

WELCOME TO



DONT'T PANIC



| ANGOULÈME
Nouvelle-Aquitaine

book by doc & nskiba

SOMMAIRE

I . INTRODUCTION

Mot d'accueil	3
Objectifs de la piscine	4
Clés de la réussite	5
Emploi du temps	6

II . REGLES

Les interdictions & obligations	7
---------------------------------	---

III . QUOTIDIEN

Organisation	8
Motivation	8
Projets	9

IV . CORRECTIONS

Je me fais corriger	11
Je suis correcteur / correctrice	12

V . EXAMENS

Examens	13
---------	----

VI . AUTRES

Rythme	15
Conseils des piscineux	16
Conseils du staff	17
Triche	18
Manque de maîtrise	19
Github, ChatGPT, et assimilés	20
Norme	21
Autre	22

MOT D'ACCUEIL

Bienvenue à la piscine de l'école 42 ! Une aventure intense de 26 jours durant laquelle vous allez apprendre et grandir de façon extraordinaire, tant sur le plan technique que personnel.

Réputée pour son intensité et sa rigueur, elle vous mettra au défi et vous poussera à repousser vos limites. Ne vous découragez pas si vous rencontrez des difficultés, car celles-ci font partie intégrante du processus d'apprentissage. Rappelez-vous que chaque obstacle est une occasion de progresser et de renforcer vos compétences.

Avancez à votre propre rythme. Ne vous comparez pas aux autres, chaque personne a ses propres forces et faiblesses. Prenez le temps dont vous avez besoin pour assimiler les concepts et les compétences. La piscine est conçue pour vous pousser en permanence hors de votre zone de confort. Soyez patient·e avec vous-même et n'oubliez pas que l'apprentissage est un processus long et continu.

Ne vous inquiétez pas si vous vous sentez dépassé·e par moments. N'hésitez pas à demander de l'aide à vos pairs et aux tuteurs. L'esprit de collaboration est essentiel à la réussite de la piscine.

Souvenez-vous que la piscine est une opportunité incroyable pour apprendre et vous surpasser. C'est une expérience qui vous transformera et vous ouvrira de nouvelles perspectives. Soyez courageux·ses et persévérent·e·s, rien n'est jamais perdu !

Bon courage et bonne chance !



OBJECTIFS DE LA PISCINE

Tout au long de votre piscine, vous serez plongé·e dans votre futur quotidien d'étudiant de l'école 42. Peer-to-peer, apprentissage actif, correction entre pairs... Vous découvrirez des méthodes de travail peut-être encore inconnues pour vous ! Cela vous permettra de répondre à la question suivante :

« Est-ce que l'école 42 est faite pour moi ? »

Les objectifs sont simples :

- ➊ Développer vos compétences en programmation, votre motivation et votre aptitude à relever des défis techniques.
- ➋ Découvrir si les méthodes d'apprentissage de l'école 42 vous correspondent.

Prêtez-vous au jeu, ne baissez pas les bras. Vous finirez toujours la piscine grandi·e, quoi qu'il arrive, quel que soit le résultat de votre sélection.

“

Teaching peers is one of the best ways to develop mastery

Enseigner à ses pairs est l'un des meilleurs moyens de développer une maîtrise.

Jeff Atwood

”

CLÉS DE LA RÉUSSITE

Pour réussir votre piscine, il est important de connaître ces quelques principes fondamentaux :



Le peer-learning, ou apprentissage par pairs, est une méthode d'apprentissage dans laquelle les apprenants collaborent entre eux pour échanger des connaissances, résoudre des problèmes et se soutenir mutuellement. Cela favorise l'interaction sociale, l'autonomie et le développement de compétences.

PEER-LEARNING

L'école 42 adopte une approche d'apprentissage autonome où vous êtes responsable de votre propre formation. Vous êtes encouragés à explorer et à résoudre les problèmes par vous-mêmes, en utilisant les ressources disponibles, avant de demander de l'aide.



SELF-LEARNING



Les projets réalisés durant votre piscine et tout au long du cursus seront évalués par vos pairs. Cela encourage l'esprit critique, l'objectivité et le développement de vos compétences d'analyse.

