

# CODING CLUB

EPITECH



## CpoolDay

---

VERSION 1.0.0

# Avant Tout

L'objectif de cet atelier est de vous faire découvrir les bases du langage C, mais aussi l'ambiance et la philosophie de la piscine à Epitech.

Vous allez devoir faire preuve de rigueur et de persévérance. Si vous bloquez sur un problème, ici on ne passe pas au suivant, on demande à son voisin de droite, celui de gauche et en face de soi, puis internet. Si vous n'avez toujours pas trouvé, c'est là qu'interviennent les **Cobras**.

## Règles :

- Les différents exercices doivent être réalisés sans utiliser aucune bibliothèque. Deux fonctions ont été créées pour vous assister :

```
void print_char(char c);  
  
void print_number(int number);
```

⚠ Elles ne sont pas disponibles pour chaque exercice (ce sera précisé pour chacun).

- Pour chaque exercice, nous attendons de vous une **fonction** respectant le prototype imposé. Vous devez donc le respecter, sinon vous ne serez pas corrigé par la moulinette.
- Il est important de respecter les noms de fichiers ainsi que les prototypes donnés. Pour chaque exercice, vous créerez un nouveau fichier .c portant le nom de l'exercice. Par exemple, pour un exercice my\_print\_name :

```
touch my_print_name.c
```

```
void my_print_name(void);
```

## Moulinette

Comme c'est le cas tout au long de votre piscine Epitech, nous avons mis en place une moulinette qui vous corrige à des intervalles aléatoires. Vous serez prévenu quand elle passera.

Dans votre repo vous trouverez un script python appelé `client.py` qui vous permettra différentes actions. Tout d'abord de vous enregistrer à la moulinette :

```
python3 client.py --register
```

Ainsi que de consulter les résultats de la dernière moulinette sur vos exercices.

```
python3 client.py --result
```

- La moulinette a toujours raison.
- Ne laissez pas de fonction `main()` dans vos fichiers.
- Effectuez des commits réguliers (à vous de trouver comment faire).

## Allons-y !

Maintenant que vous avez bien lu ce qui précède, il ne vous reste plus qu'à vous lancer.

Bonne chance !

# My\_Print\_Ascii

Fichier de rendu: my\_print\_ascii.c

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui affichera l'ensemble des caractères affichables de la table ascii.

La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
void my_print_ascii(void);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
int main(void)
{
    my_print_ascii();
}
```

```
$> !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
```

# My\_Print\_N\_Ascii

Fichier de rendu: my\_print\_n\_ascii.c

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui affichera les n premiers caractères affichables de la table ascii.

Si il y a un problème la fonction doit s'arreter sans rien faire.

La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
void my_print_n_ascii(int howMany);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
int main(void)
{
    my_print_ascii(5);
}
```

```
$> !"#$%
```

```
int main(void)
{
    my_print_ascii(-2);
}
```

```
$>
```

```
int main(void)
{
```

```
    my_print_ascii(100);  
}
```

```
$>
```

# My\_Print\_Revert

Fichier de rendu: `my_print_revert.c`

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui affichera une string à l'envers.

La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
void my_print_revert(char *toRevert);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
int main(void)
{
    my_print_revert("codingclub");
}
```

```
$> bulcgnidoc
```

# My\_Char\_Replace

Fichier de rendu: `my_char_replace.c`

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui renverra une chaîne de caractère avec dans laquelle un caractère est remplacé par un autre à chaque apparition.

La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
void my_char_replace(char *origin, char toFind, char toReplace);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ce résultat :

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("%s\n", my_char_replace("bienvenue à epitech !", 'e', 'a'))
}
```

```
$> biavanua à apitach !
```



# My\_Get\_Char\_Repeat

Fichier de rendu: `my_get_char_repeat.c`

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction capable de compter le nombre d'occurrence de caractère dans une string.

La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
int my_get_char_repeat(char to_find, char *to_search);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    char str[] = "bienvenue à epitech";
    printf("%d\n", my_get_char_repeat('e', str));
}
```

```
$> 4
```

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("%d\n", my_get_char_repeat('e', NULL));
}
```

```
$> 0
```

# My\_Absolute

Fichier de rendu: `my_absolute.c`

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui renverra la valeur absolue d'un nombre passé en argument.

La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
void my_absolute(int number);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("%d\n", my_absolute(5));
}
```

```
$> 5
```

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("%d\n", my_absolute(-5));
}
```

```
$> 5
```

# My\_Square

Fichier de rendu: `my_square.c`

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui renverra un nombre au carré.

