



Piscine C

Journée 24

Staff 42 piscine@42.fr

*Résumé: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 11.00 P.M. AND 12.00
A.M.*

Table des matières

I	Consignes	2
II	Préambule	4
III	ft_antidote.c	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

« Nous avons réussi ! Nous pouvons partir à la recherche de l'antidoKOFKOF... »

La joie de Vic ne fut que de courte durée. Les neurotoxines avaient eu le temps d'attaquer son cerveau depuis plus longtemps que celui de Nick et déjà les premiers signes de l'infection apparaissaient.

« Tiens bon bébé, hurla Nick, fais preuve de courage ! Nous allons nous en sortir tous les deux ! La tablette Surface 8 n'a plus beaucoup de batterie mais assez pour nous permettre de lire ce message décodé. »

\$ OPERATION TWILIGHT

\$ QUE FAIRE SI VOUS AVEZ ÉTÉ INTOXIQUÉ DANS LA MAISON DE JERSEY SHORE

\$ Agent, ne paniquez pas.

\$ Un antidote est disponible dans l'armoire à pharmacie de la salle de bain.

« Bon dieu Vic, remue-toi un peu, et va dans cette satanée salle de bain !

\$ Par mesure de sécurité, l'antidote se trouve dissimulé

\$ dans une fiole étiquetée H2SO4

« Attention avec ta fiole, elle brûle, c'est de l'acide ! »

\$ La première des fioles piégée est plus lourde que l'antidote.

\$ La seconde des fioles piégée est plus légère que l'antidote.

\$ L'effet de l'antidote est immédiat.

\$ Ingérer une autre fiole que l'antidote est déconseillé.


« Nick, nous devons abandonner et nous résigner à mourir !

- Je suis Nick Bauer, Vic. Je vais trouver l'antidote. Les terroristes confédérés de l'Opération Twilight ont déjà une heure d'avance sur nous, mais il ne me faudra pas plus de quelques minutes pour trouver la solution à leur énigme machiavélique et me venger. »

Si tu es aussi habile que Nick Bauer, tu n'auras pas de mal à l'aider à écrire le programme pour comparer le poids des fioles de l'armoire à pharmacie.

Chapitre III

ft_antidote.c

	Exercice : 05
	ft_antidote.c
	Dossier de rendu : <i>ex05/</i>
	Fichiers à rendre : ft_antidote.c
	Fonctions Autorisées : Aucune
	Remarques : n/a

- Ecrire une fonction `ft_antidote` qui prendra en paramètre trois `int` et retournera la valeur du milieu.
- Cette fonction sera prototypée de la façon suivante :

```
int ft_antidote(int i, int j, int k);
```



Lire le préambule pour en savoir plus pour la valeur du milieu!