

LU07.A10 - Basic calculator - TBD

Prerequisites

- Work type: Individual
- Means of aid: only teaching materials, no websearch, no use of ai.
- Timeframe: 40 Minutes
- Expected result: a vue application, that reflects the mood of the user.

Source

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

Assignment

This assignment comprises the programming of a tiny calculator for basic calculation operations, meaning two digits have to be added, subtracted, multiplied and divided.

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 -> easier and faster)
- A03: Make sure to have
 - the assignment number in <h1> and
 - the description in <h3>-format
- A04: Save it.

Assignment B - Variables - 5'

* B1: A basic calculation $3 + 3 = 6$ comprises several variables: digit1, operator, digit2 and result

- **digit1 = 0,**
- **digit2 = 0,**
- **operator = "**
- **result**

Assignment C - Button for digit 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 wollen 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?rev=1747571332>



Last update: **2025/05/18 14:28**