

Piscina C C 03

 $Sommario: \quad Questo \ documento \ tratta \ il \ modulo \ C \ 03 \ della \ Piscina \ C \ @ \ 42.$

Indice

Ι	Istruzioni	2
II	Preambolo	4
III	Esercizio 00 : ft_strcmp	5
IV	Esercizio 01 : ft_strncmp	6
V	Esercizio 02 : ft_strcat	7
VI	Esercizio 03 : ft_strncat	8
VII	Esercizio 04 : ft_strstr	9
VIII	Esercizio 05 : ft_strlcat	10

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.
- <u>NON</u> sarà tollerato <u>ALCUN</u> 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

The first known mention of the game of RPS was in the book Wuzazu written by the Chinese Ming-dynasty writer Xie Zhaozhi who wrote that the game dated back to the time of the Chinese Han dynasty (206 BC – 220 AD). In the book, the game was called shoushiling. Li Rihua's book Note of Liuyanzhai also mentions this game, calling it shoushiling, huozhitou, or huoquan.

Throughout Japanese history there are frequent references to "sansukumi-ken", meaning "ken" fist games with a "san" three-way "sukumi" deadlock. This is in the sense that A beats B, B beats C, and C beats A. The games originated in China before being imported to Japan and subsequently becoming popular.

By the early 20th century, rock—paper—scissors had spread beyond Asia, especially through increased Japanese contact with the west. Its English-language name is therefore taken from a translation of the names of the three Japanese hand-gestures for rock, paper and scissors: elsewhere in Asia the open-palm gesture represents "cloth" rather than "paper". The shape of the scissors is also adopted from the Japanese style.

In 1927 La Vie au patronage, a children's magazine in France, described it in detail, referring to it as a "jeu japonais" ("Japanese game"). Its French name, "Chi-fou-mi", is based on the Old Japanese words for "one, two, three" ("hi, fu, mi")

A New York Times article of 1932 on the Tokyo rush hour describes the rules of the game for the benefit of American readers, suggesting it was not at that time widely known in the U.S. The 1933 edition of the Compton's Pictured Encyclopedia described it as a common method of settling disputes between children in its article on Japan; the name was given as "John Kem Po" and the article pointedly asserted, "This is such a good way of deciding an argument that American boys and girls might like to practice it too."

Capitolo III

Esercizio 00 : ft_strcmp

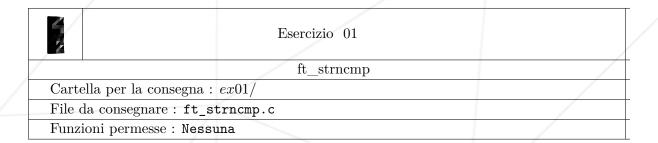


- Riproduci il comportamento della funzione strcmp (man strcmp).
- Il prototipo è il seguente :

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

Capitolo IV

Esercizio 01 : ft_strncmp



- Riproduci il comportamento della funzione strncmp (man strncmp).
- Il prototipo è il seguente :

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

Capitolo V

Esercizio 02 : ft_strcat



- Riproduci il comportamento della funzione strcat (man strcat).
- Il prototipo è il seguente :

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

Capitolo VI

Esercizio 03: ft_strncat

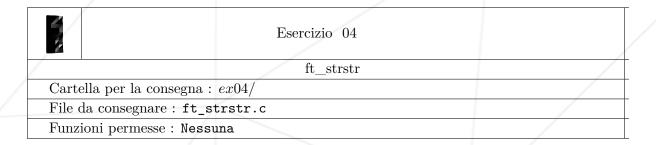


- Riproduci il comportamento della funzione strncat (man strncat).
- Il prototipo è il seguente :

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

Capitolo VII

Esercizio 04 : ft_strstr



- Riproduci il comportamento della funzione strstr (man strstr).
- Il prototipo è il seguente :

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

Capitolo VIII

Esercizio 05 : ft_strlcat



- Riproduci il comportamento della funzione strlcat (man strlcat).
- Il prototipo è il seguente :

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