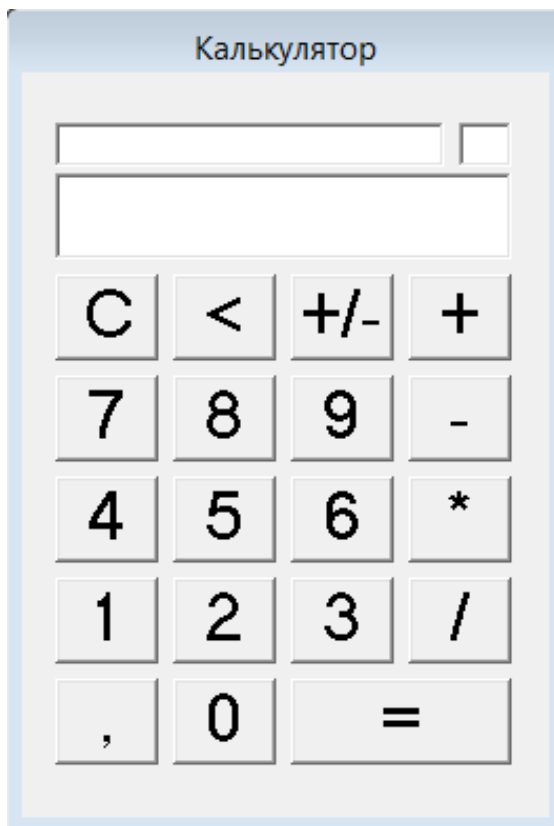


Калькулятор в программе Pascal ABC

1. Создайте форму и разместите на ней элементы так, как показано ниже:



2. Добавьте программный код для каждой кнопке-цифре, который будет добавлять данную цифру на экран:

```
Edit2.Text:=Edit2.Text+'0';
```

3. Добавьте программный код для кнопки «C», который будет очищать поля:

```
Edit1.text:='';
```

```
Edit2.text:='';
```

```
Edit3.text:='';
```

4. Процедура обработки нажатия на кнопку «+/-» будет менять знак у введенного числа:

```
procedure Button3OnClick;
```

```
var x:real;
```

```
s:string;
```

```
begin
```

```
s:=Edit2.Text;
```

```
x:=StrToFloat(s);
```

```
x:=-x;
```

```
s:=FloatToStr(x);
```

```
Edit2.Text:=s;
```

```
end;
```

5. Для каждой операции добавьте программный код, который будет сохранять в дополнительном поле введенное число, сохранять выбранную операцию и очищать текущее поле ввода.

```
if(Edit2.Text<>'')then begin
  Edit1.Text:=Edit2.Text;
  Edit3.Text:='+';
  Edit2.Text:='';
end;
```

6. Добавьте программу, обрабатывающую событие «Нажата кнопка равно»

```
procedure Button9OnClick;
var res,x,y:real;
    s:string;
begin
  x:=StrToFloat(Edit1.Text);
  y:=StrToFloat(Edit2.Text);
  if(Edit3.Text='+')then res:=x+y;
  if(Edit3.Text='-')then res:=x-y;
  if(Edit3.Text='*')then res:=x*y;
  if(Edit3.Text='/')then res:=x/y;
  s:=FloatToStr(res);
  Edit1.Text:='';
  Edit3.Text:='';
  Edit2.Text:=s;
end;
```

7. Программный код для «.» должен добавлять точку в конец числа только, если точки в числе нет.

```
procedure Button11OnClick;
var p:integer;
    s:string;
begin
  s:=Edit2.Text;
  p:=Pos('.',s);
  if(p=0)then
    Edit2.Text:=Edit2.Text+'.';
end;
```

8. Программный код для «<<» должен стирать последний символ в числе.

```
procedure Button2OnClick;
var len:integer;
    s:string;
begin
  s:=Edit2.Text;
  len:=Length(s);
  Delete(s,len,1);
  Edit2.Text:=s;
end;
```