



C 피신

러쉬 01

요약: 이 문서는 C Piscine @ 42의 Rush01에 대한 주제입니다.

버전: 7.2

콘텐츠

I	지침	2
II	서문	3
III	제목	5
IV	부록	7
V	제출 및 동료 평가	9

제1장 지침

- 그룹이 자동으로 방어에 등록됩니다.
- 취소하지 않으면 다시 받을 수 없습니다.
- 주제와 관련된 질문은 주제를 복잡하게 만들 수 있습니다.
- 모든 연습 문제에 대한 제출 절차를 따라야 합니다.
- 이 주제는 제출하기 최대 1시간 전까지 변경될 수 있습니다.
- 프로그램은 다음 플래그를 사용하여 컴파일해야 합니다: -Wall -Wextra -Werror; 그리고 cc를 사용해야 합니다.
- 프로그램이 컴파일되지 않으면 0이 반환됩니다.
- 프로그램은 반드시 규범에 따라 작성되어야 합니다. 보너스 파일/함수가 있는 경우 규범 검사에 포함되며 내부에 규범 오류가 있는 경우 0을 받게 됩니다.
- 지정된 팀과 함께 프로젝트를 수행하고 선택한 방어 슬롯에 모든 팀원과 함께 출석해야 합니다.
- 프로젝트는 방어에 들어가기 전까지 완료되어야 합니다. 방어의 목적은 작업의 모든 세부 사항을 발표하고 설명하는 것입니다.
- 그룹의 각 구성원은 프로젝트의 작업 내용을 완전히 알고 있어야 합니다. 작업량을 나누기로 선택한 경우, 모두가 각자의 작업을 이해했는지 확인해야 합니다. 방어하는 동안 질문을 받게 되며, 최종 성적은 최악의 설명에 따라 결정됩니다.
- 그룹을 모으는 것은 여러분의 책임입니다. 전화, 이메일, 캐리어 비둘기, 영매술 등 팀원들과 연락할 수 있는 모든 수단이 있습니다. 그러니 핑계를 대지 마세요. 인생은 항상 공평하지 않으니까요.

- 하지만 모든 노력을 다했는데도 팀원 중 한 명이 연락이 닿지 않는 경우 : 어쨌든 프로젝트를 진행하면 방어하는 동안 저희가 어떻게 할 수 있는지 알아보겠습니다. 그룹 리더가 없어져도 제출 디렉터리에 액세스할 수 있습니다.
- 즐기세요!

2장 머리말

다음은 몇 가지 임의의 영화에서 인용한 멋진 인용문입니다:

1. "진정으로 독창적인 아이디어를 찾아보세요. 그것이 저를 차별화할 수 있는 유일한 방법입니다. 그것이 제가 중요해질 수 있는 유일한 방법입니다."

-뷰티풀 마인드

2. "당신은 나쁜 사람이 될 필요가 없습니다. 당신은 이 우주에서 가장 재능 있고, 가장 흥미롭고, 가장 특별한 사람입니다. 그리고 당신은 놀라운 일을 할 수 있습니다. 당신은 특별하기 때문입니다. 저도 그렇고 모두가 그렇죠. 이 예언은 지어낸 것이지만 사실이기도 합니다. 우리 모두에 관한 이야기입니다. 지금은 너에 관한 거야 그리고 당신은... 여전히... 모든 것을 바꿀 수 있습니다."

-레고 무비

3. "때때로 아무도 상상할 수 없는 일을 하는 사람은 아무도 상상하지 못한 사람들입니다." -이미테이션 게임

4. "인간의 노력에는 한계가 없어야 합니다. 우리는 모두 다릅니다. 삶이 아무리 나빠 보여도 항상 할 수 있고 성공할 수 있는 일이 있습니다. 삶이 있는 한 희망은 있습니다."

-모든 것의 이론

5. "누군가가 비틀거리며 길을 잃었다고 해서 영원히 길을 잃은 것은 아닙니다."

-엑스맨 데이즈 오브 퓨처 패스트

6. "우리가 가는 곳에는 도로가 필요 없다"

-미래로 돌아가기

7. "나는 나쁘지만 그게 좋은 거죠. 나는 결코 좋은 사람이 될 수 없지만 나쁘지 않아요. 나보다 더 나은 사람은 없으니까요."


-주먹왕 랄프

8. "카-메-하-하-하-하-하-하-하"

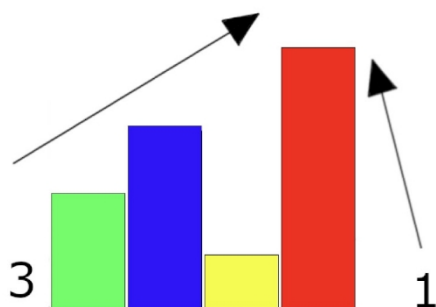
-다양한 영화

영화 문화가 아무리 중요하다고 해도 이 프로젝트에는 도움이 되지 않습니다.

