



C Piscine

C 06

Resumen: Este documento corresponde al enunciado del módulo C 06 de la C Piscine de 42.

Versión: 6

Índice general

I.	Instrucciones	2
II.	Introducción	4
III.	Ejercicio 00 : ft_print_program_name	5
IV.	Ejercicio 01 : ft_print_params	6
V.	Ejercicio 02 : ft_rev_params	7
VI.	Ejercicio 03 : ft_sort_params	8

Capítulo I

Instrucciones

- Esta página será la única referencia: no te fíes de los rumores.
- ¡Ten cuidado! Los enunciados pueden cambiar en cualquier momento.
- Asegúrate de que tus directorios y archivos tienen los permisos adecuados.
- Debes respetar el procedimiento de entrega para todos tus ejercicios.
- Tus compañeros de piscina se encargarán de corregir tus ejercicios.
- Además de por tus compañeros, también serán corregidos por un programa que se llama la Moulinette.
- La Moulinette es muy estricta a la hora de evaluar. Está completamente automatizada. Es imposible discutir con ella sobre tu nota. Por lo tanto, se extremadamente riguroso para evitar cualquier sorpresa.
- La Moulinette no tiene una mente muy abierta. No intenta comprender el código que no respeta la Norma. La Moulinette utiliza el programa **norminette** para comprobar La Norma en sus archivos. Entiende entonces que es estúpido entregar un código que no pase la **norminette**.
- Los ejercicios han sido ordenados con mucha precisión, del más sencillo al más complejo. En ningún caso se tendrá en cuenta un ejercicio complejo si no se ha conseguido realizar perfectamente un ejercicio más sencillo.
- El uso de una función prohibida se considera una trampa. Cualquier trampa será sancionada con la nota -42.
- Solamente hay que entregar una función `main()` si lo que se pide es un programa.
- La Moulinette compila con los flags `-Wall -Wextra -Werror` y utiliza `gcc`.
- Si tu programa no compila, tendrán un 0.
- No puedes dejar en tu directorio ningún archivo que no se haya indicado de forma explícita en los enunciados de los ejercicios.
- ¿Tienes alguna pregunta? Pregunta a tu compañero de la derecha. Si no, prueba con tu compañero de la izquierda.

- Tu manual de referencia se llama `Google / man / Internet /`
- ¡No olvides participar en el slack de tu Piscina!
- Lee detenidamente los ejemplos. Podrían exigir cosas que no se especifican necesariamente en los enunciados...
- Razona. ¡Te lo suplico, por Thor, por Odín! Maldita sea.



Para este módulo, la Norminette debe ser ejecutada con el flag `-R CheckForbiddenSourceHeader`. La Moulinette también lo utilizará.

Capítulo II


Introducción

Diálogo sacado de la película El gran Lebowski:

Walter: Lo siento Smokey, has pisado la raya: es falta.
Smokey: ¡Una mierda! Apúntame ocho, Nota...
Walter: Disculpa, apunta un cero, siguiente tú.
Smokey: Y una mierda Walter, apúntame un ocho Nota...
Walter: Smokey esto no es Vietnam, en los bolos hay reglas...
El Nota: Eh, Walter, venga hombre, es Smokey tío: pisó un poquito con el dedo gordo, vale... ¡No es más que un juego, tío!
Walter: Estamos jugando una liga, aquí se decide quién pasa a la siguiente ronda, ¿me equivoco?
Smokey: Sí, pero tampoco he...
Walter: ¿Me equivoco?
Smokey: Ya, pero no he pisado... Pásame el marcador, Nota... me voy a apuntar un ocho.
Walter: [Saca su pistola] Smokey, amigo, estás a punto de conocer el dolor...
El Nota: ¡No te pases, tío!
Walter: [Amenazante] ¡Como te apuntes un ocho, vas a conocer el dolor!
Smokey: Tío, yo no...
Walter: ¡Vas a conocer el dolor!
Smokey: ¿Nota? Este tío es tu compañero...
Walter: ¿Es que todo el mundo se ha VUELTO LOCO? [Se levanta]
¿ES QUE SOY EL ÚNICO POR AQUÍ QUE NO SE CAGA EN LAS REGLAS?
¡APUNTA UN CERO!
El Nota: Tío, están llamando a la pasma, guarda la pipa...
Walter: [Apunta su pistola sobre Smokey] ¡APUNTA UN CERO!
El Nota: Walter, guarda la pipa...
Smokey: ...
El Nota: Walter...
Walter: [Arma su pistola] ¿CREÉIS QUE ESTOY DE COÑA?
¡APUNTA UN CERO!
Smokey: De acuerdo, me he puesto un cero... ¿Ya estás contento? ¡Capullo!
Walter: [Se tranquiliza]... Una liga es una liga.

Capítulo III

Ejercicio 00 : ft_print_program_name


	Ejercicio: 00
ft_print_program_name	
Directorio de entrega: <i>ex00/</i>	
Archivos a entregar: <i>ft_print_program_name.c</i>	
Funciones autorizadas: <i>write</i>	

- Aquí estamos hablando de un programa, por lo tanto tendrás que tener una función `main` en tu `archivo.c`.
- Escribe un programa que muestre el nombre del programa.
- Ejemplo:

```
$>./a.out
./a.out
$>
```

Capítulo IV

Ejercicio 01 : ft_print_params


	Ejercicio: 01
	ft_print_params
	Directorio de entrega: <i>ex01/</i>
	Archivos a entregar: ft_print_params.c
	Funciones autorizadas: write

- Aquí estamos hablando de un programa, por lo tanto tendrás que tener una función **main** en tu **archivo.c**.
- Escribe un programa que muestre los argumentos recibidos en la línea de comandos.
- Uno por línea, en el mismo orden que en la línea de comandos.
- Debes mostrar todos los argumentos, salvo **argv[0]**.
- Ejemplo:

```
$>./a.out test1 test2 test3
test1
test2
test3
$>
```

Capítulo V


Ejercicio 02 : ft_rev_params

	Ejercicio: 02
	ft_rev_params
	Directorio de entrega: <i>ex02/</i>
	Archivos a entregar: ft_rev_params.c
	Funciones autorizadas: write

- Aquí estamos hablando de un programa, por lo tanto tendrás que tener una función **main** en tu **archivo.c**.
- Escribe un programa que muestre los argumentos recibidos en la línea de comandos.
- Uno por línea, en orden inverso al de la línea de comandos.
- Debe mostrar todos los argumentos, salvo **argv[0]**.

Capítulo VI

Ejercicio 03 : ft_sort_params

	Ejercicio: 03
	ft_sort_params
	Directorio de entrega: <i>ex03/</i>
	Archivos a entregar: ft_sort_params.c
	Funciones autorizadas: write

- Aquí estamos hablando de un programa, por lo tanto tendrás que tener una función **main** en tu **archivo.c**.
- Escribe un programa que muestre los argumentos recibidos en la línea de comandos, clasificados según el orden ASCII.
- Debe mostrar todos los argumentos, salvo **argv[0]**.
- Un argumento por línea.