



C Ավագան

C 03

Հակիրճ. այս փաստաթուղթը 42 դպրոցի C ավագանի C 03 մողուլի
նյութըն է:

Յանկ

I	Յուցումներ	2
II	Նախաբան	4
III	Առաջադրանք 00 : ft_strcmp	5
IV	Առաջադրանք 01 : ft_strncmp	6
V	Առաջադրանք 02 : ft_strcat	7
VI	Առաջադրանք 03 : ft_strncat	8
VII	Առաջադրանք 04 : ft_strrstr	9
VIII	Առաջադրանք 05 : ft_strlcat	10

Գլուխ I

Ցուցումներ

- Այս էջը ձեր միակ ուղեցույցն է: Պտտվող խոսակցություններին ուշադրություն մի՛ դարձրեք:
- Զգուշացում. մինչ առաջադրանքները հանձնելը նորից ստուգե՛ք նյութը: Ցանկացած պահի այս փաստաթուղթը կարող է փոփոխվել:
- Ուշադրություն դարձրե՛ք ձեր Փայլերի և պահումների թույլտվություններին:
- Բոլոր առաջադրանքները կատարելիս անհրաժեշտ է հետևել հանձման ընթացակարգին:
- Զեր առաջադրանքները կստուգվեն ձեր դասընկերների կողմից:
- Բացի դրանից, ձեր առաջադրանքները կստուգվեն և կգնահատվեն Moulinette կոչվող ծրագրով:
- Moulinette-ը գնահատելիս շատ բծախնդիր է ու խիստ: Այն ամբողջովին ավտոմատացված է, և գնահատման հարցում նրա հետ անհնար է բանակցել: Այսպիսով, տիաճ անակնկալներից խուսափելու համար առաջադրանքները պետք է կատարվեն հնարավորինս անթերի:
- Moulinette-ն այնքան էլ լայնախոհ չէ: Այն չի էլ փորձի հասկանալ ձեր կողը, եթե վերջինս չի համապատասխանում Norm-ին:
- Մուլինետի աշխատանքը հիմնված է norminette կոչվող ծրագրի վրա, որը ստուգում է, թե արդյոք ձեր Փայլերը համապատասխանում են Norm-ին: Կարճ ասած, norminette-ի ստուգման թեստը չանցած աշխատանքը չի ընդունվի:
- Առաջադրանքները դասավորված են ըստ բարդության աստիճանի՝ ամենապարզից ամենաբարդը: Հաջողությամբ կատարված բարդ առաջադրանքները հաշվի չեն առնվի, եթե պարզ առաջադրանքներից որևէ մեկը լիարժեք չի աշխատում:
- Արգելված Փունկցիաների կիրառումը համարվում է խարդախություն: Խարդախությունը պատժվում է -42-ով, և այս գնահատականը քննարկման ենթակա չէ:

- main () Փունկցիա պետք է հանձնել միայն այն դեպքում, եթե պահանջվի գրել ծրագիր:
- Moulinette-ը կազմարկում է այս դրոշակների օգնությամբ՝ -Wall -Wextra -Werror, և գործածում է gcc:
- Եթե ձեր ծրագիրը չկազմարկվի, կստանաք 0:
- Նյութում նշված Փայլից բացի ձեր պահոցում հավելյալ Փայլեր չպետք է լինեն:
- Հարցեր կա՞ն: Դիմե՛ք աջ կողմում նստած դասընկերոջը: Կամ Էլ դիմե՛ք ձախ կողմինին:
- Ձեր ուղեցույցների անուններն են Google/ man/ internet/ ...
- Կարող եք օգտվել նաև ներքնացանցի Փորումի «C Piscine» հատվածից կամ slack Piscine-ից:
- Մանրակրկիտ ուսումնասիրե՛ք օրինակները: Շատ հնարավոր է, որ դրանք պահանջեն նյութում հստակորեն չնշված մանրամասներ:
- Դե՛, ձեզ տեսնենք: Հանուն Օդինի, հանուն Արամագդի: Ուղեղներդ ի գո՞րծ:



Norminette-ը պետք է գործարկվի -R *CheckForbiddenSourceHeader* դրոշակով: Այն նաև անհրաժեշտ է Moulinette-ի աշխատանքի համար:

Գլուխ II

Նախարան

«Քար, մկրատ, թուղթ» խաղի առաջին հայտնի հիշատակումը «Ուցգացզու» գրքում է, որը Սինգ դինաստիայի օրոք գրել է Սե Չժառչեն (206 մ.թ.ա.- 220 մ.թ.): Գրքում խաղը կոչվում է «Շոռուշիլին»: «Շոռուշիլին» կարելի է թարգմանել որպես «ձեռքի հրամաններ»:

