



# Piscina C

## C 03

*Sumário: Este documento é o tema do módulo C 03 da Piscina C da 42.*

*Versão: 3.2*

# Conteúdo

<b>I</b>	<b>Instruções</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Preâmbulo</b>	<b>4</b>
<b>III</b>	<b>Exercício 00 : ft_strcmp</b>	<b>5</b>
<b>IV</b>	<b>Exercício 01 : ft_strncmp</b>	<b>6</b>
<b>V</b>	<b>Exercício 02 : ft_strcat</b>	<b>7</b>
<b>VI</b>	<b>Exercício 03 : ft_strncat</b>	<b>8</b>
<b>VII</b>	<b>Exercício 04 : ft_strstr</b>	<b>9</b>
<b>VIII</b>	<b>Exercício 05 : ft_strlcat</b>	<b>10</b>
<b>IX</b>	<b>Entrega e avaliação entre pares</b>	<b>11</b>

# Capítulo I

## Instruções

- Somente esta página servirá de referência, não confie nos boatos.
- Cuidado! Este documento pode mudar até uma hora antes da entrega.
- Certifique-se que você tenha as permissões apropriadas nos seus arquivos e pastas.
- Você deverá seguir o procedimento de entrega para todos os exercícios.
- Os seus exercícios serão corrigidos por seus colegas de Piscina.
- Além disso, seus exercícios serão verificados e corrigidos por um programa chamado Moulinette
- A Moulinette é extremamente rígida em sua avaliação. Ela é completamente automatizada e é impossível discutir sua nota com ela. Se você quiser evitar surpresas, tenha muita atenção.
- A Moulinette não tem a mente muito aberta. Ela não tentará entender seu código se ele não respeitar a Norma. A Moulinette conta com um programa chamado **norminette** para verificar se seus arquivos respeitam a Norma. TL;DR: seria idiota enviar um trabalho que não passa na verificação da **norminette**.
- Os exercícios estão arranjados cuidadosamente em ordem de dificuldade - do mais fácil para o mais difícil. Nós **não** levaremos em conta um exercício mais difícil completo se um mais fácil não estiver perfeitamente funcional.
- Usar uma função proibida é considerado trapaça. Trapaceiros levam -42, e esta nota não é negociável.
- Você somente deverá enviar uma função `main()` se nós pedirmos um **programa**.
- A Moulinette compila com as flags: `-Wall -Wextra -Werror`, e usa `cc`.
- Se o seu programa não compila, você receberá um 0.

- Você não pode deixar **nenhum** arquivo adicional na sua pasta além dos especificados no subject.
- Tem uma dúvida? Pergunte para o seu parceiro da direita. Ou então tente o seu parceiro da esquerda.
- Seu guia de referência chama-se `Google / man / a Internet / ....`
- Verifique o fórum "C Piscine" na intranet, ou o servidor do Discord da Piscina.
- Examine os exemplos atentamente. Pode haver detalhes neles que não estão explícitos no subject...
- Por Odin, por Thor! Use seu cérebro!!!



Não se esqueça de adicionar o cabeçalho padrão da 42 em cada um dos seus arquivos `.c/.h`. A norminette verifica se ele está lá!



A Norminette deve ser lançada com a flag `-R`  
`CheckForbiddenSourceHeader`. A Moulinette também a utilizará.

# Capítulo II

## Preâmbulo

O livro Wuzazu contém a primeira menção conhecida do jogo "Pedra Papel e Tesoura". Ele foi escrito pelo escritor da dinastia Ming Xie Zhaozhi, o que indica, portanto, que esse jogo remonta à época da dinastia Han (206 a. C. - 220 d. C.). Nesse livro, o jogo se chamava shoushiling. O livro Nota de Liuyanzhai também menciona o jogo, chamando-o de shoushiling, huozhitou ou huoquan.

Ao longo da história japonesa, encontramos referências frequentes ao jogo "sansukumi-ken", "ken" significando jogo de mão, com um impasse "sukumi" de três vias "san". Ou seja, A derrota B, B derrota C e C derrota A. Esse jogo foi criado na China, antes de ser importado ao Japão e se tornar popular.


No início do século XX, "Pedra Papel e Tesoura" se espalhou para além da Ásia, principalmente graças ao maior contato entre o Japão e o Ocidente. Seu nome em inglês é a tradução do nome japonês dos gestos utilizados no jogo. No resto da Ásia, o papel é substituído por tecido. A forma da tesoura também veio do estilo japonês.

Em 1927, "La vie au patronage", um jornal para crianças na França, o descrevia em detalhes e o considerava um "jogo japonês". Seu nome alternativo francês ("chi-fou-mi") se baseia nas antigas palavras japonesas para "um, dois, três" ("hi, fu, mi").

Um artigo do New York Times de 1932 explica as regras para os leitores estadunidenses, indicando que o jogo não era muito popular à época. A edição de 1933 da enciclopédia "Compton's Pictured Encyclopedia" o descrevia como um meio comum de resolução de conflitos entre crianças em um artigo sobre o Japão: "This is such a good way of deciding an argument that American boys and girls might like to practice it too."

# Capítulo III

## Exercício 00 : ft\_strcmp


	Exercício : 00
ft_strcmp	
Pasta de entrega : <i>ex00/</i>	
Ficheiros para entregar : <code>ft_strcmp.c</code>	
Funções autorizadas : Nenhuma	

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função `strcmp` (man `strcmp`).
- Ela deverá ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo IV

## Exercício 01 : ft\_strncmp


	Exercício : 01
	ft_strncmp
	Pasta de entrega : <i>ex01/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strncmp.c</b>
	Funções autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strncmp** (man **strncmp**).
- Ela deverá ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo V

## Exercício 02 : ft\_strcat

	Exercício : 02
	ft_strcat
	Pasta de entrega : <i>ex02/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strcat.c</b>
	Funções autorizadas : Nenhuma


- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strcat** (man strcat).
- Ela deverá ser prototipada da seguinte maneira:

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



# Capítulo VI

## Exercício 03 : ft\_strncat


	Exercício : 03
	ft_strncat
	Pasta de entrega : <i>ex03/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strncat.c</b>
	Funções autorizadas : <b>Nenhuma</b>

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strncat** (man **strncat**).
- Ela deverá ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo VII

## Exercício 04 : ft\_strstr


	Exercício : 04
	ft_strstr
	Pasta de entrega : <i>ex04/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strstr.c</b>
	Funções autorizadas : <b>Nenhuma</b>

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strstr** (man strstr).
- Ela deverá ser prototipada da seguinte maneira:

```
char *ft_strstr(char *str, char *to_find);
```

# Capítulo VIII

## Exercício 05 : ft\_strlcat

	Exercício : 05
	ft_strlcat
	Pasta de entrega : <i>ex05/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strlcat.c</b>
	Funções autorizadas : <b>Nenhuma</b>

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função `strlcat` (`man strlcat`).
- Ela deverá ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo IX

## Entrega e avaliação entre pares

Entregue seu projeto em seu repositório `Git` como de costume. Somente o trabalho contido em seu repositório será avaliado durante a defesa. Não hesite em verificar mais de uma vez os nomes dos seus arquivos para ter certeza de que eles estão corretos.



Você deve submeter somente os arquivos solicitados pelo subject deste projeto.