

Piscina C

C 13

Sommario: Questo documento tratta il modulo C 13 della Piscina C @ 42.

Indice

I	Istruzioni	2
II	Preambolo	4
III	Esercizio 00 : btree_create_node	5
IV	Esercizio 01 : btree_apply_prefix	6
V	Esercizio 02 : btree_apply_infix	7
VI	Esercizio 03 : btree_apply_suffix	8
VII	Esercizio 04 : btree_insert_data	9
VIII	Esercizio 05 : btree_search_item	10
IX	Esercizio 06 : btree_level_count	11
X	Esercizio 07 : btree_apply_by_level	12
XI	Consegna e valutazione tra pari	13

Capitolo I

Istruzioni

- Fate riferimento solo a questa pagina: non fidatevi delle dicerie.
- Questo documento può subire variazioni prima della scadenza per la presentazione.
- Controllate i permessi dei vostri file e delle vostre cartelle.
- Dovete seguire le procedure di presentazione per tutti gli esercizi.
- I vostri esercizi saranno controllati e valutati dai vostri compagni di corso.
- Moulinette sarà estremamente meticolosa e severa nel valutare il vostro lavoro. Essendo il suo un processo automatico senza possibilità di ricorso, assicuratevi di essere il più precisi possibile al fine di evitare brutte sorprese.
- I vostri esercizi saranno soggetti, oltre alla valutazione tra pari, al controllo e alla valutazione da parte di un programma chiamato Moulinette.
- Moulinette non ha una mentalità aperta. Non proverà a comprendere il vostro codice se non rispetta la Norma. Moulinette utilizza un programma di nome **norminette** per controllare la validità dei vostri file. TL;DR: sarebbe scocco tentare di consegnare un esercizio che non pass il controllo di **norminette**.
- Gli esercizi sono presentati seguendo un ordine di difficoltà crescente. Ai fini della valutazione **NON** si prendono in considerazione gli esercizi se i precedenti non sono stati completati correttamente
- Usare una funzione non autorizzata viene considerato come barare. Chi bara ottiene un **-42** senza possibilità di ricorso.
- Dovrete consegnare una funzione `main()` solo se l'esercizio richiede un programma.
- Moulinette compila per mezzo di `gcc` utilizzando queste flag: `-Wall -Wextra -Werror`.
- Se il vostro programma non compila, il voto sarà 0.
- NON sarà tollerato ALCUN file aggiuntivo nelle cartelle presentate oltre a quelli specificati in questo documento.

- Dubbi o domande? Chiedi a chi si trova alla tua destra, altrimenti a chi si trova alla tua sinistra
- Your reference guide is called `Google / man / the Internet /`
- Date un'occhiata alla sezione Piscina C del forum dell'Intranet.
- Prestate attenzione agli esempi proposti, in quanto potrebbero mostrare dettagli non esplicitamente presentati nel documento...
- Per Odin, Per Thor ! Usate la testa !!!
- Per gli esercizi presenti in questo documento dovreste usare la seguente struttura :

```
typedef struct      s_btree
{
    struct s_btree  *left;
    struct s_btree  *right;
    void            *item;
    t_btree;
}
```

- Dovrà essere inclusa nel file `ft_btree.h` da consegnare per ogni esercizio.
- Useremo il nostro `btree_create_node` dall'esercizio 01 in poi, agite quindi di conseguenza (potrebbe essere utile averne il prototipo nel file `ft_btree.h...`).

Capitolo II

Preambolo


Here's the list of releases for Venom :

- In League with Satan (single, 1980)
- Welcome to Hell (1981)
- Black Metal (1982)
- Bloodlust (single, 1983)
- Die Hard (single, 1983)
- Warhead (single, 1984)
- At War with Satan (1984)
- Hell at Hammersmith (EP, 1985)
- American Assault (EP, 1985)
- Canadian Assault (EP, 1985)
- French Assault (EP, 1985)
- Japanese Assault (EP, 1985)
- Scandinavian Assault (EP, 1985)
- Manitou (single, 1985)
- Nightmare (single, 1985)
- Possessed (1985)
- German Assault (EP, 1987)
- Calm Before the Storm (1987)
- Prime Evil (1989)
- Tear Your Soul Apart (EP, 1990)
- Temples of Ice (1991)
- The Waste Lands (1992)
- Venom '96 (EP, 1996)
- Cast in Stone (1997)
- Resurrection (2000)
- Anti Christ (single, 2006)
- Metal Black (2006)
- Hell (2008)
- Fallen Angels (2011)

Today's subject will seem easier if you listen to **Venom**.

