

AS3-Tutorium: Flash: Calculator

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) nur teilweise:

Korrektheit: 4 (größtenteils überprüft)	Umfang: 1 (zu gering)	Quellenangaben : 5 (vollständig vorhanden)	Quellenarten: 5 (ausgezeichnet)	Konformität: 5 (ausgezeichnet)
---	---------------------------------	---	---	--

AS3-Tutorium: Calculator: Flash | [Flex](#)

Flash: [Übersicht](#) | [Teil 1](#) | [Teil 2](#)

Inhaltsverzeichnis

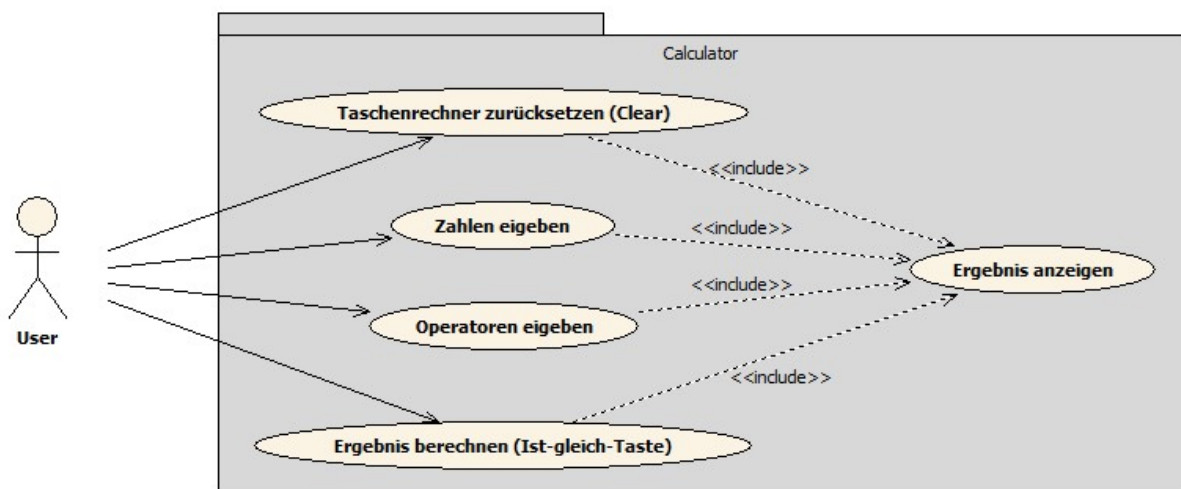
1 Ziel

- [1.1 Use Cases](#)
- 2 [Tutorium](#)
- 3 [Quellen](#)
- [3.1 SVN-Repository-Verweise](#)

1 Ziel

Dieses Tutorium beschreibt, wie man in **Flash 10** (**Flash CS4**) oder **Flash 11** (**Flash CS5**) einen Taschenrechner implementiert.

1.1 Use Cases

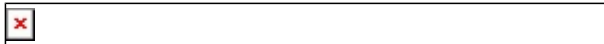


Use Cases der Tutoriums-Anwendung Calculator

Im Use-Case-Diagramm wird gezeigt, was die Anwendung leisten soll: Der Benutzer kann mit einem (virtuellen) Taschenrechner einfache Rechenaufgaben lösen. Er drückt dazu Tasten (mit Hilfe von Mausklicks oder Tastatureingaben) um Zahlen und mathematische Operatoren einzugeben. Das Ergebnis dieser Eingaben wird in eine Panel (bestehend aus virtuellen 7-Segment-Ziffern) angezeigt. Mit Hilfe der Clear-Taste kann der Taschenrechner zurückgesetzt werden. Die Ist-gleich-Tase dient dazu, die zuletzt eingegebene Rechenopertion auszuführen (evtl. mehrfach hintereinander).

2 Tutorium

[Taschenrechner \(Integer\)](#), ohne Komma- und Fehler-Darstellung, gemäß [VCLSD-Pattern](#)
[Taschenrechner \(Float\)](#), mit Komma- und Fehler-Darstellung, gemäß [VCLSD-Pattern](#)



3 Quellen

[Kowarschick, W.: Multimedia-Programmierung](#)
[Musterlösungen](#)

3.1 SVN-Repository-Verweise

[Musterlösungen](#)

Dieser Artikel ist [GlossarWiki-konform](#).

Kategorien:

[AS3-Tutorium: Flash: Calculator](#)

[Flash-Beispiel](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung:Beispiele](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 6. März 2014 um 13:20 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