제3장 주제

	운동 00
	Rush-01
체크인 디렉토리 : <i>ex00/</i>	
제출할 파일 : 필요한 모든 파일	
허용된 기능 : 쓰기, 목록, 무료	

- 소스 코드는 다음과 같이 컴파일됩니다: `cc -Wall -Wextra -Werror -o rush-01 *.c`
- 제출 디렉터리에는 프로그램을 컴파일하는 데 필요한 모든 파일이 있어야 합니다.
- 다음 문제를 해결하는 프로그램을 만듭니다:
- 4x4 크기의 지도가 주어지면, 모든 행과 열이 가능한 각 시점(행은 왼쪽/오른쪽, 열은 위/아래)에서 정확한 수의 상자를 볼 수 있도록 사용 가능한 각 사각형에 높이 1~4의 상자를 배치합니다.
- 예: 높이 3의 상자는 높이 1의 상자를 왼쪽에서 숨기므로 보이는 상자는 3개이고, 높이 4의 상자가 모든 것을 숨기고 있기 때문에 오른쪽에서는 하나만 보입니다.



- 각 뷰(행당 2개, 열당 2개)에는 지정된 값이 있습니다. 프로그램에서 상자를 올바르게 배치해야 하며 각 행과 열에 각 크기의 상자가 하나씩만 있는지 확인해야 합니다.
- 출력물에는 첫 번째 솔루션이 포함됩니다.
- 프로그램을 시작하는 방법은 다음과 같습니다:

```
> ./rush-01 "col1up col2up col3up col4up col1down col2down col3down col4down row1left 행2left 행3left 행4left row1right 행2right 행3right 행4right"
```

- (부록 1 참조)
- "col1up"은 왼쪽 열 위쪽 시점의 값입니다. 이들 각각은 '1'에서 '4' 사이의 값 문자열을 나타냅니다.
- 이것은 프로그램에 허용되는 유일한 입력입니다. 그 외의 입력은 오류로 간주해야 합니다.
- 다음은 유효한 세트에 대한 의도된 입력/출력 예시입니다.

```
./rush-01 "4 3 2 1 1 2 2 2 2 4 3 2 1 1 2 2 2" | cat -e  
1 2 3 4$  
2 3 4 1$  
3 4 1 2$  
4 1 2 3$
```

- (부록 2 및 3 참조)
- 오류가 발생하거나 해결 방법을 찾을 수 없는 경우 줄 바꿈 뒤에 '오류'를 표시합니다.
- 보너스 점수를 원한다면 다른 지도 크기(최대 9x9 !!!!)로 처리할 수 있습니다.
- 평소와 같이 보너스는 작동하지만 필수 보너스가 테스트에 실패하면 0을 받게 됩니다.

제4장 부록

다음은 프로그램에 대한 예술적 관점입니다. 물론 이전 장에서 설명한 대로 프로그램을 제출해야 합니다.

이러한 표현의 유일한 목표는 프로젝트에 대한 이해를 돕기 위한 것입니다.

- 부록 1:

	col1up	col2up	col3up	col4up	
row1left					row1right
row2left					row2right
row3left					row3right
row4left					row4right
	col1down	col2down	col3down	col4down	

- col_up, col_down, row_left 및 row_right를 사용한 프로그램 표현

- 부록 2:

	4	3	2	1	
4					1
3					2
2					2
1					2
	1	2	2	2	

- col* 및 row*를 대체하면 다음과 같이 됩니다.

- 부록 3:

	4	3	2	1	
4	1	2	3	4	1
3	2	3	4	1	2
2	3	4	1	2	2
1	4	1	2	3	2
	1	2	2	2	

- 프로그램은 첫 번째 부분에 주어진 규칙을 사용하여 내부의 빈칸을 채워야 합니다.

제5장

제출 및 동료 평가

평소처럼 Git 저장소에 과제를 제출하세요. 방어 기간 동안에는 저장소 내의 작업만 평가됩니다. 파일 이름이 올바른지 다시 한 번 확인하는 것을 잊지 마세요.

이러한 과제는 프로그램에 의해 검증되지 않으므로 필수 파일을 제출하고 요구 사항을 준수하는 한 원하는 대로 파일을 자유롭게 구성할 수 있습니다.



이 프로젝트의 주체가 요청한 파일만 반환하면 됩니다.