PEER-ASSESSMENT

EMPLOI DU TEMPS

Voici comment se compose votre emploi du temps durant la piscine :

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
JOUR 1 RENTREE	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4	JOUR 5 EXAM	JOUR 6 RUSH00	JOUR 7 RUSH00
JOUR 8	JOUR 9 Correction Rush	JOUR 10 Correction Rush	JOUR 11	JOUR 12 EXAM	JOUR 13 RUSH01	JOUR 14 RUSH01
JOUR 15	JOUR 16 Correction Rush	JOUR 17 Correction Rush	JOUR 18	JOUR 19 EXAM	JOUR 20 RUSH02	JOUR 21 RUSH02
JOUR 22 BSQ	JOUR 23 BSQ Correction Rush	JOUR 24 Correction Rush	JOUR 25	JOUR 26 EXAM FINAL Fin de piscine		
JOUR 42 Examen Final	JOUR 42 Jour de Rush	JOUR 42 Jour d'examen	JOUR 42 Jour neutre	JOUR 42 Jour BSQ		

Cela fait donc un total de :

~19 jours pour faire vos projets individuels (hors Rushs & Final Exam)

6 jours de projet en groupe « Rush »

3 jours d'examen hebdomadaire

2 jours de projet en groupe « BSQ »

1 jour d'examen final

Vous n'avez pas d'horaire à suivre pendant votre piscine. De ce fait, vous êtes responsable de votre emploi du temps. Cela ne signifie pas que vous pouvez effectuer votre piscine depuis chez vous, au contraire : votre présence fait partie intégrante des méthodes d'apprentissage à l'école 42. Faites en sorte d'être le plus disponible possible, sur place. Les horaires des Rush et des examens vous seront communiqués via Discord et l'intra.

INTERDICTIONS & OBLIGATIONS

Afin de garantir une ambiance agréable et un bon fonctionnement tout au long de votre piscine, des règles ainsi que des obligations ont été mises en place. Avant d'entrer en piscine, il est obligatoire d'accepter le règlement intérieur et donc de le lire attentivement. Nous tenons à rappeler les interdictions et les obligations suivantes qui doivent impérativement être respectées.

INTERDICTIONS

- **Manger dans les clusters ou y boire autre chose que de l'eau.** Toute boisson sucrée y est interdite
- **Débrancher / Éteindre un poste.**
- **Dormir en cluster.** Vous pouvez vous reposer le temps d'un cycle de sommeil dans les espaces lounge
- **Mettre les pieds sur les chaises, tables, canapés, camarades.**
- **Fumer ailleurs que dans les zones marquées par les cendriers.**
- **Jouer en cluster.** Les pauses sont encouragées, mais dans les clusters, on travaille
- **Laisser un poste sale derrière vous.** Nettoyez votre poste avant votre départ

OBLIGATIONS

- **Lire le règlement intérieur, qui vous permettra d'éviter des déconvenues.** Aussi appelées TIG
- **Entrer ou sortir du bâtiment par les portiques de l'accueil.** Badger en entrée (portique côté cluster), et en sortie (portique coté cafet)
- **Avoir votre badge sur vous en permanence.**
- **Nettoyer votre poste avant utilisation.** Vous avez tout ce qu'il faut sur les côtés des clusters. Si vous trouvez votre écran sale, vous pouvez le nettoyer avec le produit prévu à cet effet, mais pas avec le désinfectant
- **Remettre votre siège en place en partant.** Accourdoirs en dessous de la table
- **Si vous vous inscrivez à un rush, soyez responsables et faites-le réellement.** Soyez disponibles samedi et dimanche. À défaut, par respect pour vos camarades, ne vous y inscrivez pas. Vous serez moins pénalisés. Pas de projet individuel tant que votre rush (le code) n'est pas terminé.

ORGANISATION & MOTIVATION

La piscine dure **26 jours** et contient **16 projets individuels** à réaliser, chacun apportant un nouvel ensemble de notions.

Quel rythme devrais-je tenir ?

Soyons clairs, terminer une piscine à 100 % relève du miracle.

Dans un monde idéal, vous réaliseriez un projet par jour du lundi au jeudi.

En pratique, vous allez prendre du retard, parfois beaucoup de retard.

Ne paniquez pas. C'est normal.

Favoriser la découverte d'un maximum de notions est préférable à la poursuite du score parfait.

Les examens sont basés sur cette logique : pour valider l'examen de vendredi, travaillez au moins sur les notions des 4 projets associés. Même logique pour les rushs

Est-ce que je dois abandonner ?

