



C Piscine

C 03

Summary: Bu doküman C Piscine @ 42 içindeki C 03 modülünün konusudur.

Contents

I	Yönergeler	2
II	Önsöz	4
III	Çalışma 00 : ft_strcmp	5
IV	Çalışma 01 : ft_strncmp	6
V	Çalışma 02 : ft_strcat	7
VI	Çalışma 03 : ft_strncat	8
VII	Çalışma 04 : ft_strstr	9
VIII	Çalışma 05 : ft_strlcat	10

Chapter I

Yönergeler

- Lütfen sadece bu sayfayı referans alınız: söylentilere kulak asmayınız.
- Dikkat! Dokümanın gönderim öncesinde değişme ihtimali vardır.
- Lütfen dosyalarınız ve dizileriniz için gerekli yetkilere sahip olduğunuzdan emin olunuz.
- Bütün çalışmalarınız için gönderim talimatlarını takip ediniz.
- Çalışmalarınız sınıf arkadaşlarınız tarafından kontrol edilip notlandırılacaktır.
- Aynı zamanda, çalışmalarınız Moulinette adlı program tarafından da kontrol edilip notlandırılacaktır.
- Moulinette değerlendirmelerinde çok titiz ve katıdır. Otomatik bir program olmasından dolayı görüş alışverişi mümkün değildir. Süpriz bir sonuçla karşılaşmak için çalışmalarınızı dikkatlice yapınız.
- Moulinette çok açık görüşlü değildir. Kodunuz Norm'a uymadığı takdirde onu anlamaya çalışmayacaktır. Moulinette dosyalarınızın norm'a uyup uymadığını kontrol etmek için **norminette** adında bir program kullanmaktadır. TL;DR: **norminette**'in kontrolünden geçemeyecek bir dosya teslim etmek akılsızca olacaktır.
- Çalışmalar en kolaydan en zora olacak şekilde zorluklarına göre sıralanmıştır. Daha zor bir çalışma başarıyla tamamlanmış bile olsa daha kolay bir çalışmanın tamamıyla fonksiyonel olmaması durumunda dikkate **alınmayacaktır**.
- Yasaklanmış bir fonksiyon kullanmak hile olarak görülmektedir. Bunu yapan kişiler -42 puan alacaktır, ve bu not pazarlığa tabi değildir.
- Sizden program istersek sadece bir main() fonksiyonu göndermeniz gerekir.
- Moulinette çalışmaları şu şekilde sınıflandırır: -Wall -Wextra -Werror ve gcc
- Eğer programınız sınıflandırılmazsa, 0 alırsınız.
- Dizinizde konunun başlığındakiler dışında hiçbir dosya bırakmayınız.
- Bir sorunuz mu var? Sağınızdaki arkadaşınıza sorun. Olmadı solunuzdakine...

- Başvuru kılavuzunuzun adı `Google / insan / internet / ...` 'dır.
- Intranetteki forumun "C Piscine" kısmını ya da Slack'deki Piscine bölümünü kontrol edin.
- Konu içerisinde net bir şekilde belirtilmemiş detayları anlayabilmek için örnekleri dikkatlice inceleyiniz.
- Odin ve Thor adına ! Kafayı çalıştırın !!!



Norminette `-R CheckForbiddenSourceHeader` işareti ile başlatılmalıdır
. Moulinette de bunu kullanacaktır.

Chapter II

Önsöz

RPS oyununun bahsi ilk defa Çin'in Ming Hanedanı'nda bir yazar olan Xie Zhaozhi'nin yazdığı Wuzazu kitabında geçmektedir. Zhaozhi, oyunun tarihçesinin Han Hanedanlığı dönemine (206 BC – 220 AD) kadar dayandığından bahsetmiştir. Kitapta oyun, shoushiling adıyla anılmaktadır. Li Rihua'nın Liuyanzhai'nin Notu adlı kitabı da bu oyundan bahsetmekte ve oyunu shoushiling, huozhitou, ya da huoquan adlarıyla anmaktadır.

Japon tarihinde “sansukumi-ken”in, “san” üçlü “sukumi” kilitlenmesi olan “ken” yani ilk oyunlar, adı sıklıkla geçmektedir . Oyunun adında da geçen bu üçlü kitlenme şu şekildedir: A B'yi yener, B C'yi yener, ve C A'yı yener. Oyunlar aslında ilk olarak Çin'den çıkmış sonrasında Japonya'ya gelip popüler olmuştur.