La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
void my_square(int number);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("%d\n", my_square(5));
}
```

```
$> 25
```

# My\_Little\_Bistro

Fichier de rendu: my\_little\_bistro.c

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui prend 3 argument :

- un premier nombre sous forme d'un int.
- un caractère qui représente un symbole d'opération (+, -, \*, /, %) sous forme d'un char.
- un deuxième nombre sous forme d'un int

Votre fonction doit appliquer l'opération donnée par le caractère sur les deux nombres et renvoyer le résultat sous forme d'un int.

Si il y a un problème la fonction renvoi 0.

Voici donc son prototype :

```
int my_little_bistro(int value1, char op, int value2);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("%d\n", my_little_bistro(40, '+', 2));
}
```

```
$> 42
```

```
#include <stdio.h>
int main(void)
```

```
{  
    printf("%d\n", my_little_bistro(85, '/', 2));  
}
```

\$> 42

```
#include <stdio.h>  
int main(void)  
{  
    printf("%d\n", my_little_bistro(150, '%', 54));  
}
```

\$> 42

# My\_Print\_Square

Fichier de rendu: `my_print_square.c`

## Sujet :

L'objectif de cet exercice est d'écrire une fonction qui prend 2 argument :

- un premier nombre sous forme d'un `int`  $> 1$ .
- le second sous la forme d'un caractère.

Votre fonction doit afficher un carré de côté de la taille du premier argument avec le caractère du second.

Si il y a un pbolème la fonction ne fait rien.

Voici donc son prototype :

```
void my_print_square(int size, char c);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
int main(void)
{
    my_print_square(2, 'g');
}
```

```
$> gg
gg
```

```
int main(void)
{
    my_print_square(-2, 'g');
}
```

\$>

# My\_Average

Fichier de rendu: `my_average.c`

## Sujet :

Pour cette exercice vous devez rendre une fonction qui prend en argument un pointeur sur une liste de nombre (`int *`) ainsi que sa taille. Vous devez renvoyer la moyenne de ses valeur sous form d'un float.

Voici donc son prototype :

```
float my_average(int *grades, int count);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int list[5] = {10, 17, 6, 14, 20};
    printf("%f\n", my_average(list, 5));
}
```

```
$> 13.4
```



# My\_Get\_Words

Fichier de rendu: `my_get_words.c`

## Sujet :

Cette exercice à pour but de print chaque mot présent dans une string, donc séparer par: ' ' ou '\t'. Avec un \n entre chaque mot.

Voici donc son prototype :

```
void my_get_words(char *sentence);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
#include <string.h>
int main(void)
{
    char *str = "bienvenue          à      epite ch";
    my_get_words(str);
}
```

```
$> bienvenue
    à
    epite
    ch
```

# My\_Rotate\_Aplha

Fichier de rendu: `my_rotate_alpha.c`

## Sujet :

La consigne de cet exercice est de créer une fonction appelée "my\_rotate\_alpha" qui prend en entrée une chaîne de caractères. La fonction doit effectuer une rotation alphabétique sur chaque caractère alphabétique de la chaîne, en décalant les caractères vers l'avant dans l'alphabet. La rotation doit être circulaire, c'est-à-dire que si un caractère atteint la fin de l'alphabet, il doit revenir au début. Finalement, la fonction doit retourner la chaîne de caractères modifiée. Si l'un des caractères de la string n'est pas une lettre minuscule la fonction s'arrête.

Voici donc son prototype :

```
void my_rotate_alpha(char *sentence);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    char *str = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
    printf("%s\n", my_rotate_alpha(str));
}
```

```
$> acegikmoqsuwybdfhjlnprtvxz
```

# My\_Sort

Fichier de rendu: `my_sort.c`

## Sujet :

La fonction de cet exercice prend un premier argument: une liste de nombres entiers, et un second: le nombre d'entier. Cette dernière doit trier et affiché les nombres de la liste. Les techniques de trie sont nombreuse nous vous conseillons le Bubble.

Voici donc son prototype :

```
void my_sort(int *nlist, int size);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
int main(void)
{
    char list[6] = {-84, 42, -21, 21, -42, 84};
    my_sort(list, 6);
}
```

```
$> -84
    -42
    -21
    21
    42
    84
```

# My\_Get\_Value

Fichier de rendu: `my_get_value.c`

## Sujet :

La fonction de cet exercice prend un premier argument: un dictionnaire, et un second: une clé dont vous devez retrouver et print la valeur.

Exemple de Dictionnaire:

```
"ville:Lyon,    pays:France, continent=europe"
```

Le format se traduit donc par une clé séparer par ':' ou '=' de sa valeur sans espace. Chacun des ses ensembles clé valeur sont séparer par des ',', ' ', '\t'.

Voici donc son prototype :

```
void my_get_value(char *dictionary, char *toFind);
```

## Exemple :

Un appel de votre fonction devra afficher ces résultats :

```
int main(void)
{
    char str[] = "ville:Lyon,    pays:France, continent=europe";
    char str1[] = "pays";
    char str2[] = "Ville;
    my_get_value(str, str1);
    my_get_value(str, str2);
}
```

```
$> France
```