Capitolo III

Esercizio 00 : btree_create_node


	Esercizio 00
btree_create_node	
Cartella per la consegna : <i>ex00/</i>	
File da consegnare : btree_create_node.c , ft_btree.h	
Funzioni permesse : malloc	

- Creare la funzione **btree_create_node** che alloca un nuovo elemento. Deve impostare come valore di **item** quello dell'argomento e 0 a tutti gli altri.
- Restituirà l'indirizzo del nodo creato.
- Il prototipo è il seguente :

```
t_btree *btree_create_node(void *item);
```

Capitolo IV

Esercizio 01 : btree_apply_prefix


	Esercizio 01
btree_apply_prefix	
Cartella per la consegna : <i>ex01/</i>	
File da consegnare : btree_apply_prefix.c , ft_btree.h	
Funzioni permesse : Nessuna	

- Creare la funzione `btree_apply_prefix` che applica la funzione `data` come argomento all'elemento `item` di ogni nodo utilizzando un algoritmo di visita in pre-ordine.
- Il prototipo è il seguente :

```
void btree_apply_prefix(t_btree *root, void (*applyf)(void *));
```

Capitolo V

Esercizio 02 : btree_apply_infix


	Esercizio 02
btree_apply_infix	
Cartella per la consegna : <i>ex02/</i>	
File da consegnare : <code>btree_apply_infix.c</code> , <code>ft_btree.h</code>	
Funzioni permesse : Nessuna	

- Creare la funzione `btree_apply_infix` che applica la funzione `data` come argomento all'elemento `item` di ogni nodo utilizzando un algoritmo di visita in ordine.
- Il prototipo è il seguente :

```
void btree_apply_infix(t_btree *root, void (*applyf)(void *));
```


Capitolo VI

Esercizio 03 : btree_apply_suffix


	Esercizio 03
btree_apply_suffix	
Cartella per la consegna : <i>ex03/</i>	
File da consegnare : btree_apply_suffix.c , ft_btree.h	
Funzioni permesse : Nessuna	

- Creare la funzione `btree_apply_suffix` che applica la funzione `data` come argomento all'elemento `item` di ogni nodo utilizzando un algoritmo di visita in post-ordine.
- Il prototipo è il seguente :

```
void btree_apply_suffix(t_btree *root, void (*applyf)(void *));
```

Capitolo VII

Esercizio 04 : btree_insert_data


	Esercizio 04
	btree_insert_data
	Cartella per la consegna : <i>ex04/</i>
	File da consegnare : btree_insert_data.c , ft_btree.h
	Funzioni permesse : btree_create_node

- Creare la funzione **btree_insert_data** che inserisce l'elemento **item** in un albero binario. Ogni nodo sarà ordinato posizionando tutti gli elementi minori nel lato sinistro e i maggiori sul lato destro. La funzione usata per comparare sarà una funzione simile a **strcmp**.
- L'elemento **root** punta alla radice dell'albero. La prima volta che viene chiamato dovrebbe puntare a **NULL**.
- Il prototipo è il seguente :

```
void btree_insert_data(t_btree **root, void *item, int (*cmpf)(void *, void *));
```

Capitolo VIII

Esercizio 05 : btree_search_item


	Esercizio 05
btree_search_item	
Cartella per la consegna : <i>ex05/</i>	
File da consegnare : btree_search_item.c , ft_btree.h	
Funzioni permesse : Nessuna	

- Creare la funzione **btree_search_item** che restituisce il primo elemento dell'albero che ha una relazione con l'argomento **data_ref**. Utilizzerete un algoritmo di visita in ordine. Se non trova nessun elemento deve restituire **NULL**.
- Il prototipo è il seguente :

```
void *btree_search_item(t_btree *root, void *data_ref, int (*cmpf)(void *, void *));
```

Capitolo IX

Esercizio 06 : btree_level_count


	Esercizio 06
	btree_level_count
	Cartella per la consegna : <i>ex06/</i>
	File da consegnare : btree_level_count.c , ft_btree.h
	Funzioni permesse : Nessuna

- Creare la funzione **btree_level_count** che restituisce la dimensione del ramo più grande passato come argomento.
- Il prototipo è il seguente :

```
int btree_level_count(t_btree *root);
```

Capitolo X

Esercizio 07 : btree_apply_by_level

	Esercizio 07
	btree_apply_by_level
	Cartella per la consegna : <i>ex07/</i>
	File da consegnare : btree_apply_by_level.c , ft_btree.h
	Funzioni permesse : malloc , free

- Creare la funzione **btree_apply_by_level** che applica la funzione passata come argomento ad ogni nodo dell'albero. L'albero deve essere attraversato un livello per volta. La funzione data come argomento avrà 3 argomenti:
 - Il primo, di tipo **void ***, corrisponde all'elemento **item** del nodo ;
 - Il secondo, di tipo **int**, rappresenta il livello in cui siamo: 0 per il root, 1 per il figlio, 2 per i nipoti, etc. ;
 - Il terzo, di tipo **int**, sarà 1 se è il primo nodo del livello, 0 negli altri casi.
- Il prototipo è il seguente :

```
void btree_apply_by_level(t_btree *root, void (*applyf)(void *item, int current_level, int is_first_elem))
```

Capitolo XI

Consegna e valutazione tra pari

Consegna gli esercizi nella tuo repository `Git` come al solito. Durante la difesa verrà considerato unicamente ciò che si trova all'interno della repository. Assicurati di controllare che i nomi dei tuoi file siano corretti.



Devi consegnare solo i file richiesti da questo documento.