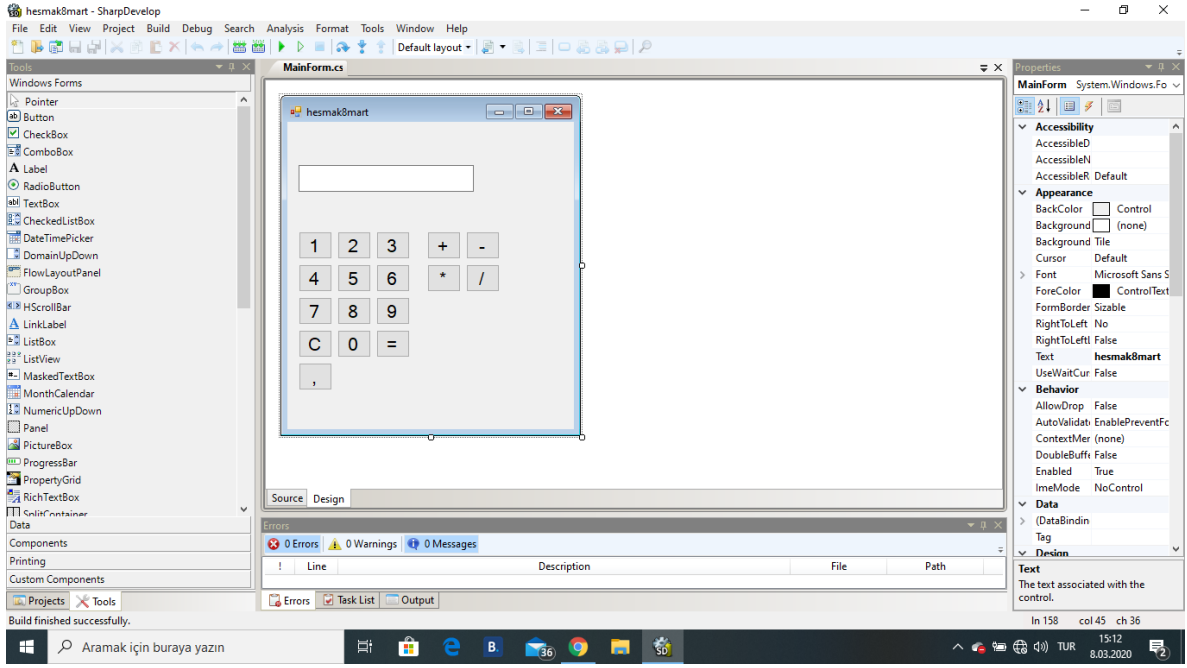
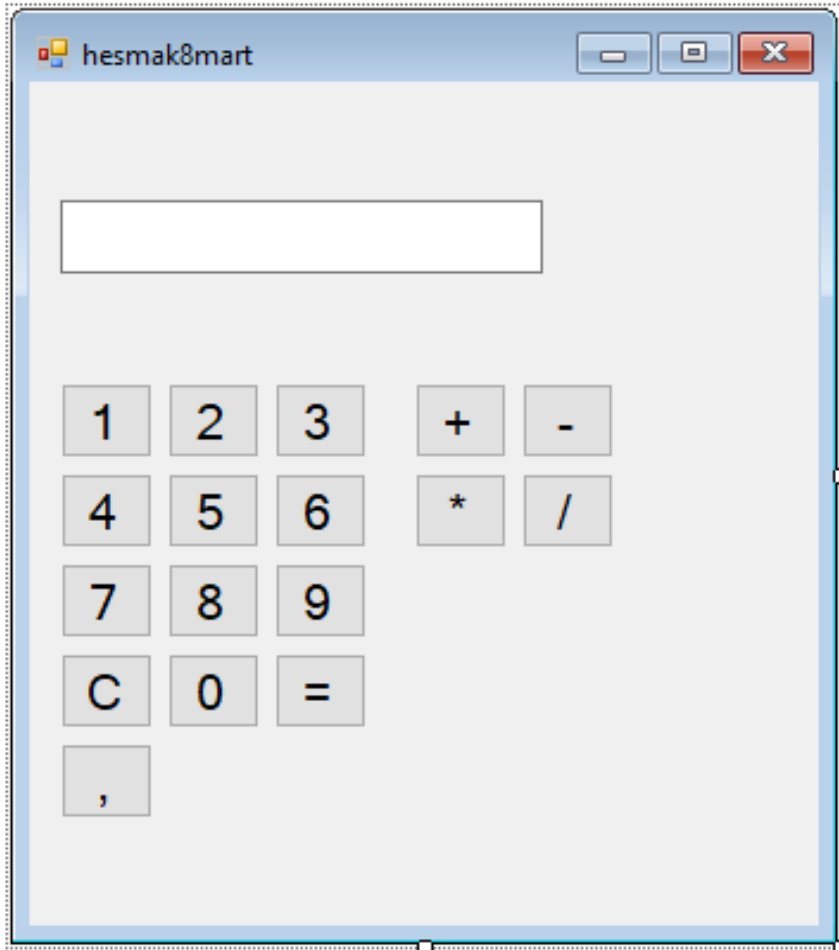