Oui... Mais seulement si malgré vos efforts vous êtes convaincu·e :

- que vous n'aimez pas le code
- que la pédagogie de 42 ne vous convient pas
- que vous n'appréciez pas l'idée de travailler et échanger au quotidien avec d'autres personnes

Ne vous comparez pas aux autres. Votre progression est **diférente**, vos points de blocage aussi.

Vous progressez par paliers. Si vous êtes en **avance**, nous attendons de vous que vous passiez plus de temps à partager vos connaissances ; assurez-vous que vous n'avez pas **survolé** les notions, car cela vous rattrapera très vite.

Si vous vous penser en "retard", prenez conscience que votre ressenti est biaisé : vous êtes **probablement dans la moyenne** et vous vous comparez aux plus avancés.

Si vous n'avez jamais codé, les premiers jours sont les plus difficiles, et les moins agréables. Particulièrement le shell (**n'y passez surtout pas plus de 3 jours**), qui ne reflète pas ce qu'est la programmation, mais est un passage obligatoire.

Ça viendra, restez **concentré·e, motivé·e**, quelles que soient les difficultés. Allez jusqu'au bout et vous aurez fait le plus gros du travail :

 **ne baissez pas les bras !** 

PROJETS

Voici la méthodologie à adopter pour bien démarrer vos projets :

Méthodologie générale

- Lisez le sujet. Les consignes générales et de chaque exercice, dans le détail. De nombreuses fois. Jusqu'à comprendre chaque élément. Pour ça, faites des recherches, posez des questions. Vérifier votre compréhension de la problématique auprès de vos camarades.

- Réfléchissez à une solution possible. Échangez avec vos camarades pour la confronter et la faire évoluer.
- Prenez connaissance de l'état de l'art sur internet. Échangez sur la question avec vos camarades.
- Échangez avec les autres des similitudes et différences entre les différents algorithmes, de manière à optimisez les vôtres.
- Divisez l'algorithme trouvé, et codez chacune des parties. Échangez sur votre code et améliorez le au besoin.

Si vous bloquez, ou pensez avoir trouvé un bug, testez, re-testez, demandez à vos voisins ou sur Discord. Si vous êtes sûr·e de vous, annoncez-nous que vous avez trouvé un bug : *J'espère que vous aurez raison.*

En fin de journée, si vous sentez que vous bloquez sur quelque chose, que vous stagnez, faites un break ou allez vous coucher. *Trop, c'est contre-productif.*

Apprenez à lire les traces de la moulinette.

S'attendre à 100 % et espérer éviter le zéro, est la voie de la déception. Faites plutôt l'inverse :

Attendez-vous au zéro, espérez éventuellement un peu plus.

Gestion de votre projet

N'utilisez pas `git init`, ni la subcommande `submodules` ou `reset` sauf si vous savez **exactement** ce que vous faites.

Durant la piscine, n'utilisez que des **éditeurs intégrés** au terminal, exemple :



VIM



EMACS

Détestez-nous maintenant, remerciez-nous plus tard. Pas d'assistance = Une meilleure maîtrise.

Pour chaque exercice, rédigez un maximum de tests possibles et envisageables.

Avant de "`set as finished`" un projet, faites un `clone` pour vérifier que tout est en ordre (totalement au hasard, ça vous évitera un `nothing turned in`).

JE ME FAIS CORRIGER

Afin de valider vos projets, vous allez devoir passer par une étape obligatoire : *la correction par un pair.*

Attachez-vous plus au fond qu'à la forme. L'objectif est que vous puissiez montrer votre code et l'expliquer à votre correcteur·ice dans une démarche de partage. Durant une correction bien réalisée, chacun apprend de nouvelles choses. C'est aussi un moment durant lequel on s'assure que le rendu correspond aux attentes du sujet et que les notions sont maîtrisées.

Une fois votre projet « **set as finished** », vous aurez la possibilité de choisir votre créneau pour qu'il soit corrigé. Votre deuxième correction doit être terminée dans les **24h**, sinon vous devrez retry. Pensez à prendre vos corrections **rapidement**, et anticipiez la possibilité que votre correcteur·ice soit absent pour ne pas vous retrouver pris de court.

