

C Ավազան C 01

<ակիրճ. այս փաստաթուղթը 42 դպրոցի C ավազանի C 01 մոդուլի նյութն t:

Ցանկ

| 1 | Singinauun | |
|--------------|-------------------------------------|----|
| II | Նախաբան | 4 |
| III | Առաջադրանք 00 ։ ft_ft | 5 |
| IV | Առաջադրանը 01 ։ ft_ultimate_ft | 6 |
| V | Առաջադրանք 02 ։ ft_swap | 7 |
| VI | Առաջադրանք 03 ։ ft_div_mod | 8 |
| VII | Առաջադրանը 04 ։ ft_ultimate_div_mod | 9 |
| VIII | Առաջադրանը 05 ։ ft_putstr | 10 |
| IX | Առաջադրանը 06 ։ ft_strlen | 11 |
| \mathbf{X} | Առաջադրանը 07 ։ ft_rev_int_tab | 12 |
| XI | Առաջադրանը 08 ։ ft_sort_int_tab | 13 |
| XII | Հանձնում և ընկերն ընկերոջը ստուգում | 14 |

Գլուխ I

Յուցումներ

- Այս էջը ձեր միակ ուղեցույցն է։ Պտտվող խոսակցություններին ուշադրություն մի՛ դարձրեք։
- Չգուշացում. մինչ առաջադրանքները հանձնելը նորից ստուգե՛ք նյութը։ Ցանկացած պահի այս փաստաթուղթը կարող է փոփոխվել։
- Ուշադրություն դարձրե՛ք ձեր ֆայլերի և պահոցների թույլտվություններին։
- Բոլոր առաջադրանքները կատարելիս անհրաժեշտ է հետևել հանձման ընթացակարգին։
- Ձեր առաջադրանքները կստուգվեն ձեր դասընկերների կողմից։
- Քացի դրանից, ձեր առաջադրանքները կստուգվեն և կգնահատվեն Moulinette կոչվող ծրագրով։
- Moulinette-ը գնահատելիս շատ բծախնդիր է ու խիստ։ Այն ամբողջովին ավտոմատացված է, և գնահատման հարցում նրա հետ անհնար է բանակցել։ Այսպիսով, տհաճ անակնկալներից խուսափելու համար առաջադրանքները պետք է կատարվեն հնարավորինս անթերի։
- Moulinette-ն այնքան էլ լայնախոհ չէ։ Այն չի էլ փորձի հասկանալ ձեր կոդը, եթե վերջինս չի համապատասխանում Norm-ին։
- Մուլինետի աշխատանքը հիմնված է norminette կոչվող ծրագրի վրա, որը ստուգում է, թե արդյոք ձեր ֆայլերը համապատասխանում են Norm-ին։ Կարճ ասած, norminette-ի ստուգման թեստը չանցած աշխատանքը չի ընդունվի։
- Առաջադրանքները դասավորված են ըստ բարդության աստիճանի` ամենապարզից ամենաբարդը։ Հաջողությամբ կատարված բարդ առաջադրանքները հաշվի չեն առնվի, եթե պարզ առաջադրանքներից որևէ մեկը լիարժեք չի աշխատում։
- Արգելված ֆունկցիաների կիրառումը համարվում է խարդախություն։ Խարդախությունը պատժվում է -42-ով, և այս գնահատականը քննարկման ենթակա չէ։

- main () ֆունկցիա պետք է հանձնել միայն այն դեպքում, եթե պահանջվի գրել ծրագիր։
- Moulinette-ը կազմարկում է այս դրոշակների օգնությամբ` -Wall -Wextra -Werror, և գործածում է cc:
- Եթե ձեր ծրագիրը չկազմարկվի, կստանաք 0։
- Նյութում նշված ֆայլից բացի ձեր պահոցում <u>հավելյալ</u> ֆայլեր չպետք է լինեն։
- Հարցեր կա՞ն։ Դիմե՛ք աջ կողմում նստած դասընկերոջը։ Կամ Էլ դիմե՛ք ձախ կողմինին։
- Ձեր ուղեցույցների անուններն են Google/ man/ internet/ ...
- Կարող եք օգտվել նաև ներքնացանցի ֆորումի «C Piscine» հատվածից կամ slack Piscine-ից։
- Մանրակրկիտ ուսումնասիրե՛ք օրինակները։ Շատ հնարավոր է, որ դրանք պահանջեն նյութում հստակորեն չնշված մանրամասներ։
- Դե՜, ձեզ տեսնենք։ Հանուն Օդինի, հանուն Արամազդի։ Ուղեղներդ ի գո՜րծ։



