



En form for lommeregner i C#, for nybegyndere

En uproffesionel lommeregner.

Skrevet den **03. Feb 2009** af **mac2** | kategorien **Programmering / C#** | ★☆☆☆☆

Vi skal nu lave en "lommeregner".

Nok vil den ikke ligne Windows lommeregner, men det er meger lærerigt at give sig i kast med.

Med visual Studio skal du lave en "Windows Application"
Derefter går du ind i design (på Form1) og laver to tekstbokse,
1 knap og en enkel label.

Dobbeltklik på knappen, og du kan nu begynde at kode.

Start med at to variabler.

Double t1 og Double t2.

Så konvertere du det til toDouble sådan koden vil se sådan ud:

```
Double t1=Convert.ToDouble  
Double t2=Convert.ToDouble
```

Nu bliver de begge konverteret, så computeren forstår det der bliver skrevet i de to tekstbokse, men den ved ikke hvad den skal konvertere, så derfor skriver du at det er textbox1.text og textbox2.text. Så vil koden komme til at se sådan ud:

```
Double t1=Convert.ToDouble(textBox1.text);  
Double t2=Convert.ToDouble(textBox2.text);
```

Nu skal du så lave en variable hvor du pludser de to tekstbokse sammen.

```
Double res=t1+t2;
```

Nu har den regnet svaret ud, du skal bare have den til at skrive det i din label som en streng, det kommer til at se således ud:

```
label1.text=res.ToString();
```

så hele koden vil se sådan ud:

```
Double t1=Convert.ToDouble(textBox1.text);  
Double t2=Convert.ToDouble(textBox2.text);  
Double res=t1+t2;  
label1.text=res.ToString();
```

Du skulle nu gerne kunne køre programmet, og skrive et tal i hver af den enkelte tekstbokse og derefter

trykke på knappen og svaret vil stå i label1.

Hvis du gerne vil have programmet skal gange istedet for at pludse, kan du skrive

```
Double res=t1*t2;
```

Istedet for pluds.

Håber du har fået en lille smule ud af denne artikel.

Send gerne kommentare

Kommentar af overload.dk d. 03. Jul 2006 | 1

Afhænger jo meget af hvilket niveau man er på, men umiddelbart er den artikel lidt for tynd.

Kommentar af j_jorgensen d. 18. May 2006 | 2

Ja jeg må give snooby & wicez ret.

Kommentar af stefan_jensen d. 30. Apr 2006 | 3

Kommentar af cypermann d. 24. Apr 2006 | 4

Dette er jo nærmere en tutorial. Fedt jeg nu kan lave en "lommeregner", men jeg har stadig ingen baggrundsviden, hvis jeg selv skulle forsøge mig med andre applikationer.

Kommentar af plazm d. 22. Apr 2006 | 5

Et ringe eksempel, og slet ikke 5 point værd.

Kommentar af wicez (nedlagt brugerprofil) d. 24. Apr 2006 | 6

Ikke en lommeregner, men et eksempel på, hvordan man adderer i C#

Kommentar af boxer d. 25. Apr 2006 | 7

Et ganske udemærket tip. :o)

Kommentar af huset d. 23. Apr 2006 | 8

5 point for dette?

Kommentar af snooby d. 08. May 2006 | 9

kan ikke give denne artikel point, det jo ikke noget med en lommeregner at gøre som wicez siger: "et eksempel på, hvordan man addere i C#

Kommentar af zepernick d. 04. May 2006 | 10

Kanon artikel, Lærte virkelig noget.

TAK!

Kommentar af snyddie d. 05. May 2006 | 11

Et godt udgangspunkt for "Et første gui program" fint arbejde :)

Kommentar af syoman d. 04. May 2006 | 12

Fremragende! Nu kan jeg endelig regne ud hvad mine daglige indkøb løber op i!

Kommentar af dexo-fan d. 11. Apr 2007 | 13

Når det gælder et så simpelt program, burde det være muligt at indsætte et BILLEDE!!!!!! (: