

# Piscina C Ziua 06

Staff Academy+Plus contact@academyplus.ro

 $Sumar:\ Acest\ document\ este\ subiectul\ zilei\ a\ 06\ a\ piscinei\ C\ din\ cadrul\ Academy+Plus.$ 

## Cuprins

Ι	Instructiuni	2
II	Preambul	4
III	Exercitiu 00 : libft	5
IV	Exercitiu 01 : ft_print_program_name	6
$\mathbf{V}$	Exercitiu 02 : ft_print_params	7
VI	Exercitiu 03 : ft_rev_params	8
VII	Exercitiu 04 : ft_sort_params	9

#### Capitolul I

#### Instructiuni

- Utilizati doar aceaste pagini ca referinta; nu plecati urechea la zgomotul de pe coridor.
- Subiectul se poate schimba cu cel mult o ora inainte de incepere.
- Fiti atenti la drepturile pe care le aveti asupra fisierelor si directoarelor.
- Trebuie sa urmati procedurile de parcurgere pentru toate exercitiile voastre.
- Exercitiile voastre vor fi corectate de colegii vostri de piscina.
- Pe linga colegi, veti fi corectati de un program numit Moulinette.
- Aplicatia Moulinette este foarte stricta in notare. Ea este total automatizata. Este imposibil sa comentati in legatura cu nota primita. Fiti foarte rigurosi pentru a evita surprizele.
- Moulinette nu e foarte desteapta. Ea nu poate intelege codul care nu respecta Standardele de scriere a codului (Norme).
- Utilizarea unei functii interzise este un caz de inselaciune (trisare). Toate aceste cazuri sunt sanctionate cu nota -42.
- Daca ft\_putchar() este o functie valida, veti compila fisierul ft\_putchar.c.
- Nu trebuie sa creati o functie main() decat atunci cand vi se cere sa scrieti un program.
- Exercitiile sunt strict ordonate de la cele simple spre cele complexe. In nici un caz nu vom lua in considerare un exercitiu complex rezolvat daca unul anterior, mai simplu, nu a fost rezolvat perfect.
- Aplicatia Moulinette se compileaza cu flag-urile: -Wall -Wextra -Werror.
- Daca programul vostru nu se compileaza, veti primi nota 0.

Piscina C Ziua 06

• <u>Nu lasati</u> in directorul de lucru <u>niciun</u> fisier, altul decat cele specificate de enuntul exercitiului.

- Aveti intrebari? Intrebati-l pe vecinul din dreapta. Daca nu, incercati la cel din stanga.
- Manualele voastre de referinta sunt Google / man / Internet / ....
- Puteti folosi forumul de pe Intranet pentru discutii legate de Piscina!
- Cititi cu atentie exemplele. Va pot oferi informatii suplimentare pentru elementele neclare din enunt...
- Reflectati la asta. Aveti mare grija!

#### Capitolul II

#### Preambul

Dialogue issue du film The Big Lebowski:

```
Walter: Scuză-mă, Smokey, ai depășit linia: e greșeală.
```

Smokey: Pe naiba! Pune-mi opt, Duce...

Walter: Îmi cer scuze, pune-i zero, jocul următor. Smokey: Mă enervezi, Walter, îmi pui opt, Duce...

Walter: Smokey, nu suntem în Vietnam, suntem la bowling, jucăm după reguli...

Ducele: Hai, nu te prosti, Walter, suntem aici, ce naiba: a atins uşor cu

piciorul, a lunecat puțin... Nu-i decât un sport, haide!

Walter: Da. Și este omologat, e o partidă care contează pentru turneu, nu?

Smokey: Da, dar nu am...
Walter: N-am dreptate?

Smokey: Da, dar n-am atins...Haideţi! Hai, Duce, pune-mi un opt.

Walter: [Scoate pistolul] Smokey, prietene, dacă n-ai suferit niciodată,

 $\verb"acum" o să înțelegi cum" e...$ 

Ducele: Walter, nu te prosti!
Walter [Amenințător] Haide, pune-ți un opt și vei înțelege!

Smokey: N-am at...

Walter: Îți vei înțelege durerea, Smokey!

Smokey: Ducele? E partenerul tău...

Walter: Lumea e pe cale să se ȚICNEASCĂ! [Se ridică] NU MAI E NIMENI AICI ÎN

AFARĂ DE MINE CARE SĂ-SI MAI FACĂ GRIJI PENTRU RESPECTAREA REGULILOR?

