



Turbo 4.2

Miniprojeto 02 : evalexpr

Sumário: Terceiro mini-projeto do Turbo 4.2.

Conteúdo

I	Preâmbulo	2
II	Instruções	3
III	Exercício	5

Capítulo I

Preâmbulo

Aqui está o que a Wikipedia tem a dizer sobre Pinkie Pie:

Pinkie Pie (cujo nome completo é Pinkamena Diane Pie) é um pônei terrestre rosa baseado no brinquedo "G3" de mesmo nome. Seu personagem, resumido por Thiessen como "uma corrida frenética de açúcar", foi inspirado no brinquedo "G1" Pegasus Surprise. Ela trabalha como organizadora de festas no Sugarcube Corner, uma padaria e confeitaria em Ponyville que se assemelha a uma casa de gengibre, onde ela mantém um bebê jacaré desdentado chamado Gummy. Um personagem cômico criado em uma "fazenda de pedra sombria", Pinkie é alegre, enérgica e falante. Ela é definida por seu desejo de entreter seus amigos dando festas em horários aleatórios e agindo da maneira mais estranha possível; no entanto, ela demonstra falta de confiança e medo de ser rejeitada pelos outros, o que ocasionalmente é expresso por sua crina em forma de balão desinflando. Pinkie é uma fonte de grande parte do humor da série, [20] e várias das "piadas malucas" do programa são mantidas exclusivas para ela. Suas piadas de corrida incluem quebrar a quarta parede e "aparecer de repente em lugares inesperados", bem como a capacidade de prever eventos futuros através de várias reações corporais, que ela chama de "Pinkie Sense". Nos primeiros episódios, Faust trabalhou para retratar Pinkie como um "espírito livre" para abordar as preocupações do personagem ser visto como muito "hiper" e "estúpido". À medida que a equipe criativa ficou mais confortável com o caráter e o humor de Pinkie, ela se tornou "muito estranha e quase louca, com uma mágica maluca de desenho animado só dela.

Não se esqueça de compartilhar bondade, é uma tarefa fácil.

Capítulo II

Instruções


- Somente esta página servirá de referência, não confie nos boatos.
- Atenção! Este documento pode ser alterado até uma hora antes do envio.
- Certifique-se de ter as permissões apropriadas em seus arquivos e diretórios.
- Você deve seguir o procedimento de entrega para todos os seus exercícios.
- Os seus exercícios serão corrigidos por seus colegas de curso.
- Além dos seus colegas, haverá a correção de um programa chamado Moulinette.
- A Moulinette é muito rigorosa na sua avaliação. Ela é completamente automatizada. É impossível discutir sua nota com ela. Tenha um rigor exemplar para evitar surpresas.
- A Moulinette não tem a mente muito aberta. Ela não tenta entender o código que não respeita a Norma. A Moulinette utiliza o programa norminette para verificar a norma dos seus arquivos. Então é uma tolice entregar um código que não passa pela norminette.
- A utilização de uma função proibida é um caso de fraude. Qualquer fraude é punida com nota -42.
- Se `ft_putchar()` for uma função autorizada, compilaremos seu código com nosso `ft_putchar.c`.
- Você só deve entregar uma função `main()` se nós pedirmos um programa.
- Esses exercícios são cuidadosamente organizados por ordem de dificuldade - do mais fácil ao mais difícil. Não levaremos em consideração um exercício mais difícil concluído com sucesso se um mais fácil não for perfeitamente funcional.
- A Moulinette compila com as sinalizações `-Wall -Wextra -Werror`, e utiliza `gcc`.
- Se o seu programa não compila, você terá 0.
- Exercícios em shell devem ser executados com `/bin/sh`.
- Você não deve deixar em sua pasta nenhum outro arquivo além daqueles

explicitamente especificados pelos enunciados dos exercícios.

- Você tem alguma dúvida? Pergunte ao seu colega da direita. Ou tente também perguntar ao seu colega da esquerda.
- Seu manual de referência se chama Google / man / Internet /
- Considere discutir no fórum Piscina do seu Intra, assim como no slack da sua Piscina!
- Examine os exemplos cuidadosamente. Eles podem muito bem pedir detalhes que não são explicitamente mencionados no assunto...
- Por Odin, por Thor! Use seu cérebro !!!

Capítulo III

Exercício

	Exercício : 00
eval_expr	
Pasta de entrega : ex00/	
Arquivos para entregar : Makefile, e todos os arquivos do seu programa	
Funções autorizadas : write, malloc, free	
Obs : n/a	

- Crie um programa chamado eval_expr.
- Ele deverá ter uma função eval_expr prototipada da seguinte forma:

```
int eval_expr(char *str);
```

- Essa função recebe uma string de caracteres como argumento. Esta string representa uma expressão aritmética. Por exemplo :

"3 + 42 * (1 - 2 / (3 + 4) - 1 % 21) + 1"
- Essa expressão deve ser calculada e seu resultado deve ser retornado.
- A string passada como argumento será válida (sem bugs, sem endereços falsos, sem letras ou erros de sintaxe, sem divisão por zero, etc...).
- Os cinco operadores a seguir devem ser suportados:
 - + para adição
 - - para subtração
 - / para divisão
 - * para multiplicação
 - % para módulo

- A função também deve suportar qualquer quantidade de colchetes.
- Aqui está seu main:

```
int main(int ac, char **av)
{
    if (ac > 1)
    {
        ft_putnbr(eval_expr(av[1]));
        ft_putchar('\n');
    }
    return (0);
}
```