



Piscina C

Ziua 24h

Staff 42 piscina@academyplus.ro

Sumar: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 3.00 P.M. AND 4.00 P.M.

Cuprins

I	Instructiuni	2
II	Preambul	4
III	ft_ultimate_fight	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

Era o gustare banală pentru Javier Bauer.

Își reperă ținta încă de la sosirea sa la Casa Albă. După ce l-a filat, acesta se resemnă să aștepte finalul petrecerii înainte de a trece la acțiune. Acum, acesta era pe cale să-și termine bezeaua cu ciocolată, având grijă să nu se păteze pe cămașa albă.

„Doamnă, o interpelă acesta pe vecina sa de masă, pot să vă împrumut șervețelul? Prefer să nu-mi asum nici un risc...Este o recepție fermecătoare, nu credeți? Am venit în scop de afaceri, însă ziua abia începe. V-ați gândit vreodată că această sărbătoare ar putea să facă bum?”

Fără îndoială, Javier Bauer avea fler.

„Nu mișcă nimeni! CTU”

Nick Bauer tocmai sosi la fața locului și își ținea ținta în linia de ochire.

„Ridică ușor mâinile, s-a sfârșit, atentatul tău împotriva Președintelui nu va avea loc! O'Brian, ocupă-te de Obama! Ceilalți, securizați perimetrul!”

Apropiindu-se de fratele său vitreg, a cărui existență îi fusese dezvăluită abia cu câteva ore în urmă de către Vic Soontobedead, Nick Bauer nu mai era om. Era brațul armat al justiției.

„Ești pe punctul de a săvârși o greșală gravă, Nick! spuse Javier.
-Oh, nu aș spune asta, frate! Încă de la început, am știut că nu ești un trădător, ci un agent infiltrat al FBI, venit să elimine adevărata amenințare...”


Degetul inchizitor al lui Nick Bauer desemnă femeia așezată lângă Javier.

„...ZOMBI NINA MYERS!”

Șoc și revelație: aceasta este lupta finală contra veritabilului dușman al lui Nick Bauer care a revenit dintre morți, Zombi Nina Myers!

Capitolul III

ft_ultimate_fight

	Exercitiu: 21
ft_ultimate_fight	
Director de lucru: <i>ex21/</i>	
Fisier(e) de iesire: <code>ft_ultimate_fight.c</code> , <code>ft_ultimate_fight.h</code>	
Functii autorizate: <code>write</code>	
Observatii: n/a	

Reluati-va simulatorul din exercitiul 15 si adaugati urmatoarele elemente:

- KICK1 ; 13 points ; un judo chop ichi
- KICK2 ; 3 points ; un judo chop ni
- KICK3 ; 18 points ; un judo chop san
- KICK4 ; 9 points ; un judo chop shi
- KICK5 ; 11 points ; un judo chop go
- KICK6 ; 13 points ; un judo chop roku
- KICK7 ; 8 points ; un judo chop shichi
- KICK8 ; 6 points ; un judo chop hachi
- KICK9 ; 11 points ; un judo chop ku
- KICK10 ; 9 points ; un judo chop ju
- KICK11 ; 18 points ; un judo chop hyaku
- KICK12 ; 10 points ; un judo chop sen



Hmm... sigur exista solutii mai inteligente decat prima idee care
va vine in minte. Da, da!