



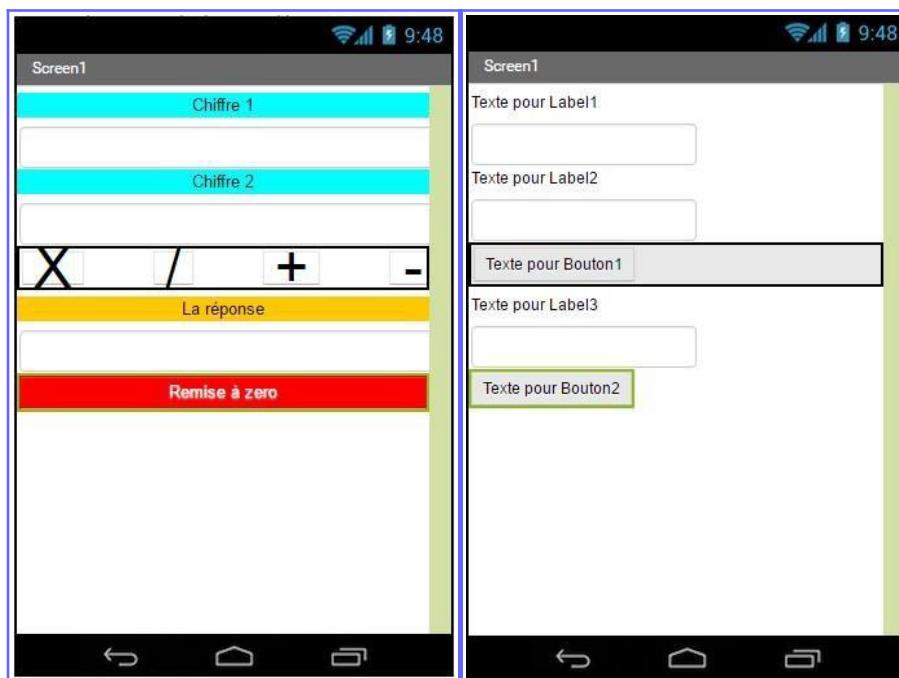
# Ma Calculatrice

## ➤ Objectifs :

L'objectif de cette activité est de programmer une calculatrice pour votre smartphone.

Vous avez sur la gauche, une vue basique de notre calculatrice, vous pourrez et devrez améliorer son aspect bien sûr ;)

Dans un premier temps, nous ferons l'exercice avec seulement l'opération « + », à vous de terminer l'application...



Le « texte pour label1 » va devenir « Chiffre 1 »

Le « texte pour label2 » va devenir « Chiffre 2 »

Le « texte pour label3 » va devenir « La réponse »

Les 3 zones de texte seront spécifiées « nombre »

Le « texte pour bouton1 » va devenir « + »...

et par la suite 3 autres boutons « / » « - » « x » seront à créer...

Le « texte pour bouton2 » va devenir « Remise à zéro»



## ➤ Détails de nos composants dans la partie « Designer »

Les propriétés de « chiffre1 » et de « chiffre2 » sont identiques

Les propriétés de « zone\_de\_texte1 » et de « zone\_de\_texte2 » et « zone\_de\_réponse » sont identiques La propriété de « Arrangement\_tableau1 »...attention, il faudra séparer cette zone en plusieurs colonnes afin d'y déposer les signes opératoires

Composants	Propriétés
Screen1 chiffre1 Zone_de_texte1 chiffre2 Zone_de_texte2 Arrangement_tableau1 plus divis moins multipli lareponse Zone_de_reponse raz	chiffre1 Couleur de fond : Cyan Gras : Italique : Taille de police : 15 Type de police : Par défaut HasMargins : Hauteur : Automatique... Largeur : Remplir parent... Texte : Chiffre 1 Alignment texte : centre Couleur texte : Noir Visible :  Renommer Supprimer  Média : calculatrice.png multi.jpg Charger fichier ...

