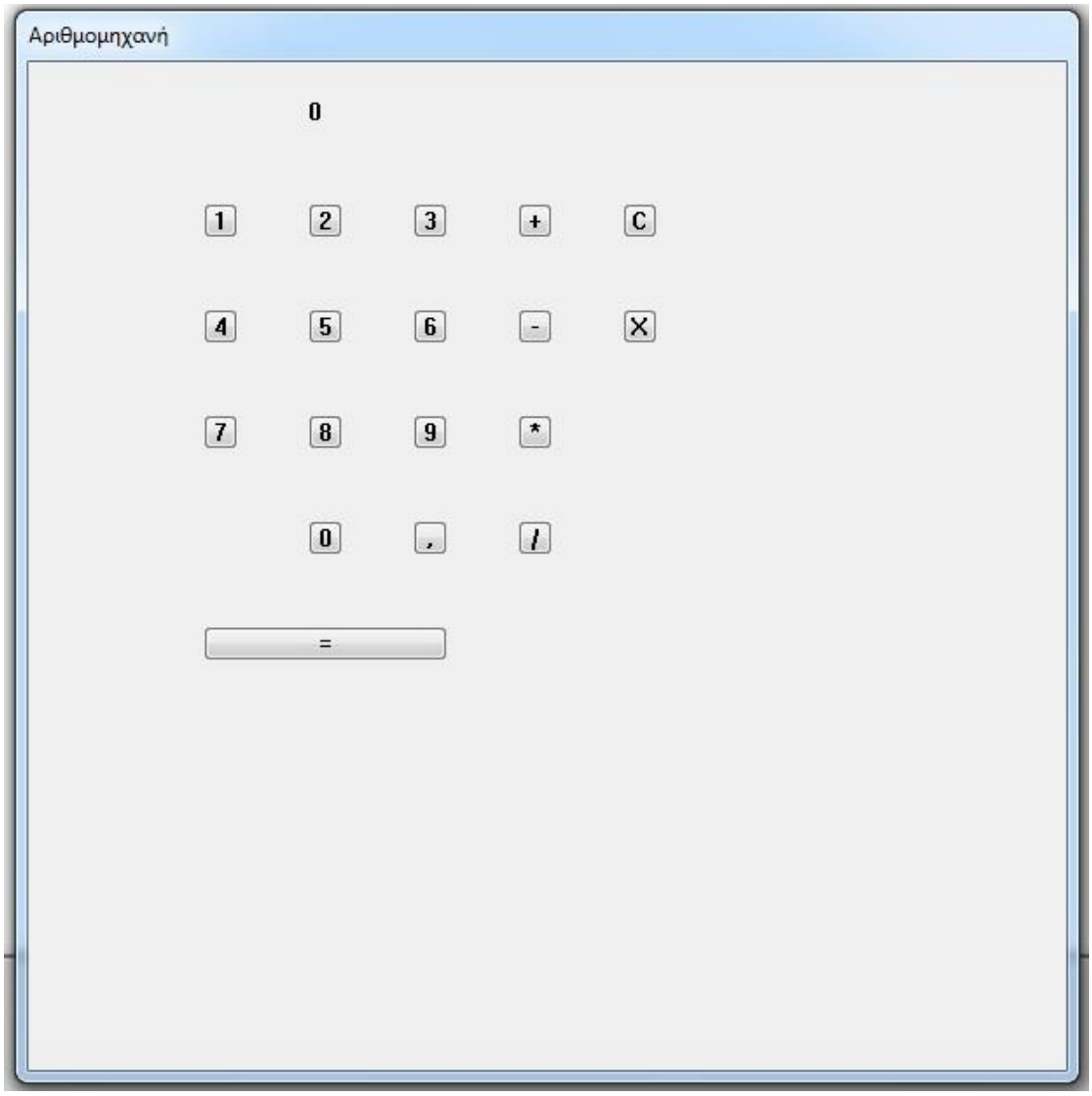
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΑΝΑΡΤΗΣΗΣ: 17-11-2020

ΑΣΚΗΣΗ Νο 2 ΜΕΡΟΣ 1ο



ΞΕΚΙΝΑΜΕ ΝΑ ΓΡΑΦΟΥΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΜΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΜΗΧΑΝΗΣ

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. ΟΝΟΜΑΣΤΕ ΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ CALC1
2. ΜΕ ΤΗΝ ΕΝΤΟΛΗ windowcreate ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΤΗΣ ΑΡΙΘΜΟΜΗΧΑΝΗΣ. ΟΝΟΜΑΣΤΕ ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ “mywindow, ΜΕ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ 300Χ300 pixels ΚΑΙ ΟΝΟΜΑ “Αριθμομηχανή.

3. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΝΤΟΛΗ buttoncreate ΓΙΑ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΤΗΣ ΑΡΙΘΜΟΜΗΧΑΝΗΣ, ΟΠΩΣ ΤΑ ΒΛΕΠΕΤΕ ΣΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ. ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΔΩΣΤΕ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ 10Χ10 pixels. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΝΑ ΔΩΣΕΤΕ ΟΝΟΜΑΤΑ ΟΠΩΣ ΠΧ “bt1, “bt2, ΚΛΠ. ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΜΕ ΕΤΙΚΕΤΕΣ 1, 4, 7 ΚΑΙ ΙΣΟΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΕΧΟΥΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ 50 pixels ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ, ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΜΕ ΕΤΙΚΕΤΕΣ 2, 5, 8 ΚΑΙ 0 ΑΠΕΧΟΥΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ 80 pixels ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ, ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΜΕ ΕΤΙΚΕΤΕΣ 3, 6, 9 ΚΑΙ , ΑΠΕΧΟΥΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ 110 pixels ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ, ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΜΕ ΕΤΙΚΕΤΕΣ ΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ ΤΩΝ ΠΡΑΞΕΩΝ ΑΠΕΧΟΥΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ 140 pixels ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΑΚΥΡΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΞΟΔΟΥ ΑΠΕΧΟΥΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ 170 pixels ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ. ΕΠΙΣΗΣ ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ (1, 2, 3, +, C) ΑΠΕΧΟΥΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ 40 pixels ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΝΩ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ, ΑΥΤΑ ΤΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ (4, 5, 6, -, X) 70 pixels ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΝΩ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ, ΑΥΤΑ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ (7, 8, 9, *) 100 pixels, ΤΗΣ ΤΕΤΑΡΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ 130 pixels ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΕΜΠΤΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ (ΔΗΛ. ΤΟ ΙΣΟΝ) 160 pixels.
4. ΣΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΕΞΟΔΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ (X) ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟ p8 ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΝΤΟΛΗ windowdelete.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!!!