

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزشگاه تحلیل داده

تخصصی ترین مرکز برنامه نویسی و دیتابیس در ایران

برنامه نویسی برای دکمه تساوی در جاوا

گردآورنده: مهندس افشین رفوآ

برنامه نویسی برای دکمه تساوی در جاوا

اکنون که برای دکمه ی به علاوه کد دارید، می توانیم به دکمه ی تساوی بپردازیم.

پس از اینکه بوزر عدد دوم را انتخاب کرد، دکمه ی تساوی باید کلیک شود. کلیک کردن بر روی دکمه ی تساوی پاسخ جمع را تولید خواهد کرد.

برای ذخیره سازی خروجی این محاسبه، می توانیم یک فیلد متغیر دیگر تنظیم کنیم. خط زیر را به بالای کد خود اضافه کنید.

```
private double total2 = 0.0;
```

پنجره ی شما باید مانند زیر باشد.

```
public class JavaCalculator extends javax.swing.JFrame {  
  
    private double total1 = 0.0;  
    private double total2 = 0.0;  
  
    public JavaCalculator () {  
        initComponents ();  
    }  
}
```

برای دریافت پاسخ این جمع، هر آنچه در حال حاضر در **total1** ذخیره شده است، گرفته و آن را به هر آنچه در فیلد متن وجود دارد، اضافه می کنیم. مجددا لازم است رشته را فیلد متن تجزیه کرده و آن را به یک **double** تبدیل می کنیم.

به ویو **Design** برگردید و روی دکمه ی تساوی دابل کلیک کنید. در **code stub** که ایجاد شده، خط زیر را اضافه کنید.

```
total2 = total1 + Double.parseDouble( txtDisplay.getText( ) );
```

این خط متن را از فیلد متن گرفته و **string** را به **double** تبدیل می کند. سپس نتیجه به **total1** اضافه می شود و پس از آن پاسخ در متغیر **total2** ذخیره می شود.

کار دیگری که باید انجام دهیم، نمایش پاسخ در ماشین حساب در فیلد متن می باشد. به هر حال اکنون که فیلدها متن را و نه اعداد را حفظ می کنند، باید دوباره **double** را به **string** تبدیل کنیم. اگر سعی کنید مستقیماً یک مقدار **double** را در فیلد متن ذخیره کنید، پیغام خطا دریافت خواهید کرد.

برای تبدیل یک **double** به متن می توانید از متود **toString** از آبجکت **Double** استفاده کنید. خط زیر را درست در زیر اولین خط اضافه کنید.

```
txtDisplay.setText( Double.toString( total2) );
```

این تبدیل بین پرانتزهای **setText** انجام می شود. اما اگر تمایل داشته باشید می توانید یک متغیر جدید تنظیم کنید.

```
String s1 = Double.toString( total2 );  
txtDisplay.setText( s1 );
```

اما نتیجه همان است : تبدیل **double** به یک **string**.

خط آخر برای دکمه های تساوی می تواند متغیر **total1** را حذف کند. زمانیکه متغیر **total1** حذف شد، یک محاسبه ی جدید آغاز می شود. اینجا خطی را که می توان اضافه کرد، مشاهده می کنید.

```
total1 = 0;
```

اکنون سه خط مربوط به دکمه های تساوی را می توانید مشاهده کنید.

```
total2 = total1 + Double.parseDouble( txtDisplay.getText( ) ) ;  
txtDisplay.setText( Double.toString(total2) );  
total1 = 0;
```

در بخش بعد کدی برای دکمه ی **Clear** خواهیم نوشت. همچنین چند مثال را بررسی خواهید کرد.