Il est important de ne pas aller à l'encontre de ces règles :

- Ne choisissez pas vos correcteurs : cela s'apparente à de la triche
- Ne prenez pas deux corrections en même temps : la double correction n'est en aucun cas bénéfique pour votre apprentissage, et encore moins pour votre correcteur
- Respectez l'horaire : choisissez des créneaux de correction auxquels vous êtes certain de pouvoir être présent
- Soyez courtois avec votre correcteur·ice : gérez votre frustration si votre projet ne répond pas aux attentes du sujet, il·elle n'est pas là pour vous nuire

La correction se fera sur le **poste** de la personne corrigée.

Si votre correcteur·ice tarde, contactez-le par tous les moyens. Si vous n'y parvenez pas et que vous avez suffisamment attendu, vous pouvez le·a mettre **absent·e**.

PS : l'intra indique la location de tout candidat connecté.

JE SUIS CORRECTEUR·ICE

La correction est avant tout un **moment d'échange et de partage**. C'est aussi un moment durant lequel on s'assure que le rendu correspond aux attentes du sujet et que les notions sont maîtrisées.

Le plus important est de vous intéresser au code de votre camarade. **Posez lui des questions**. C'est une occasion pour vous d'apprendre et d'échanger sur les différentes façons de réaliser les exercices.

Les **commentaires** et les **feedbacks** de correction sont importants et doivent être rédigés avec **soin** et **honnêteté**. Il est essentiel d'expliquer **les forces** et **les faiblesses du travail corrigé**, de mettre en évidence **les points maîtrisés** et de fournir des retours constructifs. Vous pouvez également partager ce que vous avez **appris grâce à cette correction**, les aspects positifs de l'expérience et les axes d'amélioration identifiés.

Lorsqu'un exercice est **incorrect**, la notation s'arrête ici, mais la correction continue dans un but pédagogique.

Si la personne corrigée a **triché** en rendant un code ne lui appartenant pas, la notation s'arrête ici et le correcteur doit mettre le flag "**triche**".

Soyez **bienveillant**, mais ne soyez pas **laxiste** dans votre correction. Cela a un impact sur votre évaluation en tant que correcteur·ice, mais surtout, cela a un impact négatif sur la personne que vous corrigez : si un point est **incorrect**, il doit être retravaillé jusqu'à ce qu'il soit assimilé. Si le corrigé ne montre pas une maîtrise du code, même si le code est juste l'exercice non maîtrisé doit être noté faux et le commentaire doit en faire mention.

Plus tôt une personne identifie ses erreurs, plus tôt elle peut les corriger. Ne laissez pas de mauvais comportements devenir des habitudes

Vérifiez **plusieurs fois** avant de confirmer une correction ou un feedback. Tous les champs doivent avoir été remplis, notamment le **flag et le commentaire**. Le staff n'interviendra pas en cas d'erreur ou d'oubli.

EXAMENS

Afin de vérifier vos compétences acquises tout au long de votre piscine, des sessions d'examen auront lieu les **vendredis**. Les examens durent **4 heures**, à l'exception de l'examen final qui dure **8 heures**.

Il est important de s'inscrire à l'événement sur l'intra et au projet avant de faire un examen. N'oubliez pas de le faire, sinon... **pas d'exam** !

Les examens se concentrent sur le **C**. Vous devrez cependant avoir des notions de **shell**.

Ils auront lieu dans les **clusters 2 et 3**. Vous devrez libérer les clusters 30 minutes avant, afin que l'on puisse les préparer.

Vous devrez vous logger sur le poste avec **exam:exam**, et non votre habituel **login:mdp**.

Présentez-vous **15 minutes** avant l'exam devant les clusters 2 ou 3. Merci de garder un passage pour le staff.

Après l'heure, c'est plus l'heure ! Si vous arrivez après le début de l'exam, vous retenterez la semaine qui suit.

Vous pouvez garder avec vous : **une bouteille/gourde d'eau, 3 feuilles vierges, un stylo**. La bouteille reste au **sol**, le reste doit être sur la table. Votre **badge** reste sur la table lui aussi.

Avant d'entrer dans la salle :

- Préparez dans vos mains votre **badge** (pas de badge, pas d'exam), et tout le matériel que vous aurez avec vous (feuilles, stylo, bouteille...)
- Le reste : **téléphone, tout object connecté**, etc, doit être dans **votre sac** avant même de franchir la porte. Éteint ou en silencieux.

Si vous avez besoin d'autre chose ou avez un besoin spécifique, signalez-le au staff avant l'examen.

Lorsque vous entrez dans la salle, posez **sac et veste** sur le **côté du cluster** par lequel vous êtes entré·e.

