



Piscina C

Ziua 24h

Staff 42 piscina@academyplus.ro

Sumar: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 8.00 P.M. AND 9.00 P.M.

Cuprins

I	Informatii	2
II	Preambul	4
III	find_nicolas_bauer.sh	5

Capitolul I

Informatii

- 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

Nu era o seară obișnuită pentru Vic Soontobedead.

De când se instalase pe coastă cu Nick Bauer, Vic își petrecea zilele făcând cumpărături. Un amant capabil să obțină o reducere pe articole aflate deja în promoție grație pistolului său înseamnă un cont bancar întreținut. Oh ! Șarmul vieții la țară, pitorescul locuitorilor, totul la doar câteva ore de un adevărat stat: New Jersey era într-adevăr locul visat pentru Vic !

Dar astăzi, Vic nu își înroșise cardul de credit ca de obicei. Vic participa la un nou joc de telerealitate : « Scoateți-mă de aici, îl cunosc pe Nick Bauer ».

Răpitorii săi au fost primii care s-au minunat de calmul dovedit de Vic. În timp ce capul îi era acoperit cu un sac, iar corpul purtat în duba neagră tradițională în aceste situații, Vic era cuprinsă de zen.

« Acum că avem ținta, se îngrijoră o voce feminină de pe scaunele din față ale mașinii, te-ai decis unde mergem?

- Mergem la casa de pe chei, răspunse o a doua voce.

- Vechea baracă a lui Jersey Shore ? Locul este dezinfectat ?

- Locul este plin de camere. Va fi perfect pentru a ne lansa mesajul către întreaga națiune.

- Pierdut, lansa Vic Soontobedead din spatele vehiculului. Acum, nu asta trebuie să faceți.


Acum, eu cred că CTU va încerca să îl contacteze pe Nick. Îl așteaptă o zi lungă, nu credeți?

Ar trebui să vă gândiți să vă baricadați. Cred că am înțeles care era rolul meu în această poveste de răpire. »

Ajută CTU, Unitatea Contra Teroristă, să dea de urma lui Nick Bauer căutând datele sale de contact în anuarul telefonic.

Capitolul III

find_nicolas_bauer.sh

	Exercitiu: 02
find_nicolas_bomber.sh	
Director de lucru: ex02/	
Fisier(e) de iesire: find_nicolas_bomber.sh	
Functii autorizate: Niciuna	
Observatii: n/a	

- Scrieti un fisier `find_nicolas_bomber.sh` care va afisa numarul tuturor persoanelor numite Nicolas Bomber din anuarul transmis ca parametru.
- Programul vostru va fi apelat de `sh find_nicolas_bomber.sh annuaire`



Probabil veti uita!