Composants	Propriétés
Screen1 chiffre1 Zone_de_texte1 chiffre2 Zone_de_texte2 Arrangement_tableau1 plus divis moins multipli lareponse Zone_de_reponse raz	Zone_de_texte1 Couleur de fond : Par défaut Activé : Gras : Italique : Taille de police : 20 Type de police : Par défaut Hauteur : Automatique... Largeur : Remplir parent... Nuance : Multi-lignes : Nombres uniquement : Texte : Alignment texte : centre Couleur texte : Noir  Renommer Supprimer  Média : calculatrice.png multi.jpg Charger fichier ...

Composants	Propriétés
Screen1 chiffre1 Zone_de_texte1 chiffre2 Zone_de_texte2 Arrangement_tableau1 plus divis moins multipli lareponse Zone_de_reponse raz	Arrangement_tableau1 Colonnes : 7 Hauteur : Automatique... Largeur : Remplir parent... Lignes : 1 Visible :  Renommer Supprimer  Média : calculatrice.png multi.jpg Charger fichier ...

Composants	Propriétés
Screen1 chiffre1 Zone_de_texte1 chiffre2 Zone_de_texte2 Arrangement_tableau1 plus divis moins multipli lareponse Zone_de_reponse raz	lareponse Couleur de fond : Orange Gras : Italique : Taille de police : 15 Type de police : Par défaut HasMargins : Hauteur : Automatique... Largeur : Remplir parent... Texte : La réponse Alignment texte : centre Couleur texte : Noir Visible :  Renommer Supprimer  Média : calculatrice.png multi.jpg Charger fichier ...

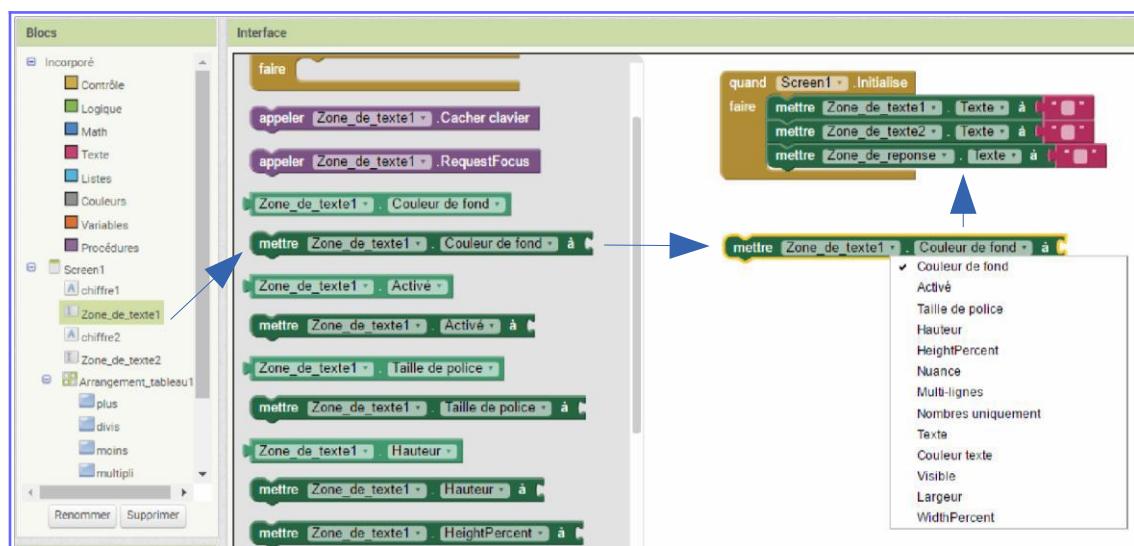
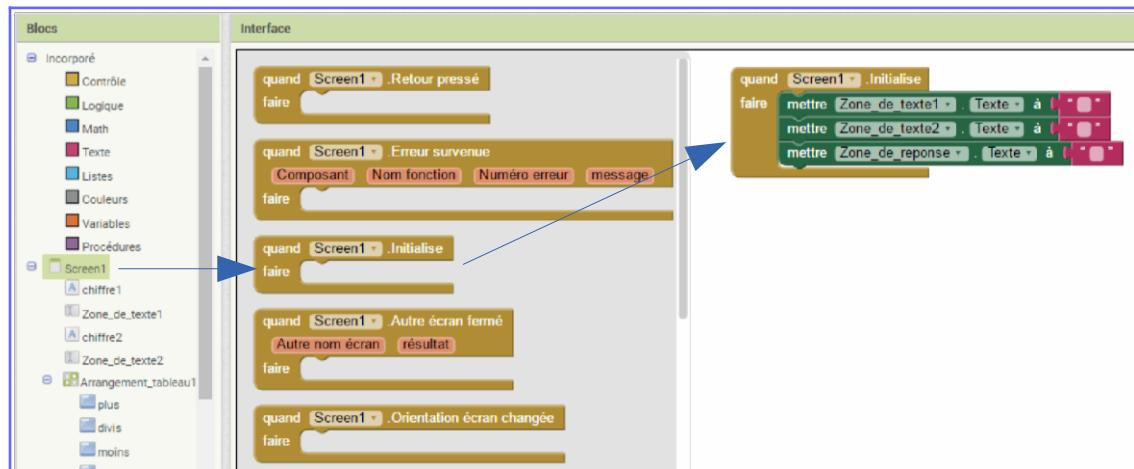
Composants	Propriétés
Screen1 chiffre1 Zone_de_texte1 chiffre2 Zone_de_texte2 Arrangement_tableau1 plus divis moins multipli lareponse Zone_de_reponse raz	raz Couleur de fond : Rouge Activé : Gras : Italique : Taille de police : 15 Type de police : Par défaut Hauteur : Automatique... Largeur : Remplir parent... Image : Aucun... Forme : par défaut Montrer réaction : Texte : Remise à zero Alignment texte : centre Couleur texte : Blanc Visible :  Renommer Supprimer  Média : calculatrice.png multi.jpg Charger fichier ...



