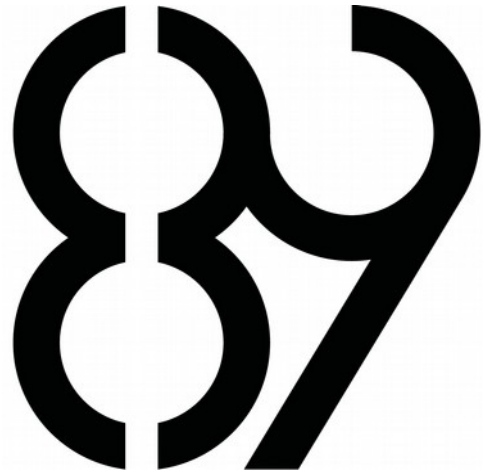




D A E M O N L A B



MEPHISTO

- DaemonLab -
infosphere@ecole-89.com

Nom de code : Iroque
Clôture du ramassage : 19/03/2020 19:59

Médailles accessibles :

Définition des médailles à venir

Ce document est strictement personnel et ne doit en aucun cas être diffusé.



INDEX

Avant-propos :

- 01 – Détails administratifs
- 02 – Propreté de votre rendu
- 03 – La structure de l'enfer



01 – Détails administratifs

Votre travail doit être envoyé via l'interface de ramassage du **TechnoCentre** :

<http://technocentre.ecole89.com/ramassage>

Le numéro de code présent sur ce sujet vous est propre : vous devrez le renseigner en rendant votre travail. En cas d'erreur, votre travail ne sera pas associée à l'activité et votre travail ne sera pas ramassé.

Pour cette activité, vous rendrez votre travail sous la forme d'une archive au format tar.gz. Cette archive devra contenir l'ensemble de votre travail tel que demandé dans la section 4.

Pour créer cette archive .tar.gz, il vous suffit d'utiliser la commande suivante :

```
$> tar cvfz mon_fichier.tar.gz fichier1 fichier2 fichier3
```

Le nom « mon_fichier.tar.gz » étant à remplacer par le nom que vous souhaitez donner votre fichier archive, et « fichier1 », « fichier2 », « fichier3 » par les fichiers ou dossiers que vous souhaitez mettre dans cette archive. Vous pouvez vérifier le contenu de votre archive à l'aide de la commande « **tar -t mon_archive.tar.gz** ».

Ce travail est à effectuer seul. Vous pouvez bien sûr échanger avec vos camarades, néanmoins vous devez être l'auteur de votre travail. Utiliser le code d'un autre, c'est **tricher**. Et tricher annule **toutes** les médailles que vous avez reçu sur l'activité. La vérification de la triche est réalisée de la même manière que la correction : de manière **automatique**. Prenez garde si vous pensez pouvoir passer au travers.

Médailles accessibles :



Réussir à rendre :

Vous avez réussi à envoyer votre travail au système de correction.



02 – Propreté de votre rendu

Votre rendu, c'est à dire le contenu de l'archive ou du dépôt que vous entrez sur l'interface du TechnoCentre, doit respecter **strictement** l'ensemble des règles suivantes :

- Il ne doit contenir **aucun** fichier objet. (*.o)
- Il ne doit contenir **aucun** fichier tampon. (*.~, #*#)
- Il ne doit pas contenir votre production finale (programme ou bibliothèque)

La présence d'un fichier interdit mettra
immédiatement fin à votre évaluation.

Médailles accessibles :



Rendu propre

Votre rendu respecte les règles de
propretés imposées.



03 – La structure de l'Enfer

Définissez une structure dans un fichier en-tête. Cette structure va représenter un point de l'espace qui sera potentiellement relié à 4 voisins représentés par des pointeurs « up », « down », « left » et « right ».

Ce point de l'espace contiendra deux propriétés : la première est le numéro de l'espace. La seconde est l'indication que le trésor des enfers s'y trouve.

Votre type s'appellera `t_inferno`. Vos `t_inferno` seront rangé dans une structure de type `t_hell` dont la conception vous appartient.

Réaliser les fonctions suivantes :

```
void          new_inferno(t_hell *hell,
                        int number,
                        bool treasure)

void          link_inferno(t_hell *hell,
                        int from,
                        int to,
                        int direction)
```

L'entier `direction` si il vaut 0 indique que `from` va joindre `to` par « up ». Si c'est 1, c'est par « down », si c'est 2, c'est par « left », si c'est 3, c'est par « right ».

Lorsqu'un `inferno` en joint un autre, l'autre `inferno` le rejoint par le sens inverse.

Réaliser la fonction suivante :

```
void          find_treasure(t_inferno *inferno)
```

La fonction `find_treasure` cherche le trésor des enfers depuis l'`inferno` passé en paramètre. Une fois que ce chemin a été trouvé, elle écrit sur le terminal le chemin utilisé pour le trouver. Chaque mouvement est séparé par un saut de ligne.