LU07.A10 - Basic caluclator - TBD

Prerequisites

- Work type: Individual
- Means of aid: only teaching materials, no websearch, no use of ai.
- Timeframe: 40 Minutes
- Expected result: A browser based calulator which can sum up 2 digits.

Source

- You can take any script an adjust it to your needs.

Assignment

This assignment compraises the programming of a tiny caculator for basic calculation operations, meaning two diggit have to be added together. To do the assignment we need two blocks of diggits-buttons, an operation-button for „+“ and finally an ENTER-Button to execute the operation respectively to receive the result.

Assignment A - 3'

- A01: Create in Webstorm in your directory **07_methods** a html file and name it correctly **LU07.S10**.
- A02: Copy the structure of the sfc from a solution of your choice (in that way we don't have to type it manually –> easer and faster)
- A03: Make sure to have
  - the assignmen number in <h1> and
  - the description in <h3>-format
- A04: Safe it.

Assignment B - Variables - 5'

* B1: A basic calculation **3 + 3 = 6** compraises several variables: diggit1, operator, diggit2 and result

- **diggit1 = 0**,
- **diggit2 = 0**,
- **operator = ''**
- **result**

Assignment C - Button for diggit 1 - 5'

- C01: Create 10 (0 - 9)
- C02: When clicking on one of them the content will be saved in the variable **diggit1**

Button for diggit2 - 5'

- C03: Furthermore we need four new buttons for the operation we want to conduct. Nun These arePlus
  - **Plus +„“ * **Minus -**
  - **Mal* ** * **Geteilt /**
- C02: When clicking on one the operator-button the variable **operator** will be set.

Übungen 21 C - Buttons für die Operatoren - 10' * A21.5: Nun willen wir die vier Buttons erstellen für unsere Basis-Rechenarten Plus, Minus, Mal und Geteilt. * A21.6: Beim CLICK des jeweiligen Buttons wird die Methode setOperator aufgerufen, die die Variable operator mit der Rechenoperation festlegt..

Übungen 21 D - Buttons für diggit1 - 5' * A21.7: Erstellen Sie die Buttons 0 - 9 für die zweite Zahl diggit2. Beim CLICK wird der entsprechende Wert in die Variable diggit2 geschrieben.

Übungen 21 E - Buttons für diggit2 - 10' * A21.8: Jetzt brauchen wir noch einen Button RESET, was mittels der Methode reset() die Werte der Variable diggit1, diggit2, operator und result auf 0 setzt. * A21.9: Zum Abschluss brauchen wir noch einen Button CALCULATE, das die Berechnung mittels der Methode calc() berechnet. Es speichert das Ergebnis in der Variablen result. * A21.10: Geben Sie die jeweiligen Werte der diggit1, diggit2, operator und result am Monitor aus.

Solution

Lösung

Vocabulary

English	German
…	…

Volkan Demir

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/en/modul/m291/learningunits/lu07/aufgaben/10

Last update: **2025/05/19 12:36**