

```

/*Author:AtiBexx
Purpose: This program is going to calculate the area of a rectange
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <locale.h>
int main(int argc,char *argv[])//argumentum megadása
{
system("chcp 1250 > nul");
setlocale(LC_ALL, "");
double width = atoi(argv[1]); //szélesség átadása az Argumentumnak
double height = atoi(argv[2]); //hosszúság átadása az Argumentumnak
double perimeter = 0.0;
double area =0.0; //terület
//performing perimeter calculator
perimeter = 2.0 * (height + width);
area = width * height;
//Display Input
printf("Width is: %f, Height is: %f, permieter is : %f\n", width,
height,perimeter);
printf("Area is: %f\n\n", area); //terület eredménye
printf("**Magyarul:**\n");
printf("Szélesség: %f Magasság: %f\n", width,height);
printf("A téglalap kerülete: %f\n", perimeter);
printf("A téglalap területe: %f\n", area);

return 0;
}

```

The screenshot shows the Code::Blocks IDE interface. The main editor window displays the C program code for calculating the area of a rectangle. The code is as follows:

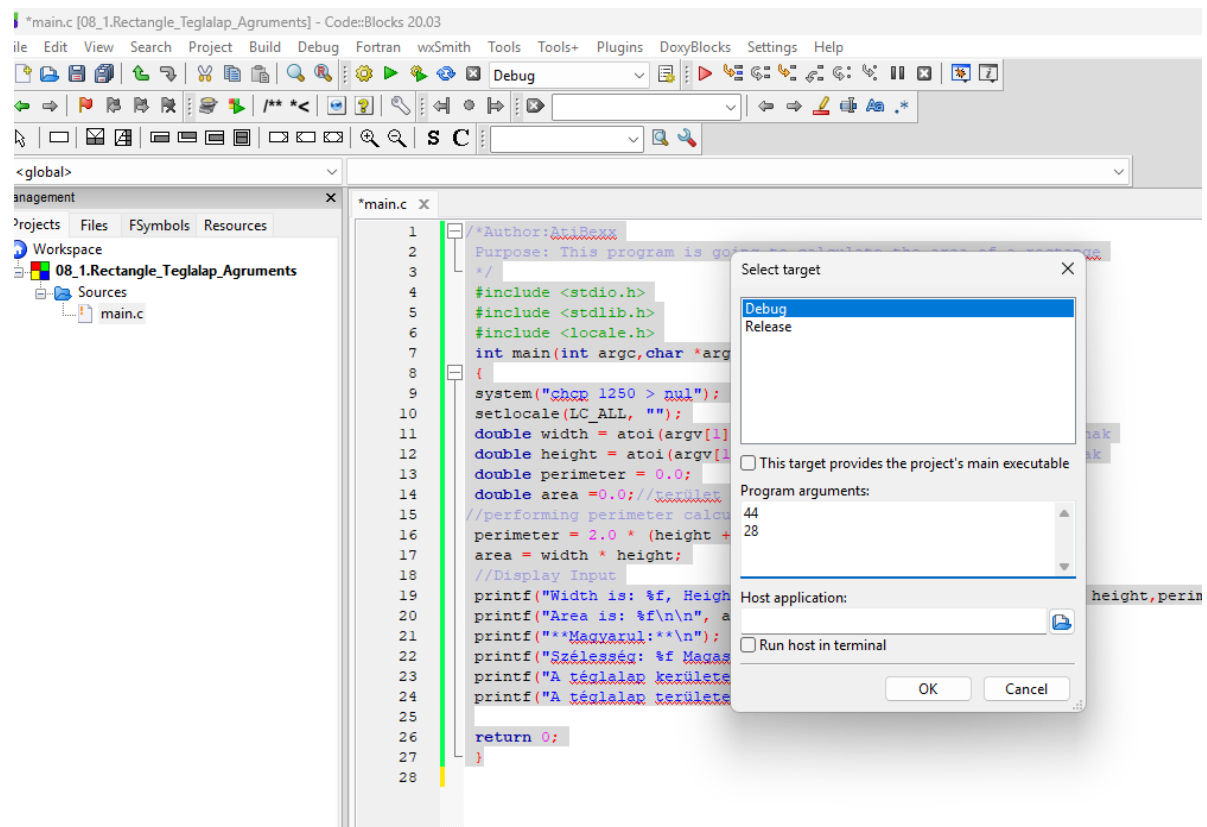
```

/*Author:AtiBexx
Purpose: This program is going to calculate the area of a rectange
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <locale.h>
int main(int argc,char *argv[])//argumentum megadása
{
system("chcp 1250 > nul");
setlocale(LC_ALL, "");
double width = atoi(argv[1]); //szélesség átadása az Argumentumnak
double height = atoi(argv[2]); //hosszúság átadása az Argumentumnak
double perimeter = 0.0;
double area =0.0; //terület
//performing perimeter calculator
perimeter = 2.0 * (height + width);
area = width * height;
//Display Input
printf("Width is: %f, Height is: %f, permieter is : %f\n", width,
height,perimeter);
printf("Area is: %f\n\n", area); //terület eredménye
printf("**Magyarul:**\n");
printf("Szélesség: %f Magasság: %f\n", width,height);
printf("A téglalap kerülete: %f\n", perimeter);
printf("A téglalap területe: %f\n", area);

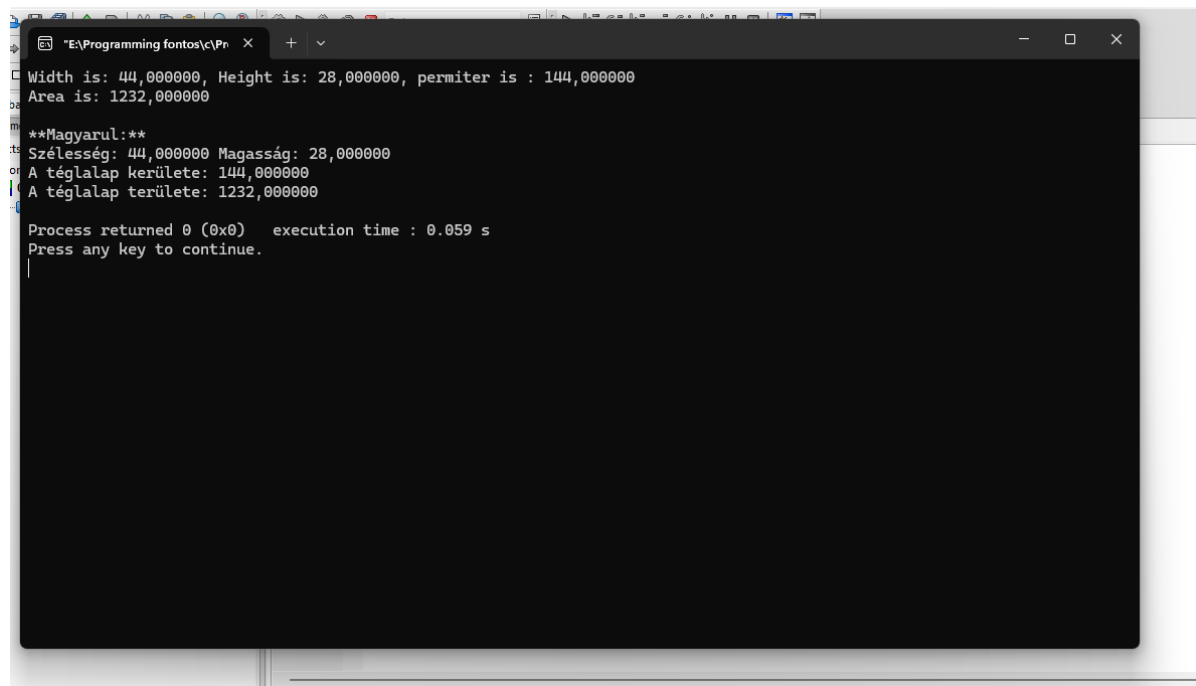
return 0;
}