Norminette-ը պետք է գործարկվի -R CheckForbiddenSourceHeader դրոշակով։ Այն նաև անհրաժեշտ է Moulinette-ի աշխատանքի համար։

Գլուխ II Նախաբան

ՎԻՆՍԵՆԹ.- Իսկ գիտե՞ս` ի՞նչ է կոչվում <u>ըրրը</u> ... պանրով Քառորդ Ֆունտանոցը Փարիզում։

ՉՈԻԼՍ.- Մի՞թե չեն ասում պանրով Քառորդ Ֆունտանոց։

ՎԻՆՍԵՆԹ.- ՉԻ՜, եղբա՜յր, նրանց մոտ մետրական համակարգ է։ Նրանք չգիտեն` ինչ է գրողը տարած Քառորդ Ֆունտանոցը։

ՉՈԻԼՍ.- Այդ դեպքում ի՞նչ են ասում։

ՎԻՆՍԵՆԹ.- Նրանք այն անվանում են պանրով Թագավորական։

ՉՈԻԼՍ.- Պանրով Թագավորական։ ի՞նչ են նրանք ասում Քիգ Մակին։

ՎԻՆՍԵՆԹ.- Դե, Բիգ Մակը Բիգ Մակն է, բայց նրանք ասում են «լե Բիգ Մակ»։

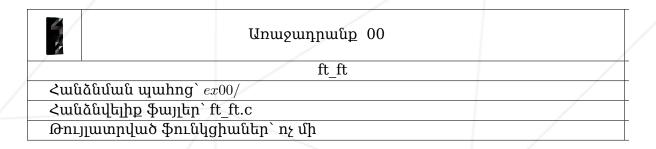
ՁՈԻԼՍ.- Լե Քիգ Մակ։ Հա՛, հա՛, հա՛, հա՛։ ի՞նչ են նրանք կոչում Վուփերին։

ՎԻՆՍԵՆԹ.- Չգիտեմ, Բուրգեր Քինգում չեմ եղել։ ¹

Հետևյալ առաջադրանքներից առնվազն մեկը որևէ առնչություն չունի պանրով Թագավորականի հետ։

¹Ծանոթություն. հատված «Քրեական ընթերցվածք» (Pulp fiction) ֆիլմից։

Գլուխ III Առաջադրանը 00 : ft_ft

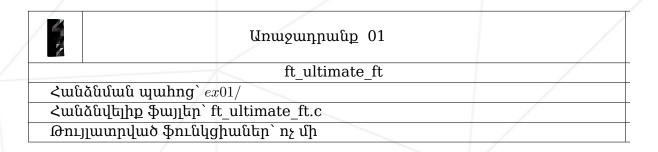


- Ստեղծել ֆունկցիա, որը որպես մուտքային փոփոխական ընդունում է int-ի ցուցիչը և այդ int-ին վերագրում է 42 արժեքը։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

oid ft_ft(int *nbr);

Գլուխ IV

Առաջադրանք 01 ։ ft_ultimate_ft

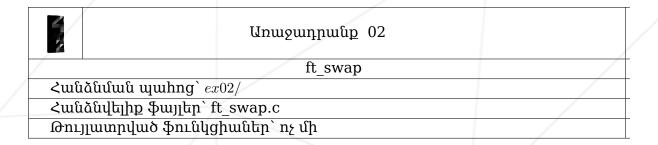


- Ստեղծել ֆունկցիա, որը որպես մուտքային փոփոխական ընդունում է int-ի ցուցչի ցու
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

oid ft_ultimate_ft(int *******nbr);

Գլուխ V

Առաջադրանը 02 : ft_swap

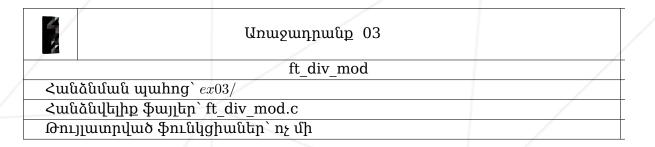


- Ստեղծել ֆունկցիա, որը տեղերով փոխում է երկու ամբողջ թվերի արժեքները, որոնց հասցեները տրված են որպես պարամետրեր։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

void ft_swap(int *a, int *b);

Գլուխ VI

Առաջադրանը 03 : ft_div_mod



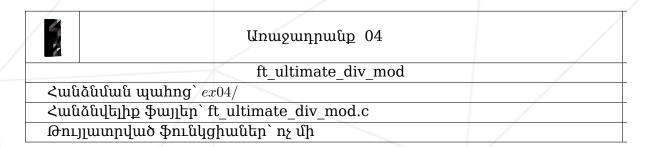
• Ստեղծել ft_div_mod ֆունկցիան, որի նախատիպն է`

void ft_div_mod(int a, int b, int *div, int *mod);