Une fois installé·e à votre poste, **loguez-vous**, mais ne faites rien d'autre tant que le staff n'a pas donné le signal du début d'exam.

Il est évidemment **interdit de communiquer avec les autres, de regarder un autre écran que le sien, de coder** avant le signal, **d'avoir un objet électronique sur soi ou qu'un objet électronique vous appartenant fasse du bruit dans votre sac, de vous déplacer sans autorisation.** Toute infraction sera **sanctionnée à minima par l'exclusion à l'examen.**

Si vous rencontrez un problème durant l'exam, **levez-vous**, un membre du staff ou un tuteur viendra vous voir. **Pas de questions** sur le contenu.

Cherchez et lisez bien les informations qu'on met à votre disposition, ne les **survolez pas**, vraiment.

À l'inverse, vous n'avez pas à faire de choses qui ne vous **sont pas explicitement demandées**.

Dès que vous avez **terminé**, exécutez la commande qui permet de mettre fin à votre examen, **déloguez-vous**, et vous pourrez partir. Il n'y a pas de temps minimal. Pour autant si vous bloquez sur un exercice, **insistez, n'abandonnez pas trop vite**. Souvent vous êtes à rien de trouver la réponse.

Nettoyez votre poste en arrivant. **Remettez** votre chaise correctement, accourdoir sous la table et ne laissez pas vos feuilles etc..

Toute entorse au règlement intérieur ou aux règles définies ci-dessus pourra être sanctionnée d'un 0.

RYTHME

Ce rythme est conçu pour permettre aux candidats d'aborder les examens en ayant couvert toutes les notions essentielles. Ce rythme n'a pas à être votre rythme de rendu, mais idéalement de notions abordées. À titre d'exemple, personne n'a atteint le **C13** à 42 Angoulême.

Semaine 1:

Lundi : Shell 00
Mardi : Shell 01
Mercredi : C00
Jeudi : C01
Vendredi : Exam00
Samedi : Rush00
Dimanche : Rush00

Semaine 2:

Lundi : C02
Mardi : C03
Mercredi : C04
Jeudi : C05
Vendredi : Exam01
Samedi : Rush01
Dimanche : Rush01

Semaine 3:

Lundi : C06
Mardi : C07
Mercredi : C08
Jeudi : C09
Vendredi : Exam02
Samedi : Rush02
Dimanche : Rush02

Semaine 4:

Lundi : C10 + BSQ
Mardi : C11 + BSQ
Mercredi : C12
Jeudi : C13
Vendredi : Final Exam

CONSEILS DES PISCINEUX

Le quartier général, c'est la débauche et le vin d'orge.

Si vous ne réussissez pas le **rush00**, ne vous inquiétez pas vous réussirez le **rush01**. (*ceci est un troll*)

Pensez à vous reposer. **3 nuits blanches** d'affilée c'est **contre-productif**.

Pour se connecter à l'examen il faut faire **3 sauts sur place 2 roulades 1 tour sur soi-même puis appeler un membre du staff en langage des signes**.

Si vous bloquez... **testez , testez, testez...** et **testez** encore... ne lâchez rien et surtout **reposez vous** pour tenir les **4 semaines**. **Force et honneur à vous.**

N'oubliez pas de **lock** vos sessions...



CONSEILS DU STAFF

Durant l'apprentissage, rien ne vaut la **satisfaction** et la **légitimité** offertes par un travail réalisé avec **sérieux**. Cela nourrit votre confiance en vos compétences et capacités, à juste titre : vous les avez réellement travaillées et en tirerez un profit sur le court (progression) comme sur le long terme (épanouissement et atteinte d'objectifs de vie).

Nourrissez votre envie d'explorer et votre aptitude à travailler avec sérieux et conscience.

Si vous devez retenir un conseil, ne retenez que celui-ci.

Travailler avec conscience signifie que vous cherchez systématiquement à comprendre. À comprendre les notions, à comprendre ce que les projets, les règles, la pédagogie, vos actions quotidiennes, vous apportent. Trouver des raisons d'exister aux choses.

Cette attitude vous permettra de tirer le meilleur profit de votre apprentissage et de votre expérience à 42 (ou ailleurs !).

Cette attitude vous permettra de nourrir vos capacités créatives, cognitives, critiques, de travail... et votre confiance en vous.

