

```
1. #include <cs50.h>
2. #include <math.h>
3. #include <stdio.h>
4. #include <stdlib.h>
5. #define PL '+'
6.
7. int main(int argc, string argv[])
8. {
9.     // Como siempre, que detecte que haya una correcta cantidad de arg.
10.    if (argc == 4)
11.    {
12.        // Declarar variables y cambiar a float
13.        char i = argv[2][0];
14.        float num = atof(argv[1]);
15.        float num2 = atof(argv[3]);
16.
17.        // Checa si en la "tercera" posicion hay uno de los siguientes char.
18.        // Por mala suerte me pasaba por un char, así que '+' lo convertí en PL
19.        if (i == PL || i == '-' || i == '*' || i == 'x' || i == '%' || i == '/')
20.        {
21.            // Si lo hay, recorre esta parte en busca de que función hacer
22.            if (argv[2][0] == '+')
23.            {
24.                float sum = num + num2;
25.                printf("%f\n", sum);
26.            }
27.            if (i == '-')
28.            {
29.                float min = num - num2;
30.                printf("%f\n", min);
31.            }
32.            if (i == '*' || i == 'x')
33.            {
34.                float mult = num * num2;
35.                printf("%f\n", mult);
36.            }
37.            if (i == '/')
38.            {
39.                float div = num / num2;
40.                printf("%f\n", div);
41.            }
42.            if (i == '%')
43.            {
44.                float i = floor(num / num2);
45.                float k = num - (num2 * i);
46.                printf("%f\n", k);
47.            }
48.        }
```

```
49.         // Si no cumplia con uno de los char. termina el programa
50.     else
51.     {
52.         printf("Usage: ./calc <calc>\n");
53.         return 1;
54.     }
55. }
56. // Si desde el principio no habia los arg correctos, se termina
57. else
58. {
59.     printf("Usage: ./calc <calc>\n");
60.     return 1;
61. }
62. }
```