

```
1. #include <cs50.h>
2. #include <math.h>
3. #include <stdio.h>
4. #include <stdlib.h>
5.
6. int main(int argc, string argv[])
7. {
8.     // Como siempre, que detecte que haya una correcta cantidad de arg.
9.     if (argc == 4)
10.    {
11.        // Declarar variables y cambiar a float
12.        char i = argv[2][0];
13.        float num = atof(argv[1]);
14.        float num2 = atof(argv[3]);
15.
16.        // Checa si en la "tercera" posicion hay uno de los siguientes char.
17.        // Por mala suerte me pasaba por un char, asi que '+' lo converti en PL
18.        if (i == '+' || i == '-' || i == 'x' || i == '%' || i == '/')
19.        {
20.            // Si lo hay, recorre esta parte en busca de que funcion hacer
21.            if (argv[2][0] == '+')
22.            {
23.                float sum = num + num2;
24.                printf("%f\n", sum);
25.            }
26.            if (i == '-')
27.            {
28.                float min = num - num2;
29.                printf("%f\n", min);
30.            }
31.            if (i == 'x')
32.            {
33.                float mult = num * num2;
34.                printf("%f\n", mult);
35.            }
36.            if (i == '/')
37.            {
38.                float div = num / num2;
39.                printf("%f\n", div);
40.            }
41.            if (i == '%')
42.            {
43.                float i = floor(num / num2);
44.                float k = num - (num2 * i);
45.                printf("%f\n", k);
46.            }
47.        }
48.        // Si no cumplia con uno de los char. termina el programa
```

```
49.     else
50.     {
51.         printf("Usage: ./calc <calc>\n");
52.         return 1;
53.     }
54. }
55. // Si desde el principio no habia los arg correctos, se termina
56. else
57. {
58.     printf("Usage: ./calc <calc>\n");
59.     return 1;
60. }
61. }
```