



Piscina C

C 06

Staff 42 pedago@42.fr

Sommario: Questo documento tratta il modulo C 06 della Piscina C @ 42.

Indice

I	Istruzioni	2
II	Preambolo	4
III	Esercizio 00 : ft_print_program_name	5
IV	Esercizio 01 : ft_print_params	6
V	Esercizio 02 : ft_rev_params	7
VI	Esercizio 03 : ft_sort_params	8

Capitolo I

Istruzioni

- Fate riferimento solo a questa pagina: non fidatevi delle dicerie.
- Questo documento può subire variazioni prima della scadenza per la presentazione.
- Controllate i permessi dei vostri file e delle vostre cartelle.
- Dovete seguire le procedure di presentazione per tutti gli esercizi.
- I vostri esercizi saranno controllati e valutati dai vostri compagni di corso.
- Moulinette sarà estremamente meticolosa e severa nel valutare il vostro lavoro. Essendo il suo un processo automatico senza possibilità di ricorso, assicuratevi di essere il più precisi possibile al fine di evitare brutte sorprese.
- I vostri esercizi saranno soggetti, oltre alla valutazione tra pari, al controllo e alla valutazione da parte di un programma chiamato Moulinette.
- Moulinette non ha una mentalità aperta. Non proverà a comprendere il vostro codice se non rispetta la Norma. Moulinette utilizza un programma di nome **norminette** per controllare la validità dei vostri file. TL;DR: sarebbe scocco tentare di consegnare un esercizio che non pass il controllo di **norminette**.
- Gli esercizi sono presentati seguendo un ordine di difficoltà crescente. Ai fini della valutazione **NON** si prendono in considerazione gli esercizi se i precedenti non sono stati completati correttamente
- Usare una funzione non autorizzata viene considerato come barare. Chi bara ottiene un **-42** senza possibilità di ricorso.
- Dovrete consegnare una funzione `main()` solo se l'esercizio richiede un programma.
- Moulinette compila per mezzo di `gcc` utilizzando queste flag: `-Wall -Wextra -Werror`.
- Se il vostro programma non compila, il voto sarà 0.
- NON sarà tollerato ALCUN file aggiuntivo nelle cartelle presentate oltre a quelli specificati in questo documento.

- Dubbi o domande? Chiedi a chi si trova alla tua destra, altrimenti a chi si trova alla tua sinistra
- Your reference guide is called `Google / man / the Internet /`
- Date un'occhiata alla sezione Piscina C del forum dell'Intranet.
- Prestate attenzione agli esempi proposti, in quanto potrebbero mostrare dettagli non esplicitamente presentati nel documento...
- Per Odin, Per Thor ! Usate la testa !!!



Norminette va utilizzata con la flag `-R CheckForbiddenSourceHeader`.
Moulinette farà la stessa cosa.

Capitolo II

Preambolo

Dialog from the movie The Big Lebowski:

The Dude: Walter, ya know, it's Smokey, so his toe slipped over the line a little, big deal. It's just a game, man.

Walter Sobchak: Dude, this is a league game, this determines who enters the next round robin. Am I wrong? Am I wrong?

Smokey: Yeah, but I wasn't over. Gimme the marker Dude, I'm marking it 8.

Walter Sobchak: [pulls out a gun] Smokey, my friend, you are entering a world of pain.

The Dude: Walter...

Walter Sobchak: You mark that frame an 8, and you're entering a world of pain.

Smokey: I'm not...

Walter Sobchak: A world of pain.

Smokey: Dude, he's your partner...

Walter Sobchak: [shouting] Has the whole world gone crazy? Am I the only one around here who gives a shit about the rules? Mark it zero!

The Dude: They're calling the cops, put the piece away.

Walter Sobchak: Mark it zero!

[points gun in Smokey's face]

The Dude: Walter...


Walter Sobchak: [shouting] You think I'm fucking around here? Mark it zero!

Smokey: All right, it's fucking zero. Are you happy, you crazy fuck?

Walter Sobchak: ...It's a league game, Smokey.

Capitolo III

Esercizio 00 : ft_print_program_name


	Esercizio 00
ft_print_program_name	
Cartella per la consegna : <i>ex00/</i>	
File da consegnare : <code>ft_print_program_name.c</code>	
Funzioni permesse : <code>write</code>	

- Qui viene richiesto un program, dovrete quindi aggiungere una funzione `main` nel vostro file `.c`.
- Creare un programma che stampi a video il proprio nome.
- Ad esempio :

```
$> ./a.out
./a.out
$>
```

Capitolo IV

Esercizio 01 : ft_print_params


	Esercizio 01
	ft_print_params
	Cartella per la consegna : <i>ex01/</i>
	File da consegnare : ft_print_params.c
	Funzioni permesse : write

- Qui viene richiesto un program, dovreste quindi aggiungere una funzione **main** nel vostro file **.c**.
- Creare un programma che stampi a video gli argomenti datigli.
- Uno per riga, nello stesso ordini in cui gli vengono dati.
- Deve stampare tutti gli argomenti ad eccezione di **argv[0]**.
- Ad esempio :

```
$>./a.out test1 test2 test3
test1
test2
test3
$>
```

Capitolo V


Esercizio 02 : ft_rev_params

	Esercizio 02
	ft_rev_params
	Cartella per la consegna : <i>ex02/</i>
	File da consegnare : ft_rev_params.c
	Funzioni permesse : write

- Qui viene richiesto un program, dovreste quindi aggiungere una funzione **main** nel vostro file **.c**.
- Creare un programma che stampi a video gli argomenti datigli.
- Uno per riga, in ordine inverso a quello in cui gli vengono dati.
- Deve stampare tutti gli argomenti ad eccezione di **argv[0]**.

Capitolo VI

Esercizio 03 : ft_sort_params

	Esercizio 03
	ft_sort_params
	Cartella per la consegna : <i>ex03/</i>
	File da consegnare : ft_sort_params.c
	Funzioni permesse : write

- Qui viene richiesto un program, dovreste quindi aggiungere una funzione **main** nel vostro file **.c**.
- Creare un programma che stampi a video gli argomenti datigli, ordinati secondo ordine **ascii**.
- Deve stampare tutti gli argomenti ad eccezione di **argv[0]**.
- Un argomento per riga.