Ճապոնիայի պատմության մեջ պարբերաբար հանդիպում են հղումներ «սանսուկումի-կեն» խաղին, որը նշանակում է «կեն» բոունցքի «սան» եռակողմ «սուկումի» փակուլի: Դա այն իմաստով է, որ Ա-ն հաղթում է Բ-ին, Բ-ն հաղթում է Գ-ին, Գ-ն հաղթում է Ա-ին: Գոյություն ունեն նաև խաղի «ճյան-կեն» կամ «ինճյան» ճապոնական տարբերակները: Խաղը Չինաստանից տարածվել է Ճապոնիա, որտեղ դարձել է ճանաչված: Այնուհետև 20-րդ դարի սկզբում խաղն Ասիայից տարածվել է դեպի արևմուտք՝ վերջինիս հետ Ճապոնիայի ակտիվացված կապերի շնորհիվ:

Խաղի անվանումը գալիս է ձեռքի երեք նշանների նմանությունից: Հայաստանում տարածված է խաղի «Չին-գա-չունգ» անվանումը, որը հաշվելու հնարավոր ձևերից մեկն է: Հաշվելու նաև այլ տարբերակներ կան, օրինակ՝ Ֆրանսիայում հաշվում են «Շի-Փու-Մի», ինչը հիմնված է չինարեն «մեկ-երկու-երեք» բառերի վրա: Այլ հաշվարկի տարբերակներ են՝ «Ցու-ե-Փա», «Բու-ցե-Փա», «Ալ... ման... ջուզ» և այլն:

Չնայած այն հանգամանքին, որ իդեալական դեպքում խաղի արդյունքը պատահական է՝ իրական մրցակիցների հետ խաղում որոշակի հմտությունների առկայության դեպքում կարելի է կանխատեսել խաղի արդյունքը, քանի որ շատերը գիտակցարար չեն գործում պատահականորեն: Մի քանի խաղ հետո հակառակորդի վարքագծում կարելի է որոշել ոչ պատահական «կաղապար»:

2013 թվականին Ճապոնիայում ստեղծվել է մի ոռքոտ, որը 100 %-ով մարդուն հաղթում է «Քար, մկրատ, թուղթ» խաղում: Հաղթանակը ձեռք է բերվում ոչ թե որոշակի ռազմավարության միջոցով, այլ բարձրակարգ տեսախցիկի միջոցով մարդու ձեռքի շարժումները վերլուծելու շնորհիվ:

Գլուխ III

Առաջադրանք 00 : ft_strcmp

	Առաջադրանք 00
	ft_strcmp
	<անձնման պահոց` ex00/
	<անձնվելիք Փայլեր՝ ft_strcmp.c
	Թույլատրված Փունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strcmp (man strcmp) Փունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

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

Գլուխ IV

Առաջադրանք 01 : ft_strcmp

	Առաջադրանք 01
	ft_strcmp
	<անձնման պահng` ex01/
	<անձնվելիք Փայլեր՝ ft_strcmp.c
	Թույլատրված Փունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strcmp (man strcmp) Փունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

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

Գլուխ V

Առաջադրանք 02 : ft_strcat

	Առաջադրանք 02
	ft_strcat
	Հանձնման պահng՝ ex02/
	Հանձնվելիք Փայլեր՝ ft_strcat.c
	Թույլատրված Փունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strcat (man strcat) Փունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

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

Գլուխ VI

Առաջադրանք 03 : ft_strncat

	Առաջադրանք 03
	ft_strncat
	<անձնման պահng` ex03/
	<անձնվելիք Փայլեր՝ ft_strncat.c
	Թույլատրված Փունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strncat (man strncat) Փունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

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

Գլուխ VII

Առաջադրանք 04 : ft_strstr

	Առաջադրանք 04
	ft strstr
	<անձնման պահng` ex04/
	<անձնվելիք Փայլեր` ft strstr.c
	Թույլատրված Փունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strstr (man strstr) Փունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

```
char *ft strstr(char *str, char *to_find);
```

Գլուխ VIII

Առաջադրանք 05 : ft_strlcat

	Առաջադրանք 05
	ft_strlcat
	<անձնման պահng` ex05/
	<անձնվելիք Փայլեր՝ ft_strlcat.c
	Թույլատրված Փունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strlcat (man strlcat) Փունկցիայի վարքը:
- Նախատիապը պետք է լինի այսպիսին՝

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