20. yüzyılın ilk başlarına doğru, batı ile Japonya arasındaki artan etkileşim sayesinde taş-kağıt-makas bütün Asya kıtasına yayılmıştır. Bundan dolayıdır ki oyunun İngilizce'si adını taş, makas, ve kağıdı temsil eden üç Japon el hareketinden almıştır. Asya kıtasının başka bölgelerinde açık avuç içi hareketi “kağıt” yerine “kumaş”ı temsil etmektedir. Aynı zamanda makas hareketinin şekli de Japon tarzından alınmıştır.

1927 yılında La Vie au patronage adlı Fransız bir çocuk dergisi, bu oyuna “jeu japonais” (“Japon oyunu”) diyerek ayrıntılı bir şekilde oyundan bahsetmektedir. Oyunun Fransız adı, “Chi-fou-mi”, “bir, iki, üç” (“hi, fu, mi”) anlamına gelen Eski Japonca kelimelerden gelmektedir.

Tokyo trafiğinin en yoğun olduğu saatler hakkındaki 1932 tarihli bir New York Times makalesi de Amerikalı okurlar için oyunun kurallarını anlatmaktadır. Bu da o dönemde oyunun Amerika Birleşik Devletleri'nde henüz herkesçe bilinen bir şey olmadığını gösterir. Compton'nın Resimli Ansiklopedisinin 1933 yılı baskısının Japonya üzerine olan yazısında, oyunun küçük çocuklar arasındaki anlaşmazlıkları bitirmek için sıklıkla kullanılan bir yöntem olduğundan bahsedilir. Yazıda oyunun adı “John Kem Po” olarak verilmiştir. Aynı zamanda yazı açıkça şunu öne sürer, “Bu anlaşmazlıkları bitirmek için o kadar iyi bir yoldur ki Amerikalı kız ve erkek çocuklar da bunu denemek isteyebilirler.”

Chapter III

Çalışma 00 : ft_strcmp


	Exercise 00
	ft_strcmp
	Turn-in directory : <i>ex00/</i>
	Files to turn in : ft_strcmp.c
	Allowed functions : None

- Reproduce the behavior of the function `strcmp` (man `strcmp`).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

```
int      ft_strcmp(char *s1, char *s2);
```

Chapter IV

Çalışma 01 : ft_strncmp


	Exercise 01
	ft_strncmp
	Turn-in directory : <i>ex01/</i>
	Files to turn in : ft_strncmp.c
	Allowed functions : None

- Reproduce the behavior of the function `strncmp` (man `strncmp`).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

```
int      ft_strncmp(char *s1, char *s2, unsigned int n);
```

Chapter V

Çalışma 02 : ft_strcat


	Exercise 02
	ft_strcat
Turn-in directory : <i>ex02/</i>	
Files to turn in : ft_strcat.c	
Allowed functions : None	

- Reproduce the behavior of the function **strcat** (man strcat).
- Prototip şu şekilde olmalıdır:

```
char *ft_strcat(char *dest, char *src);
```


Chapter VI

Çalışma 03 : ft_strncat


	Exercise 03
	ft_strncat
	Turn-in directory : <i>ex03/</i>
	Files to turn in : ft_strncat.c
	Allowed functions : None

- Reproduce the behavior of the function `strncat` (man `strncat`).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

```
char *ft_strncat(char *dest, char *src, unsigned int nb);
```

Chapter VII

Çalışma 04 : ft_strstr


	Exercise 04
	ft_strstr
	Turn-in directory : <i>ex04/</i>
	Files to turn in : ft_strstr.c
	Allowed functions : None

- Reproduce the behavior of the function **strstr** (man strstr).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

```
char *ft_strstr(char *str, char *to_find);
```

Chapter VIII

Çalışma 05 : ft_strlcat

	Exercise 05
	ft_strlcat
	Turn-in directory : <i>ex05/</i>
	Files to turn in : ft_strlcat.c
	Allowed functions : None

- Reproduce the behavior of the function `strlcat` (man `strlcat`).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

```
unsigned int ft_strlcat(char *dest, char *src, unsigned int size);
```