1. **Var result = 0   
   operation = +  
   operationString;**
2. **Se escribe en el input 5 y le damos al boton resta y ejecuta la funcion *handlerRest***
3. **En *handlerRest*, *operationString* vale *–* y se ejecuta la funcion *calculate***
4. **Recoge el valor del input (linea 38) y ejecuta el switch con el valor de *operation* que por defecto es + y entra por el *case “+”*, por lo tanto suma el valor de *result* que vale en un inicio *0*, más el valor de num1 (que tiene el valor que le hayamos asignado, en este caso 5; 0 + 5 = 5, 🡪 result = 5). Termina de ejecutarse el switch y *operation* va a valer *operationString* (que vale -) y se ejecuta *cleanInput* (para limpiar el input del numero)**
5. **Escribimos un 2 y le damos al boton = que va a ejecutar la funcion de *handlerResult***
6. **(seguimos en *handlerResult*) *operationString* va a valer “” y se va a ejecutar *calculate***
7. **(estamos en *calculate*) Vamos a recoger el valor del input que es 2 y se va a ejecutar el *switch* con el valor de *operation*. *Operation* va a valer lo que tenia asignado de antes (-) por lo tanto entrará por el case “-“ y restará *result* (que vale 5) – num1 (que vale 2) y se lo va a asignar de nuevo a *result* (que valdrá 3, el resultado de la operación). Una vez terminado el *switch*, *operation* va a valer el valor de *operationString* (q está vacio, ya no vale -). Ejecutamos *cleanInput***
8. **(estamos en *handlerResult*) Una vez terminado *calculate*, a nuestro input *result* le vamos a asignar el valor de *result* (que vale 3, resultado de la operación)**