

Piscina C Rush 00

 $Sum\'ario: \ Este \ documento \ \'e \ o \ tema \ do \ Rush00 \ da \ Piscina \ C \ da \ 42.$

Versão: 5.2

Conteúdo

1	Instruções	2
II	Preâmbulo	4
III	Tema Comum	6
IV	Rush 00	8
\mathbf{V}	Rush 01	10
VI	Rush 02	11
VII	Rush 03	12
VIII	Rush 04	13
\mathbf{IX}	Entrega e avaliação entre pares	14

Capítulo I

Instruções

- O grupo será inscrito para a avaliação automaticamente.
- Não cancele a avaliação, você não terá uma outra.
- Qualquer pedido de esclarecimento sobre um dos temas complicará o tema.
- Você deve seguir o procedimento de entrega para todos os seus exercícios.
- O tema pode mudar até uma hora antes da entrega.
- O programa deverá compilar com as flags: -Wall -Wextra -Werror, e utiliza cc.
- Se o seu programa não compila, você terá 0.
- Seu programa deverá ser escrito de acordo com a Norma. Se você tiver funções/arquivos bônus, eles serão incluídos na verificação de norma e você receberá um 0 se eles tiverem algum erro.
- Você deverá lidar com os erros de forma coerente. Sinta-se à vontade para imprimir uma mensagem de erro, ou simplesmente retornar o controle para o usuário.
- Os exercícios do rush devem ser feitos feitos em grupos de 2, 3 ou 4.
- O número de rush imposto para o seu grupo seguirá esta regra: ordem alfabética da primeira letra do login do líder da equipe (de 1 a 26) módulo 5.
- Você deverá, portanto, fazer o projeto com o time que foi imposto e estar presente no seu slot de avaliação, com <u>todos</u> os seus parceiros.
- Seu projeto deve ser feito a tempo de fazer a avaliação. O propósito da avaliação é para que você apresente e explique seu trabalho.
- Cada membro do grupo deve estar totalmente ciente do conteúdo do trabalho. Se vocês decidirem dividir o trabalho, assegure-se de que todos entendam o que todos

Piscina C

Rush 00

fizeram. Durante a avaliação, você responderá perguntas e a nota final será baseada nas piores explicações.

- Obviamente, reunir o grupo é de sua responsabilidade. Vocês têm todos os meios para entrar em contato com seus parceiros: telefone, email, pombo-correio, bola de cristal, etc. Nem precisa inventar desculpas. A vida não é justa, ela só é como é.
- Se, depois de <u>realmente tentar de tudo</u>, um de seus parceiros ainda estiver incomunicável: faça o seu rush e arranjaremos uma solução na defesa. Mesmo se foi o líder do grupo: vocês todos possuem acesso ao repositório.
- Se você quiser pontos de bônus, você pode entregar outros temas ou usar argumentos de programa para testar sua função.



Tenha certeza de que o tema que foi designado originalmente para o seu grupo funcione <u>perfeitamente</u> antes de considerar fazer os bônus:

Se um bônus funciona, mas o tema original falha nos testes, você terá um 0.

Capítulo II

Preâmbulo

Aqui vai a letra de um tema de um programa de TV para todos:

Esse meu jeito de viver Ninguém nunca foi igual A minha vida é fazer O bem vencer o mal

Pelo mundo viajarei Tentando encontrar Um Pokémon e com o seu poder Tudo transformar

(Pokémon! Temos que pegar)
Isso eu sei
Pegá-los eu tentarei! (Pokémon!)
Juntos teremos que
O mundo defender!

Pokémon! (Temos que pegá-los) Isso eu sei Pegá-los eu tentarei Vai ser grande a emoção Pokémon!

Temos que pegar!

Desafios vou encontrar E os enfrentarei Lutando pelo meu lugar Todo dia estarei!

Vem comigo, vamos formar Sempre a melhor equipe E sempre juntos vamos vencer O sonho é poder Pokémon! (Temos que pegá-los)
Isso eu sei
Pegá-los eu tentarei! (Pokémon!)
Juntos teremos que
O mundo defender!

Pokémon! (Tomos que pogá-los)

Pokémon! (Temos que pegá-los) Isso eu sei Pegá-los eu tentarei! Vai ser grande a emoção! Pokémon! (Temos que pegar) Temos que pegar

Temos que pegar Temos que pegar

Pokémon! (Temos que pegá-los)
Isso eu sei
Pegá-los eu tentarei! (Pokémon!)
Juntos teremos que
O mundo defender!

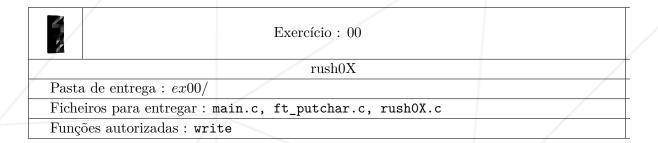
Pokémon! (Temos que pegá-los)
Isso eu sei
Pegá-los eu tentarei!
Vai ser grande a emoção!
Pokémon!
Temos que pegar
(Temos que pegar)
Temos que pegar

Pokémon!

