



Piscine C

Journée 24

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

*Résumé: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 3.00 P.M. AND 4.00 P.M.*

# Table des matières

I	Consignes	2
II	Préambule	4
III	ft_ultimate_fight	5

# Chapitre I

## Consignes

- Seule cette page servira de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices.
- Vos exercices seront corrigés par vos camarades de piscine.
- En plus de vos camarades, vous serez corrigés par un programme appelé la Moulinette.
- La Moulinette est très stricte dans sa notation. Elle est totalement automatisée. Il est impossible de discuter de sa note avec elle. Soyez d'une rigueur irréprochable pour éviter les surprises.
- La Moulinette n'est pas très ouverte d'esprit. Elle ne cherche pas à comprendre le code qui ne respecte pas la Norme.
- L'utilisation d'une fonction interdite est un cas de triche. Toute triche est sanctionnée par la note de -42.
- Si `ft_putchar()` est une fonction autorisée, nous compilerons avec notre `ft_putchar.c`.
- Vous ne devrez rendre une fonction `main()` que si nous vous demandons un programme.
- La Moulinette compile avec les flags `-Wall -Wextra -Werror`.
- Si votre programme ne compile pas, vous aurez 0.
- Les exercices shell doivent s'exécuter avec `/bin/sh`.
- Vous ne devez laisser dans votre répertoire aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Votre manuel de référence s'appelle `Google / man / Internet / ....`

- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra !
- Lisez attentivement les exemples. Ils pourraient bien requérir des choses qui ne sont pas autrement précisées dans le sujet...
- Réfléchissez. Par pitié, par Odin ! Nom d'une pipe.

# Chapitre II

## Préambule

C'était un goûter banal pour Javier Bauer.

Il avait repéré sa cible dès son arrivée à la Maison Blanche. Après l'avoir prise en filature, il se résigna à attendre la fin de la fête avant de passer à l'action. Présentement, il était en train de terminer sa meringue au chocolat en faisant attention à ne pas tâcher sa nouvelle chemise blanche.

« Madame, lança-t-il à sa voisine de table, puis-je emprunter votre serviette ? Je préfère ne prendre aucun risque. . . C'est une charmante réception, vous ne trouvez pas ? Je suis venu dans le but de faire des affaires, mais la journée ne fait que débiter. Qu'avez-vous prévu une fois que toute cette fête aurait fait boum ? »

À n'en pas douter, Javier Bauer avait une touche.

« Que personne ne bouge ! CTU ! »

Nick Bauer venait d'arriver sur place et tenait sa cible dans sa ligne de mire.

« Lève les mains tranquillement, c'est terminé, ton attentat contre le Président n'aura pas lieu ! O'Brian, va t'occuper d'Obama ! Les autres, sécurisez le périmètre ! »

S'approchant de son demi frère dont l'existence ne lui avait été révélée que quelques heures auparavant par Vic Soontobedead, Nick Bauer n'était plus un homme. C'était le bras armé de la justice.

« Tu es sur le point de commettre une grave erreur, Nick ! lança Javier.  
- Oh, je ne dirais pas ça mon frère ! Depuis le début, je sais que tu n'es pas un traître mais un agent infiltré du FBI venu pour éliminer la vraie menace. . . »


Le doigt inquisiteur de Nick Bauer désigna la femme assise à côté de Javier.

« ... ZOMBIE NINA MYERS ! »

Choc et révélation : c'est le combat final contre le véritable ennemi de Nick Bauer revenu d'entre les morts, Zombie Nina Myers !

# Chapitre III

## ft\_ultimate\_fight

	Exercice : 21
ft_ultimate_fight	
Dossier de rendu : <i>ex21/</i>	
Fichiers à rendre : <code>ft_ultimate_fight.c</code> , <code>ft_ultimate_fight.h</code>	
Fonctions Autorisées : <code>write</code>	
Remarques : n/a	

Reprendre votre simulateur de l'exercice 15 et ajouter les coups suivants :

- KICK1; 13 points; un coup de type 1
- KICK2; 3 points; un coup de second type
- KICK3; 18 points; un coup du 3eme type
- KICK4; 9 points; un coup de type 4
- KICK5; 11 points; un coup de 5eme type
- KICK6; 13 points; un coup de sixieme type
- KICK7; 8 points; un coup de type 7
- KICK8; 6 points; un tit coup
- KICK9; 11 points; un coup de type 9
- KICK10; 9 points; un coup de type 10
- KICK11; 18 points; un coup qui fait trop mal
- KICK12; 10 points; un coup du 12eme type



Hmm... Il y a plus intelligent que votre idée de base. Si, si !