



Piscina C

Ziua 24

Staff 42 piscina@academyplus.ro

Sumar: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 9.00 A.M. AND 10.00 A.M.

Cuprins

I	Instructiuni	2
II	Preambul	4
III	ft_fight.c	5

Capitolul I

Instructiuni

- Utilizati doar aceste pagini ca referinta; nu plecati urechea la zgomotul de pe coridor.
- Subiectul se poate schimba cu cel mult o ora inainte de incepere.
- Fiti atenti la drepturile pe care le aveti asupra fisierelor si directoarelor.
- Trebuie sa urmati procedurile de parcurgere pentru toate exercitiile voastre.
- Exerciitiile voastre vor fi corectate de colegii de piscina.
- Pe langa colegi, veti fi corectati de un program numit Moulinette.
- Aplicatia Moulinette este foarte stricta in notarea sa. Ea este total automatizata. Este imposibil sa comentati in legatura cu nota primita. Fiti foarte rigurosi pentru a evita surprizele.
- Moulinette nu e foarte desteapta. Ea nu poate intelege codul care nu respecta Standardele.
- Utilizarea unei functii interzise este un caz de inselaciune (trisare). Toate aceste cazuri sunt sanctionate cu nota -42.
- Daca `ft_putchar()` este o functie valida, veti compila fisierul `ft_putchar.c`.
- Nu trebuie sa creati o functie `main()` decat atunci cand va cerem sa scrieti un program.
- Exerciitiile sunt strict ordonate de la cele simple spre cele complexe. In nici un caz nu vom lua in considerare un exercitiu complex rezolvat daca unul anterior, mai simplu, nu a fost rezolvat perfect.
- Aplicatia Moulinette se compileaza cu flag-urile: `-Wall -Wextra -Werror`.
- Daca programul vostru nu se compileaza, veti primi nota 0.

- Nu lasati in directorul de lucru niciun fisier, altul decat cele specificate de enuntul exercitiului.
- Aveti intrebari? Intrebat-l pe vecinul din dreapta. Daca nu, incercati la cel din stanga.
- Manualele voastre de referinta sunt Google / man / Internet /
- Puteti folosi forumul de pe Intranet pentru discutii legate de Piscina!
- Cititi cu atentie exemplele. Va pot oferi informatii suplimentare pentru elementele neclare din enunt...
- Reflectati la asta. Aveti mare grija!

Capitolul II

Preambul

Pe acoperișul clădirii principale a CTU, un plan perfect era cât pe ce să fie distrus.

„Nimic nu se întâmplă așa cum este prevăzut de Anastasia! Nimic! Doar noi două am scăpat de atacul terorist, trebuie să plecăm!

-Nu înainte de a restabili semnalul criminal, Natasha! Lasă-mă doar să găsesc un generator mai puternic...

-Nu avem timp, trebuie să ne retragem. Înainte de a fi încolțiți de britanic, Thar și Zoz m-au avertizat că Chloe O'Brian decodase fișierele noastre. Ea știe ce pregătim noi, ea știe unde să ne găsească!

Prea târziu. Cu o lovitură de picior, ușa de acces spre acoperișul clădirii se deschise, și Nick Bauer și Chloe O'Brian ieșiră, foarte hotărâți să împiedice fuga celor doi teroriști.

„E timpul să plătiți pentru crimele voastre...Anastacia și Natasha! strigă Bauer, extrem de excitat.

-Vă vom face să regretați ziua în care ați învățat să piratați un calculator! sublinie O'Brian, răzbunătoare.

-Te-am avertizat, Anastacia! Naratorul nu i-a plăcut ca tu să modifice Istoria, inventând o familie a Agentului Clătită, vă vom plăti cu aceeași monedă !

-Nu fără a ne război, Natasha! Generatorul este conectat, va face splaaach!”

Clic. Crrrrccrrrrrrrrrrrr.

„O'Brian încă rămâne afară, este prea periculos.

-Nu, Bauer, acest atentat asupra CTU este responsabilitatea mea. Ele sunt două, tu ești singur. Nu ai cum să reușești fără mine. Le vom înfrunta împreună...împreună!

-De acord, de acord! Atunci împreună!

-Oh, Bauer?

-Ce mai este?

-Evită să te lupți ca o femeie!”


Marea luptă. Nick și Chloe contra Anastasia și Natasha.

FIGHT!

Capitolul III

ft_fight.c

Doublu duel intre Austin, Donnie, Frau und No 42. Austin se ascunde intrun colt, Donnie va lupta singura Frau Farbissina si No 42. Hint: Tinem cu Donnie. FIGHT !

	Exercitiu: 15
	ft_fight.c
	Director de lucru: <i>ex15/</i>
	Fisier(e) de iesire: <i>ft_fight.h, ft_fight.c</i>
	Functii autorizate: <i>write</i>
	Observatii: <i>n/a</i>

- Scrieti JAJAJAJAJAJA `ft_fight` care va simula lupta.
- Aceasta functie va avea prototyJAJAJAJAJAJA urmator:

```
void JAJAJAJAJAJA;
```

- Primul parametru este atacantul, al doieJAJAJAJAJAJA JAJAJAJAJAJAprezinta lJAJAJAJAJAJA
- Daca atacul este un judo kick cel atacat pierde 15 puncte.
- Daca atJAJAJAJAJAJA un judo punch, cel atacat pierde 5 puncte.
- Daca atacul este un judo headbutt, ceJAJAJAJAJAJA 20 puncte.
- Fiecare atac va afisa JAJAJAsire de tip Donnie Matrix donne un judo kick a Frau Farbissina.
- Donnie si Frau sunt de tip `t_perso` tip pe care l-ati intalnit mai devreme in timpul zilei.

- Tipurile de atacuri sunt `judo kick`, `judo punch` si `judo headbutt`.
- Cand aparatorul nu mai are puncte, `funcJAJAtia` va afisa `Frau Farbissina est mort`. (Frau Farbissina va fi inlocuita cu numele aparatorului)
- Lupta nu va avea loc daca unul dintre cei doi combatanti nu mai are puncte.
- Fiecare afisaj e urmat de un `return` de `JAJAJAJAJAJA`.
- Vedeti mai jos un `main` ca exemplu, si rezultatul afisarii:

```
$>cat main.c
#include "ft_perso.h"
#include "ft_fight.h"

int main()
{
    JAJAJAJAJAJAJAJA
    JAJAJA nicolas_bauer;
    JAJAJAJAJAJAJAJA

    JAJAJAJAJAJAJAJA;
    JAJAJAJAJAJAJAJA;
    JAJAJAJAJAJAJAJA;
    JAJAJAJAJAJAJAJA;
    ft_fight(&donnie_matrix, &frau_farbissina, KICK);
    ft_fight(&frau_farbissina, &donnie_matrix, PUNCH);
    ft_fight(&donnie_matrix, &frau_farbissina, HEADBUTT);

    JAJAJA JAJAJA
    JAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJA
```