



Piscina C

C 03

Staff 42 [piscine@42.fr](mailto:piscine@42.fr)

*Resumen: Este documento corresponde a la evaluación del módulo C 03 de la piscina de 42.*

# Índice general

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

# Capítulo I

## Instrucciones

- Esta página será la única referencia: no se fíe de los rumores de pasillo.
- Vuelva a leer bien los enunciados antes de entregar sus ejercicios. Los enunciados pueden cambiar en cualquier momento.
- Tenga cuidado con los permisos de sus archivos y de sus directorios.
- Debe respetar el procedimiento de entrega para todos sus ejercicios.
- Sus compañeros de piscina se encargarán de corregir sus ejercicios.
- Además de por sus compañeros, también será corregido por un programa que se llama la Moulinette.
- La Moulinette es muy estricta a la hora de dar notas. Está completamente automatizada. Es imposible discutir con ella sobre su nota. Por lo tanto, sea extremadamente riguroso para evitar cualquier sorpresa.
- La Moulinette no tiene una mente muy abierta. No intenta comprender el código que no respeta la Norma. La Moulinette utiliza el programa **norminette** para comprobar la norma de sus archivos. Entienda entonces que es estúpido entregar un código que no pase la **norminette**.
- Los ejercicios han sido ordenados con mucha precisión del más sencillo al más complejo. En ningún caso le prestaremos atención ni tendremos en cuenta un ejercicio complejo si no se ha conseguido realizar perfectamente un ejercicio más sencillo.
- El uso de una función prohibida se considera una trampa. Cualquier trampa será sancionada con la nota -42.
- Solamente tendrá que entregar una función `main()` si le pedimos un programa.
- La Moulinette compila con los flags `-Wall -Wextra -Werror` y utiliza `gcc`.
- Si su programa no compila, tendrá 0.
- No debe dejar en su directorio ningún archivo que no se haya indicado de forma explícita en los enunciados de los ejercicios.

- ¿Tiene alguna pregunta? Pregunte a su vecino de la derecha. Si no, pruebe con su vecino de la izquierda.
- Su manual de referencia se llama `Google / man / Internet / ....`
- ¡No olvide participar en el foro Piscina de su Intranet o en el slack de su Piscina!
- Lea detenidamente los ejemplos. Podrían exigir cosas que no se especifican necesariamente en los enunciados...
- Razone. ¡Se lo suplico, por Odín! Maldita sea.



Para esta jornada, la *norminette* debe ser ejecutada con el flag `-R CheckForbiddenSourceHeader`. La *moulinette* también lo utilizará.

# Capítulo II

## Preámbulo

El libro Wuzazu contiene la primera cita conocida sobre el juego "Piedra, papel o tijera". Fue escrito por el escritor Xie Zhaozhi, de la dinastía Ming, que indicaba entonces que el juego se remonta a la dinastía Han (206 AC - 220 DC). En el libro, el juego se denominaba shoushiling. El libro Note of Liuyanzhai también menciona el juego, denominándolo shoushiling, huozhitou o huoquan.

A través de la historia de Japón, encontramos referencias frecuentes a los juegos "sansukumi-ken", "ken" significa juego de puño, con un final sin salida "sukumi" de tres vías "san". Su significado es que A gana a B, B gana a C y C gana a A. Este juego es originario de China, antes de ser importado a Japón y hacerse popular.


Al principios del siglo XX, piedra, papel o tijera se extendió más allá de Asia, especialmente gracias al contacto creciente entre Japón y Occidente. Su nombre inglés surge de la traducción del nombre japonés de los gestos utilizados. En el resto de Asia, se sustituye el papel por tela. También se adopta la forma de las tijeras del estilo japonés.

En 1927, "La vie au patronage", una revista para los niños en Francia, lo describía de manera detallada y lo consideraba como un "juego japonés". En Francia, su nombre alternativo (çhi-fou-mi), se basa en las antiguas palabras japonesas para ün, dos, tres ("hi, fu, mi").

Un artículo del New York Times de 1932 explicaba las reglas para los lectores norteamericanos, lo que indica que por aquel entonces el juego no estaba muy extendido. La edición de 1933 de la revista Compton's Pictured Encyclopedia, en su artículo sobre Japón, lo describía como un medio habitual para la resolución de conflictos entre niños: "This is such a good way of deciding an argument that American boys and girls might like to practice it too."

# Capítulo III

## Ejercicio 00 : ft\_strcmp


	Ejercicio : 00
	ft_strcmp
Directorio de entrega : <i>ex00/</i>	
Ficheros a entregar : <b>ft_strcmp.c</b>	
Funciones autorizadas : Ninguna	

- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función **strcmp** (man strcmp).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

# Capítulo IV

## Ejercicio 01 : ft\_strncmp


	Ejercicio : 01
	ft_strncmp
Directorio de entrega : <i>ex01/</i>	
Ficheros a entregar : <b>ft_strncmp.c</b>	
Funciones autorizadas : Ninguna	

- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función `strncmp` (man `strncmp`).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

# Capítulo V

## Ejercicio 02 : ft\_strcat

	Ejercicio : 02
	ft_strcat
Directorio de entrega : <i>ex02/</i>	
Ficheros a entregar : <b>ft_strcat.c</b>	
Funciones autorizadas : Ninguna	

- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función **strcat** (man strcat).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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



# Capítulo VI

## Ejercicio 03 : ft\_strncat


	Ejercicio : 03
	ft_strncat
Directorio de entrega : <i>ex03/</i>	
Ficheros a entregar : <b>ft_strncat.c</b>	
Funciones autorizadas : Ninguna	

- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función **strncat** (man strncat).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

# Capítulo VII

## Ejercicio 04 : ft\_strstr


	Ejercicio : 04
ft_strstr	
Directorio de entrega : <i>ex04/</i>	
Ficheros a entregar : <b>ft_strstr.c</b>	
Funciones autorizadas : Ninguna	

- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función **strstr** (man strstr).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

# Capítulo VIII

## Ejercicio 05 : ft\_strlcat

	Ejercicio : 05
	ft_strlcat
	Directorio de entrega : <i>ex05/</i>
	Ficheros a entregar : <b>ft_strlcat.c</b>
	Funciones autorizadas : Ninguna

- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función `strlcat` (man `strlcat`).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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