• Այդ ֆունկցիան բաժանում է a պարամետրը b-ի վրա և արդյունքը պահում է div gnւgչով int-ում։ Այն նաև a-ն b-ի վրա բաժանելիս ստացված մնացորդը պահում է mod gnւgչով int-ում

Գլուխ VII

Unugunpuup 04: ft_ultimate_div_mod

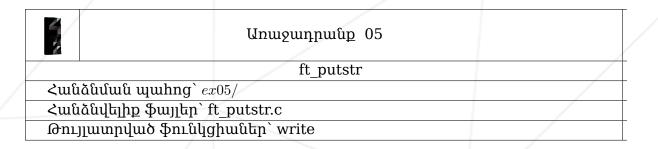


• Ստեղծել ft ultimate div mod ֆունկցիա, որի նախատիպն է

void ft_ultimate_div_mod(int *a, int *b);

• Այդ ֆունկցիան բաժանում է int a պարամետրը int b-ի վրա։ Բաժանման արդյունքը պահվում է a ցուցչով int-ում։ Բաժանման մնացորդը պահվում է b ցուցչով int-ում։

Գլուխ VIII Առաջադրանը 05 : ft_putstr

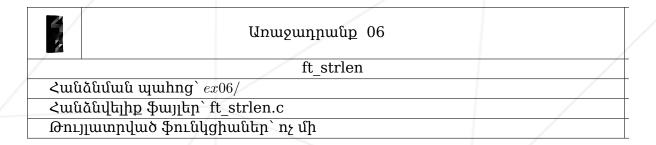


- Ստեղծել ֆունկցիա, որն էկրանին արտածում է տողի նիշերը մեկ առ մեկ։
- Տողի առաջին նիշի հասցեն ֆունկցիային որպես պարամետր փոխանցված ցուցչում է։
- Ֆունկցիայի նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

void ft_putstr(char *str);

Գլուխ IX

Առաջադրանը 06 : ft_strlen

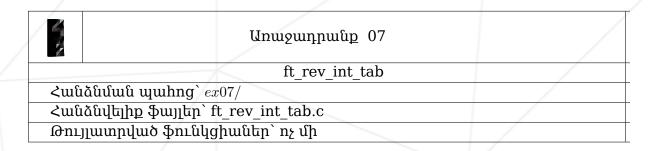


- Ստեղծել ֆունկցիա, որը հաշվում և վերադարձնում է նիշերի քանակը տողում։
- Ֆունկցիայի նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

ft_strlen(char *str);

Գլուխ X

Unwgwnpwup 07: ft_rev_int_tab

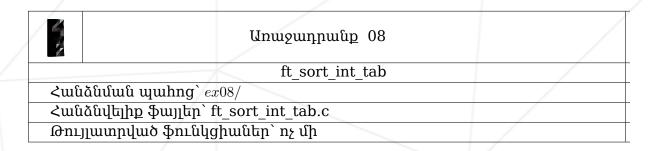


- Ստեղծել ֆունկցիա, որը շրջում է ամբողջ թվերի տրված զանգվածը (առաջինը դառնում է վերջինը, և այլն)։
- Արգումենտներն են int-ի ցուցիչը և զանգածում int-երի քանակը։
- Ֆունկցիայի նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

void ft_rev_int_tab(int *tab, int size);

Գլուխ XI

Առաջադրանք 08 ։ ft_sort_int_tab



- Ստեղծել ֆունկցիա, որն ամբողջ թվերի զանգվածը դասավորում է աճման կարգով։
- Արգումենտներն են int-ի ցուցիչը և զանգածում int-երի քանակը։
- Ֆունկցիայի նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

void ft_sort_int_tab(int *tab, int size);

Գլուխ XII

<անձնում և ընկերն ընկերոջը ստուգում

Հանձնեք ձեր առաջադրանքը Git պահոցում, ինչպես սովորաբար անում եք։ Ստուգման ժամանակ գնահատվելու է միայն ձեր պահոցի պարունակությունը։ Մի՛ վարանեք նորից ստուգել ձեր ֆայլերի անունները՝ համոզվելու համար, որ դրանք ճիշտ են։



Հարկավոր է հանձնել միայն այն ֆայլերը, որոնք պահանջվում են այս նախագիծը նկարագրող ֆայլում։