Eu aposto que você estava cantando agora mesmo, mas não importa para o momento. E esse tema não está relacionado com Pokémon, inclusive.

Capítulo III

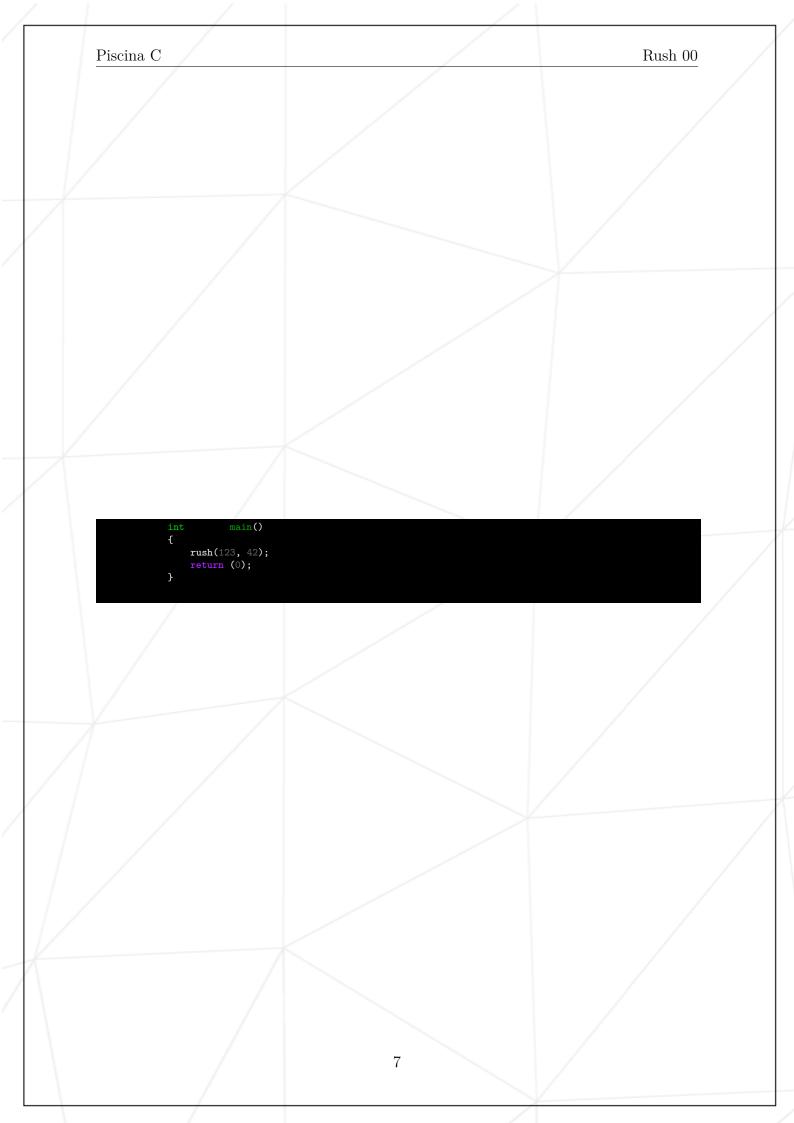
Tema Comum



- Os arquivos que devem ser entregues são o main.c, um ft_putchar.c e o seu rushOX.c, no qual OX corresponde ao número do rush. Por exemplo, rushO0.c.
- Esses arquivos devem ser compilados juntos.
- Seu arquivo ft_putchar.c deve incluir a função ft_putchar.
- Exemplo de main.c:

```
int main()
{
    rush(5, 5);
    return (0);
}
```

- Você deverá, portanto, escrever a função rush tendo como parâmetro duas variáveis de tipo int nomeadas respectivamente x e y. Obviamente esta função deverá estar no arquivo rush0X.c.
- Sua função rush deverá exibir na tela um retângulo de x caracteres de largura, e y caracteres de altura.
- Sua função não deve dar crash ou loop infinito.
- A sua main será modificada na avaliação, para verificar se você lidou com tudo o que deveria corretamente. Aqui um exemplo de teste que nós faremos:



Capítulo IV Rush 00

 $\bullet \ \operatorname{rush}(5,\!3)$ exibirá isto:

```
$>./a.out
o---o
| |
o---o
$>
```