PUNE-TI ZERO!

Ducele: O să sune la poliție, Walter, pune-l la loc...

Walter: [Îsi îndreaptă arma către Smokey] PUNE-TI ZERO!

Ducele: Pune-1 la loc, Walter...

Smokey: ...

Duc: Walter...

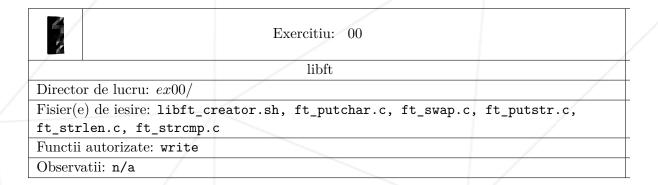
Walter [își armează pistolul] TU POATE CREZI CĂ GLUMESC? PUNE-ȚI ZERO!

Smokey: Uite, mi-am pus zero... Ești mulțumit? Prostule!

Walter: [Se calmează]... E un sport omologat.

#### Capitolul III

Exercitiu 00: libft



- Creati o biblioteca ft. Ea se va numi libft.a.
- Un script shell numit libft\_creator.sh va compila corespunzator fisierele sursa si va creea biblioteca.
- Aceasta biblioteca trebuie sa contina <u>toate</u> functionalitatile ce urmeaza:

```
void ft_putchar(char c);
void ft_swap(int *a, int *b);
void ft_putstr(char *str);
int ft_strlen(char *str);
int ft_strcmp(char *s1, char *s2);
```

• Vom lansa comada urmatoare:

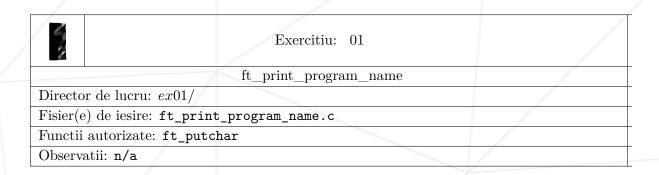
sh libft\_creator.sh



Nu ezitati sa adaugati si alte functii utile... ;-)

### Capitolul IV

## Exercitiu 01: ft\_print\_program\_name

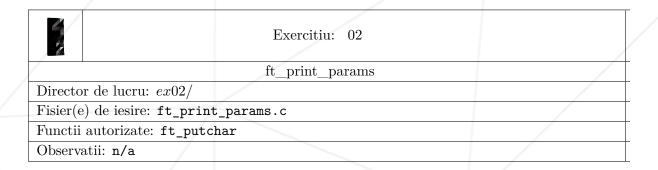


- In continuare e vorba de un <u>program</u>; va trebui deci sa aveti o functie main in fisierul . c.
- Scrieti un program ce afiseaza numele programului.
- Exemplu:

\$>./a.out ./a.out

#### Capitolul V

#### Exercitiu 02: ft\_print\_params



- In continuare e vorba de un <u>program</u>; va trebui sa aveti o functie main in fisierul .c.
- Scrieti un program care afiseaza argumentele primite in linia de comanda.
- Exemplu:

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

#### Capitolul VI

Exercitiu 03: ft\_rev\_params

Exe	ercitiu: 03
ft_1	rev_params
Director de lucru: $ex03/$	
Fisier(e) de iesire: ft_rev_params.c	
Functii autorizate: ft_putchar	
Observatii: n/a	

- In continuare e vorba de un <u>program</u>; va trebui sa aveti o functie main in fisierul .c.
- Scrieti un program care afiseaza argumentele primite in linia de comanda, in ordine inversa.
- Va trebui sa afisati toate argumentele in afara de argv[0].
- Toate argumentele trebuie sa fie pe linii separate.

#### Capitolul VII

Exercitiu 04: ft\_sort\_params

Exercitiu: 04	
ft_sort_params	
Director de lucru: $ex04/$	
Fisier(e) de iesire: ft_sort_params.c	
Functii autorizate: ft_putchar	
Observatii: n/a	

- In continuare e vorba de un <u>program</u>; va trebui sa aveti o functie main in fisierul .c.
- Scrieti un program ce afiseaza argumentele primite in linia de comanda ordonate dupa codul ascii.
- Trebuie afisate toate argumentele in afara de argv[0].
- Toate argumentele trebuie sa fie afisate pe linii separate.