



Lab'anquise

Structures

B2-PNG-17



Instructions

Vous devez appeler un pingouin après chaque exercice afin qu'il vérifie avec vous votre compilation, le fonctionnement et votre Valgrind.

Vous devez compiler avec les flags suivants :
`-Wall -Wextra -Werror -pedantic`

Vous devez avoir un Valgrind propre.

Votre code doit être à la norme EPITECH.

Fonctions autorisées :
`write, printf, malloc, free`

Bonne chance :)



Task 01 – best_ape

Who's the best ?

Vous devez créer l'APE idéal. Pour cela, vous aurez besoin des variables suivantes :

```
char    *ape_pseudo;  
char    ape_grade_corewar;  
int     ape_iq;  
int     ape_breaks_per_hours;  
float   ape_salary;
```

Utilisez la fonction **print_ape** fournie pour afficher les infos de votre APE.

Task 02 – t_ape

Still about APEs, not the monkeys...

Créez une structure **t_ape**, qui contiendra tout les champs de la Task 01.

Refaites la Task 01 en utilisant votre nouvelle structure.

```
t_ape    my_ape;
```

Task 03 – *t_ape

Pointers are back

Refaites la **task02** en déclarant un pointeur sur structure au lieu d'une structure

```
t_ape    *my_ape;
```



Pourquoi utiliser des pointeurs sur structure ?



Task 04 – print_my_ape

Not literally...

Créez une fonction **print_my_ape** qui affiche tous les éléments de votre structure. Elle doit afficher la même chose que la fonction **print_ape** fournie et doit être prototypée de la manière suivante :

```
void    print_my_ape(t_ape *ape);
```

Task 05 – ape_bff

He's so alone, give him some company...

Rajoutez un champ à votre structure **t_ape**. Ce champ contiendra un pointeur vers le meilleur ami de votre APE.

Les APEs ne peuvent pas se permettre une relation amicale avec un élève, son **meilleur ami doit donc être un autre APE**.

Modifiez ensuite votre fonction **print_my_ape** pour afficher le pseudo de son meilleur ami.

Task 06 – the_best_penguins

Yay us

Créez un tableau **lab_anquise** qui contiendra au minimum 2 éléments de type **t_penguin** contenant eux mêmes les champs suivants :

- char *pseudo
- int score_tepitech

Créez ensuite une fonction pour afficher le contenu de chaque élément du tableau **lab_anquise**.