

Σε ένα υπολογιστή τσέπης όταν θέλουμε να κάνουμε μία απλή πράξη, πληκτρολογούμε έναν αριθμό, μετά το σύμβολο της πράξης (+, -, *, /), μετά το δεύτερο αριθμό και τελικά υπολογίζεται το αποτέλεσμα. Να γραφεί πρόγραμμα που θα προσομοιώνει τη λειτουργία ενός υπολογιστή τσέπης, δηλαδή:

- A. Θα δέχεται στην είσοδο δύο πραγματικούς αριθμούς και ένα αριθμητικό τελεστή (+, -, *, /)
- B. Θα υπολογίζει και θα εμφανίζει το αποτέλεσμα της πράξης που ορίζει ο αριθμητικός τελεστής.