

## 1 Soupe à la tomate

C'est la saison de la soupe à la tomate ! En fin gourmet que vous êtes, vous ajoutez des pâtes en forme de lettres à votre soupe. Ces lettres, à leur tour, forment des phrases.

Vous remarquez que vous pouvez écrire des phrases rigolotes en mangeant une lettre de temps en temps.

On vous demande d'écrire deux fonctions : `manger` et `soupe`.

La fonction `manger` prend deux arguments :

- une chaîne de caractères `texte`, représentée par un pointeur de type `char *` ;
- un entier `n`.

Elle doit renvoyer une nouvelle chaîne de caractères correspondant à `texte` après avoir supprimé une lettre toutes les `n` positions. La première lettre de `texte` est toujours mangée.

La fonction `soupe` ne prend aucun argument. Elle doit :

1. demander à l'utilisateur d'entrer un texte (une phrase sans espace, ou utiliser `fgets`) ;
2. demander à l'utilisateur un nombre entier `n` ;
3. appeler la fonction `manger` sur le texte et le nombre saisis ;
4. afficher le résultat.

**Exemple d'exécution attendue :**

Entrez un texte : BONJOUR

Entrez un nombre : 3

Résultat : ONOU

**Indications :**

- Utilisez les pointeurs pour parcourir la chaîne (`*(texte + i)` ou `texte[i]`).
- Vous pouvez allouer une nouvelle chaîne pour le résultat avec `malloc`.
- N'oubliez pas de terminer la chaîne par le caractère nul `'\0'`.

## 2 Mon dragon préféré

On souhaite écrire une fonction `mon_dragon_prefere` qui prend en argument les caractéristiques d'un Dragon : la couleur de ses écailles, la couleur de ses yeux, sa taille (en mètres) et le nom de son souffle.

La fonction aura donc quatre arguments, tous de type `char *` :

- `couleur_ecaille` par exemple : "Violet", "Bleu", "Blanc", etc.
- `couleur_yeux` par exemple : "Rouge", "Orange", "Marron", etc.
- `taille` par exemple : "37", "56", "58", etc.
- `nom_souffle` par exemple : "Vent du Désert", "Flamme de Magma", etc.

Les deux derniers arguments (`taille` et `nom_souffle`) sont optionnels : par défaut, ils valent "-" et ne doivent être affichés que si leur valeur est différente de "-".

La fonction doit afficher à l'écran toutes les caractéristiques du dragon sous la forme suivante :

Fuyez, voici le Dragon <couleur\_ecaille> aux Yeux <couleur\_yeux> !

et, si la taille est précisée :

Quelle taille ! Il mesure <taille> m !

et, si le souffle est précisé :

Son souffle est appelé : <nom\_souffle> !

### Exemples d'exécution :

```
mon_dragon_prefere("Vert", "Violets", "-", "-");
Fuyez, voici le Dragon Vert aux Yeux Violets !
```

```
mon_dragon_prefere("Orange", "Argentés", "37", "-");
Fuyez, voici le Dragon Orange aux Yeux Argentés !
    Quelle taille ! Il mesure 37 m !
```

```
mon_dragon_prefere("Bleu", "Rouges", "42", "Flamme de Magma");
Fuyez, voici le Dragon Bleu aux Yeux Rouges !
    Quelle taille ! Il mesure 42 m !
    Son souffle est appelé : Flamme de Magma !
```

### Indications :

- Inclure la bibliothèque `<string.h>` pour utiliser `strcmp`.
- Tous les arguments sont des chaînes de caractères (même la taille).
- Vous devez utiliser des pointeurs dans la définition de la fonction :  

```
void mon_dragon_prefere(char *ecaille, char *yeux, char *taille, char *souffle).
```

### 3 Opérations sur tableaux

Dans toutes les fonctions ci-dessous, le tableau d'entrée **l** **ne doit pas être modifié**.

On manipulera des pointeurs et on allouera les nouveaux tableaux avec `malloc`.

On utilisera le couple `(int *tab, int n)` pour représenter un tableau d'entiers et sa taille.

**Rappel C.** Une fonction qui construit un nouveau tableau renverra `int *` et écrira la taille de sortie dans un paramètre `int *out_n`. Le code appelant est responsable de `free`.

1. **decale.**

Écrire `int *decale(const int *l, int n, int d, int *out_n);`

qui renvoie un nouveau tableau obtenu en ajoutant un décalage `d` à chaque élément de `l`.

*Ex.* `decale([4,17,12],3,3) → [7,20,15]`.

2. **intercale\_zeros.**

Écrire `int *intercale_zeros(const int *l, int n, int *out_n);`

qui renvoie le tableau où l'on intercale un 0 après chaque élément. La taille de sortie vaut `2*n`.

*Ex.* `intercale_zeros([4,17,12]) → [4,0,17,0,12,0]`.

3. **supprime.**

Écrire `int *supprime(const int *l, int n, int elem, int *out_n);`

qui renvoie le tableau obtenu en supprimant *toutes* les occurrences de `elem`.

*Ex.* `supprime([4,7,12,4,4,0,4,5],8,4) → [7,12,0,5]`.

4. **insere\_milieu.**

Écrire `int *insere_milieu(const int *l, int n, int elem, int *out_n);`

qui insère `elem` "au milieu" de `l` :

— si `n` est pair, on insère `elem` une fois à l'indice `n/2`;

— si `n` est impair, on insère `elem` *de part et d'autre* de l'élément central (deux insertions).

La taille de sortie vaut `n+1` ou `n+2`.

*Ex.* `insere_milieu([4,7,12,3],4,0) → [4,7,0,12,3]`

`insere_milieu([9,3,5,6,2],5,1) → [9,3,1,5,1,6,2]`.

5. **transpose.**

Écrire une fonction qui transpose une matrice d'entiers de taille `n × m`. La matrice d'entrée est représentée par un tableau de pointeurs :

```
int **transpose(const int **mat, int n, int m);
```

La fonction renvoie une nouvelle matrice de taille `m × n`, allouée avec `malloc`, telle que `res[j][i] = mat[i][j]` pour tout `i, j`.

*Exemple :*

```
mat = [[1,2,3],[4,5,6]] → res = [[1,4],[2,5],[3,6]].
```

6. **diagonale\_principale.**

Écrire une fonction qui extrait la diagonale principale d'une matrice carrée `n × n`.

```
int *diagonale_principale(const int **mat, int n);
```

La fonction renvoie un nouveau tableau de taille `n`, contenant les éléments `mat[i][i]`.

*Exemple :*

```
mat = [[2,4,7],[0,5,8],[1,9,3]] ⇒ [2,5,3].
```