HESAP MAKİNESİ KODLARI



Öncelikle tools'tan bir tane textbox formumuza ekleyelim. Gerekli düzenlemeleri sağdaki propertiesden yapalım. Örneğin font ayarlarından yazı tipi boyutunu ayarlayabiliriz.



Yukarıda görüldüğü gibi toolstan 17 tane buton ekliyoruz.

Her bir butona properties den text kısmına yukarıdaki gibi +,-,*,/ v.b. yazıyoruz.

Şimdi sırayla kodları yazalım.

İlk başta tüm programda geçerli olacak değişkenleri tanımlayalım.

```
public partial class MainForm : Form
{
    public MainForm()
    {
        //
        // The InitializeComponent() call is required for Windows Forms designer support.
        //
        InitializeComponent();

        //
        // TODO: Add constructor code after the InitializeComponent() call.
        //
    }
    float syl;
    string op;
```

Burada float syl; ve string op; değişkenlerinin tanımlandığı yer gösterilmiştir. Syl değişkeni textbox'a girilen değerin atandığı değişkendir. Op ise yapılacak işlemin toplama mı , çıkarma mı , çarpma mı, bölme mi olacağını tutan string değişkendir.

Şimdi 0 dan 9 a kadar rakamların yer aldığı butonlara basıldığında hangi kodlar yer alır onları görelim;

```
void Button1Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"1";

}
void Button2Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"2";
}
void Button3Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"3";
}
void Button6Click(object sender, EventArgs e)
```

```

{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"4";
}
void Button5Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"5";
}
void Button4Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"6";
}
void Button12Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"7";
}
void Button11Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"8";
}
void Button10Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"9";
}
void Button8Click(object sender, EventArgs e)
{
    textBox1.Text=textBox1.Text+"0";
}

```

C butonuna yazdığımız kod;

```

textBox1.Text=null;

```

vigül(,) butonu kodu;

```

textBox1.Text=textBox1.Text+",";

```

Artı(+) butonu kodu;

```

void Button13Click(object sender, EventArgs e)
{
    sy1=float.Parse(textBox1.Text);

    textBox1.Text=null;
    op="+";
}

```

```
}
```

Eksi (-) butonu kodu;

```
void Button14Click(object sender, EventArgs e)
{
    sy1=float.Parse(textBox1.Text);

    textBox1.Text=null;
    op="-";
}
```

Çarpı(*) butonu kodu;

```
void Button16Click(object sender, EventArgs e)
{
    sy1=float.Parse(textBox1.Text);

    textBox1.Text=null;
    op="*";
}
```

Bölü(/) butonu kodu;

```
void Button15Click(object sender, EventArgs e)
{
    sy1=float.Parse(textBox1.Text);

    textBox1.Text=null;
    op="/";
}
```

Eşittir(=) butonu kodu;

```
void Button7Click(object sender, EventArgs e)
{
    float sy2;
    float sn;
    sy2=float.Parse(textBox1.Text);
    if(op=="+")
    {
        sn=sy1+sy2;
        textBox1.Text=Convert.ToString(sn);
        sy1=sn;
    }
    if(op=="-")
    {
```

```
        sn=sy1-sy2;
        textBox1.Text=Convert.ToString(sn);
        sy1=sn;
    }
    if(op=="*")
    {
        sn=sy1*sy2;
        textBox1.Text=Convert.ToString(sn);
        sy1=sn;
    }
    if(op=="/")
        if(sy2==0)
        {
            textBox1.Text="uygulanamaz";
        }
    else
    {
        sn=sy1/sy2;
        textBox1.Text=Convert.ToString(sn);
        sy1=sn;
    }
}
```