```

The 'Project' menu is open on the left side, showing options such as 'Add files...', 'Add files recursively...', 'Remove files...', 'Project tree', 'Set programs' arguments...', 'Notes...', 'Build options...', 'Properties...', 'Reparse current project', 'Autoversioning', 'Increment version', and 'Changes log'.



És megadtuk a 2 adatot és ki fogja számolni.



`atof` – **ASCII to floating point**, egyszerű lebegőpontos konverzió. Tehát itt ezt kell használni.

```
"E:\Programming fontos\c\Pr X + | v
Width is: 44,000000, Height is: 28,000000, perimiter is : 144,000000
Area is: 1232,000000

**Magyarul:**
Szélesség: 44,000000 Magasság: 28,000000
A téglalap kerülete: 144,000000
A téglalap területe: 1232,000000

Process returned 0 (0x0)   execution time : 0.058 s
Press any key to continue.
|

Output file is bin\Debug\08_1.Rectangle_Teglalap_Agruments.exe with size 55.13 KB
Process terminated with status 0 (0 minute(s), 0 second(s))
```

```
/*Author:AtiBexx
Purpose: This program is going to calculate the area of a rectange
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <locale.h>
int main(int argc,char *argv[])//argumentum megadása
{
    system("chcp 1250 > nul");
    setlocale(LC_ALL, "");
    double width = atof(argv[1]); //szélesség átadása az Argumentumnak
    double height = atof(argv[2]); //hosszúság átadása az Argumentumnak
    double perimeter = 0.0;
    double area =0.0;//terület
    //performing perimeter calculator
    perimeter = 2.0 * (height + width);
    area = width * height;
    //Display Input
    printf("width is: %f, Height is: %f, perimiter is : %f\n", width,
height,perimeter);
    printf("Area is: %f\n\n", area);//terület eredménye
    printf("***Magyarul:**\n");
    printf("Szélesség: %f Magasság: %f\n", width,height);
    printf("A téglalap kerülete: %f\n", perimeter);
    printf("A téglalap területe: %f\n", area);

    return 0;
}
```

ugyanaz az eredmény de így a helyes!