# ➤ Programmation Blocs

Passons maintenant à la partie « Blocs »

Dans un premier temps, il faut initialiser « screen1 » c'est à dire effacer qui pourrait être dans les zones de saisies de nombres, on prendra chaque zone de texte et on « force » « texte » à « vide »



On réalise la même chose pour la remise à zéro des zones de textes



# INFO. EMBARQUÉE ET OBJETS CONNECTÉS

The interface shows a Scratch script in the 'Interface' panel:

```
quand raz . .Clic
faire
  mettre Zone_de_texte1 . Texte à [ ]
  mettre Zone_de_texte2 . Texte à [ ]
  mettre Zone_de_reponse . Texte à [ ]
```

The 'Blocs' panel on the left lists various blocks including Texte, Listes, Couleurs, Variables, Procédures, Screen1 components (chiffre1, Zone\_de\_texte1, Zone\_de\_texte2), and an Arrangement\_tableau1 component containing plus, divis, moins, multipli, and a response zone.

On réalise maintenant la partie opération de notre calculatrice

The interface shows a Scratch script in the 'Interface' panel:

```
quand plus . .Clic
faire
  mettre Zone_de_reponse . Texte à [Zone_de_texte1 . Texte + Zone_de_texte2 . Texte]
  mettre Zone_de_reponse . Texte à [Zone_de_texte1 . Texte]
```

The 'Blocs' panel on the left lists various blocks including Incorporé (Contrôle, Logique, Math, Texte, Listes, Couleurs, Variables, Procédures), Screen1 components (chiffre1, Zone\_de\_texte1, Zone\_de\_texte2), and an Arrangement\_tableau1 component containing plus, divis, moins, multipli.

Vous avez en-dessous les éléments pour constituer votre ensemble

Il ne vous reste plus qu'à faire de même pour les autres opérations....Attention, il vous faut tout d'abord reprendre la partie « designer » pour rajouter les boutons / -x....