



Piscina C

Ziua 24h

Staff 42 piscina@academyplus.ro

Sumar: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 4.00 A.M. AND 5.00 A.M.

Cuprins

I	Instructiuni	2
II	Preambul	4
III	ft_scrambler.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 vi se cere 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

„Natasha, trecem la planul B, lovi Anastacia în pubela locală a CTU. Am obținut informații de la Agentul Special Clătită. A trebuit să îi iau familia ostatică pentru a putea să-l fac să cânte.

-Va funcționa acest procedeu scenaristic cu două mingi? Sincer, trădătorul care are o familie sechestrată de teroriști, nu e nimic nou. Nu cred că Naratorul va aprecia...

-Sper. Timpul ne presează. Vino, să mergem sus să instalăm această antenă releu pe acoperiș.”

În acest timp, Nick Bauer și Agentul Special Clătită se pregăteau amândoi de o dezvăluire.

„Am găsit sursa semnalului, se laudă Bauer. Vine din clădirea noastră! Teroriștii se află în clădirea noastră! Și îmi amintesc de dumneavoastră, Agent Special Clătită... Erați în casa din Jersey Shore, ascuns sub masca de gaz! Trădătorule!

-Nu am avut niciodată familie, comentă Agentul Special Clătită. Ceva nu are logică în această Istorie! Și ce e cu acest bâzâit în urechile mele...”


Ținându-se cu mâinile de cap, Agentul Special Clătită simți o durere insuportabilă.

Apoi: „splaaach”. Agentul Special Clătită se dezintegrează într-o explozie de carne, creier, măruntaie și oase. Dezvăluind o sacră doză de bucurie răutăcioasă, un hamster fugi din această grămadă de sânge, liberat în sfârșit de calvarul său.

Nick nu avu timp să-și revină din această viziune a ororii. Alți agenți ai CTU începură deja să se țină de cap și să aibă convulsii.\\

Capitolul III

ft_scrambler.c

	Exercitiu: 10
	ft_scrambler.c
Director de lucru: <i>ex10/</i>	
Fisier(e) de iesire: ft_scrambler.c	
Functii autorizate: Niciuna	
Observatii: n/a	

- Scrieti o functie `ft_scrambler()` care va schimba valorile de tip `int` point-ate de pointerii transmisi ca parametri.
- Aceasta functie pune `a` in `c` ; `c` in `d` ; `d` in `b` ; si `b` in `a`.
- Ea va avea prototipul urmator:

```
void      ft_scrambler(int **a, int *b, int *****c, int ****d);
```