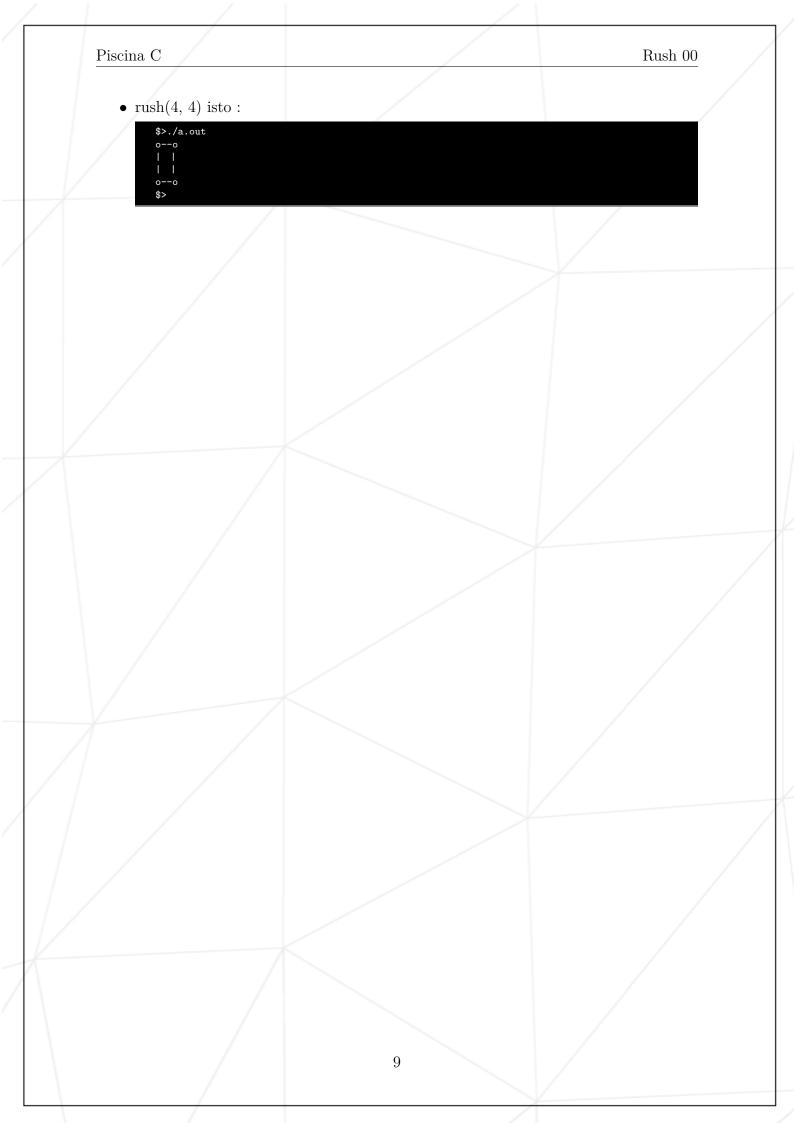
• rush(5, 1) isto:

```
$>./a.out
o---o
$>
```

• rush(1, 1) isto:

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

• rush(1, 5) isto:



Capítulo V Rush 01

• rush(5,3) exibirá isto:

```
$>./a.out
/***\
* *
\***/
$>
```

• rush(5, 1) isto:

```
$>./a.out
/***\
$>
```

• rush(1, 1) isto:

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

• rush(1, 5) isto:

```
$>./a.out
/
*
*
*
*
*
}
```

```
$>./a.out
/**\
* *
* *
\**/
$>
```

Capítulo VI Rush 02

• rush(5,3) exibirá isto:

```
$>./a.out
ABBBA
B B
CBBBC
$>
```

• rush(5, 1), isto:

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

• rush(1, 1) ceci:

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

• rush(1, 5), isto:

```
$>./a.out
A
B
B
C
$>
```

```
$>./a.out
ABBA
B B
B B
CBBC
$>
```

Capítulo VII Rush 03

• rush(5,3) exibirá isto:

```
$>./a.out
ABBBC
B B
ABBBC
$>
```

• rush(5, 1) isto:

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

• rush(1, 1) isto:

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

• rush(1, 5), isto:

```
$>./a.out
A
B
B
B
A
$>
```

```
$>./a.out
ABBC

B B
ABBC

$>
```

Capítulo VIII Rush 04

• rush(5,3) exibirá isto:

```
$>./a.out
ABBBC
B B
CBBBA
$>
```

• rush(5, 1), isto:

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

• rush(1, 1) isto:

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

• rush(1, 5), isto:

```
$>./a.out
A
B
B
C
$>
```

```
$>./a.out
ABBC
B B
B CBBA
$>
```

Capítulo IX

Entrega e avaliação entre pares

Entregue seu trabalho no seu repositório Git como de costume. Somente o trabalho que estiver dentro do repositório será analisado durante a avaliação. Não hesite em verificar mais uma vez os nomes dos seus arquivos para ter certeza de que estão certos.

Como esses exercícios não são verificados por um programa, fique à vontade para organizar os arquivos como quiser, desde que você tenha entregado os arquivos mandatórios e preencham os requisitos.



Você deve entregar somente os arquivos requisitados pelo tema deste projeto.