



Usage

Usage contendrá el uso principal del programa. Deberá ser llamado cuando el programa se use de forma errónea.

Supongamos que nuestro programa **debe recibir** como máximo dos argumentos en su ejecución:

Como crear Usage()

Usage debe ser una función de tu programa, con la siguiente forma:

```
void Usage(){  
    char buffer[256];  
    sprintf(buffer, "Usage: programName arg1 arg2\nEste programa hace X cosa")  
    write(1, buffer, strlen(buffer));  
    exit(0);  
}
```

Como llamar a Usage()

Supongamos que nuestro programa **debe recibir** como máximo dos argumentos en su ejecución.

```
int main(int argc, char* argv[]){
    if(argc > 3) { //Hay que tener en cuenta que el nombre del ejecutable es el argv[0].
        Usage();
    }
    //Resto del código
}
```