Quelle que soit la voie que vous emprunerez, vous rencontrerez des difficultés. Faites preuve de ténacité, ne perdez pas la motivation, battez-vous pour votre avenir.

Les erreurs commises ne sont pas des fatalités, vous aurez le pouvoir de les corriger. Vous avez le pouvoir d'en tirer des leçons. Ne cédez pas à la facilité.

Notez que votre confiance en vous se construira souvent plus laborieusement que votre savoir, mais c'est aussi ce qui vous permettra de vous remettre en question et contribuera à votre progression.

LA TRICHE

La triche est **interdite**.

La triche est le fait de rendre un projet dont le code a été initialement conçu par autrui (personne ou IA).

Ainsi est considéré comme triche le fait de rendre un code (même partiellement) :

- généré par chat GPT ou autre IA
- pris sur une plateforme telle que github, gitlab, etc.
- pris sur un site web
- pris à un camarade

Cette situation doit être sanctionnée par un **flag triche** en correction.

Cette situation, si avérée, sera **sanctionnée par une exclusion** de la piscine, sans avertissement préalable.

L'utilisation de **ChatGPT** ou équivalent est interdite durant la piscine.

À moins qu'il ne s'agisse du vôtre, l'accès à tout repository Github ou équivalent sur lequel se trouve du code de piscine est interdit durant la piscine.

MANQUE DE MAÎTRISE

Le manque de maîtrise **n'est pas une triche**, bien qu'il puisse parfois cacher une triche.

Il peut aussi indiquer **un manque de travail**, de recherche, d'exploration. En réalité, souvent, le manque de maîtrise n'est rien de plus qu'une notion qu'on a tenté d'apprendre et mal comprise.

Cela fait partie de l'apprentissage. De se méprendre sur ce qu'on pense savoir, de remettre en question des connaissances.

D'autant plus en programmation, d'autant plus lorsqu'on découvre ce nouvel univers, complexe, immense, parfois retort.

En correction, en piscine, un exercice qui **n'est pas totalement maîtrisé** doit être compté faux et être **justifié par une mention** "manque de maîtrise sur X notion".

En tant que correcteur, ayez la **bienveillance** de ne pas laisser croire à votre camarade qu'il maîtrise une notion et peut continuer à construire ses savoirs sur une brique fausse qui fragilisera toute la construction.

Contrairement à la triche, **sauf abus évident**, le manque de maîtrise n'est pas sanctionné lors de la sélection.

À noter que les examens sont pour vous un excellent moyen, objectif, de confirmer qu'il n'y a pas de différence entre ce que vous savez et pensez savoir. Réalisez-les sérieusement, sans raccourci.

GITHUB, CHATGPT, ET ASSIMILÉS

Ces outils ne sont pas intrinsèquement mauvais. Ils peuvent faire gagner du temps sur des tâches sans valeur ajoutée, synthétiser des réponses.

En revanche, ils sont extrêmement dangereux durant la phase d'apprentissage, spécifiquement à 42. Pourquoi ?

Parce que, d'une part : ils nuisent au peer-to-peer. Le risque est, dans une quête de réponse, de se tourner vers la machine et non vers ses camarades. Nuisant à la circulation de l'information, au lien social et à la capacité de travail collaboratif.

Parce que, d'autre part : à 42, vous êtes formé·e à la résolution de problèmes par votre réflexion, votre logique, et vos capacités de développement. Ce sera, dans quelques années, votre force.

L'utilisation excessive de ChatGPT (pas seulement pour le code !) vous nuit à plusieurs niveaux :

- Votre créativité
- Votre sens critique
- Vos capacités analytiques
- Vos capacités cognitives et votre confiance en vos propres capacités à penser et apprendre.

Vous entraînez votre cerveau à fuir inconsciemment les difficultés et les schémas de réflexion.

Lorsque vous travaillez sur vos projets 42 animés par la curiosité et une méthodologie rigoureuse, il se produit exactement l'inverse. Par l'expérimentation, vous travaillez justement (entre autres choses) ces 4 capacités et développez et optimisez activement votre matière grise et votre mémoire profonde.

Accessoirement, en programmation, le mimétisme est loin de valoir la pratique. La pratique et la réflexion qui y est associée sont la source d'une réelle compréhension.

Ainsi en prenant ce genre de raccourcis, vous accumulez une dette technique et une culpabilité inconsciente qui vous isolera et abîmera votre confiance en vous sur le plan technique.

Parce que les étudiants de 42 ont une richesse à chérir et entretenir : la **curiosité**.

L'envie d'explorer est votre meilleure alliée. Lorsque vous êtes face à une difficulté, une nouveauté, explorer les pistes (le mécanisme d'essai / erreur) permet d'ancrer le savoir par le vécu.

NORME

Lien de la norme :

<https://cdn.intra.42.fr/pdf/pdf/44951/fr.norme.pdf>

Considérez que cette partie est une extension de la norme.

OBJET	FLAG si...	PAS DE FLAG en cas de...	NOTE
Une instruction par ligne	<code>do_something; do_something_else;</code>	Incrémentation ou appel de fonction dans une boucle ou autre expression	Une instruction est la traduction de statement (pas une instruction <i>machine</i>). C'est une suite d'instructions individuelles s'achevant par un ;
Utilisation de fonctions bâtarde	<ul style="list-style-type: none">- Une fonction bâtarde est utilisée. Exemples :<ul style="list-style-type: none">- <code>void ft_free()</code> pour <code>return (ft_free());</code>ici, le retour de <code>ft_free()</code> est inutile, et est utilisé uniquement pour contourner la norme.- <code>int find_int_and_print_str(int *tab, char *s)</code> : la fonction fait deux choses qui n'ont pas de rapport entre elles. Dans ce cas, faites deux fonctions.- Une structure bâtarde est utilisée. Exemple : <code>struct s_program { t_list *list, int input_fd, int output_fd, int **output };</code>	<ul style="list-style-type: none">- <code>struct s_point { int x, int y, int z }</code> qui constitue un ensemble.- <code>struct s_window { t_window *window, int width, int height }</code> qui constitue un ensemble cohérent.	Il est implicitement interdit d'utiliser des fonctions bâtarde (cf section commentaires). La norme version <i>english</i> est plus claire sur le sujet. Une fonction ou structure est bâtarde si elle existe pour contourner la norme. Ainsi, la structure bâtarde ne forme pas un ensemble : un·e de ses éléments n'a aucun rapport avec les autres et sera à contourner la norme. Indice : un pointeur sur la structure est souvent passé en paramètres à travers tout le programme afin d'éviter toute réflexion. La fonction bâtarde comprend des instructions n'ayant aucun rapport avec son objet principal (qui est indiqué par sa signature). C'est ce qu'on appelle un effet de bord. L'effet de bord existe pour contourner la norme.
Nommage (fonction, variable, paramètre, etc)	<ul style="list-style-type: none">- Le nom n'est pas en anglais ou ne reflète pas l'usage réel.- Le nom est si abrégé que seul l'auteur comprend ce que la variable signifie	<ul style="list-style-type: none">- Caractère unique si l'élément est couramment utilisé comme tel : <code>x y z</code> en mathématiques, <code>i j k</code> pour des index, <code>s</code> pour une string.- Une abréviation communément reconnue.	<code>s</code> pour une string est déconseillé en dehors d'un usage générique (lorsqu'un nom plus explicite permettrait une meilleure compréhension).
<code>#include</code>	Header inutilisé	Double inclusion d'un header	L'inclusion peut-être faite dans les <code>c</code> comme dans les <code>h</code> , mais soyez cohérents et évitez les doubles inclusions.
<code>#define</code>	Comporte du code, un paramètre		
Variables globales	La variable n'est pas <code>const static</code> (sauf autorisation expresse du sujet)		Les variables globales sont autorisées. Elles doivent simplement être préfixées des mots clés <code>const static</code> .

AUTRE

Utilisez **Discord** au quotidien, pour rester informé·e.

Le **Staff** et les **Soutiens** sont là pour vous. Vous devez être **autonome** techniquement, nous ne **répondons pas aux questions de code**. Mais la piscine est une expérience éprouvante, et nous sommes disponibles si vous avez **besoin de parler**, si vous êtes perdu·e, que beaucoup de choses sont remises en question.

Vous pouvez **lock** votre session grâce au cadenas en bas à droite de l'écran. **Après un certain temps** de lock, **la session sera automatiquement fermée** pour éviter les excès.

Si après une longue connexion (+12h), votre **key has expired**, ne **déconnectez surtout pas** : faites la commande **kinit** dans votre terminal.

Bon courage

Good luck

Buena suerte

Viel Glück

Buona fortuna

Boa sorte

Удачи

