



# Corewar

Pré-requis à toute entreprise de décryptage du sujet

42 staff [staff@42.fr](mailto:staff@42.fr)

*Résumé: Ce document vous présente des éléments de réflexion, ainsi que des ressources indispensables mises à votre disposition, pour votre Corewar, qui nous ont été présentés un matin par un va-nu-pieds ouzbek portant un pagne en roseaux.*

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Warnings</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Notions purement techniques</b>	<b>3</b>
<b>III</b>	<b>Ressources</b>	<b>4</b>

# Chapitre I

## Warnings

LE COREWAR N'EST PAS UN PROJET TRIVIAL

LE SUJET EST INCOMPRÉHENSIBLE

LE TYPE QUI A CRÉÉ CE PROJET EST FOU À LIER

VOTRE CHAMPION NE BATTRA JAMAIS RAINBOWDASH

LE COREWAR N'EST TOUJOURS PAS UN PROJET TRIVIAL

LE SUJET NE SUFFIT PAS À TOUT COMPRENDRE

LE COREWAR N'EST VRAIMENT PAS UN PROJET TRIVIAL

Oui, nous savons tout ça, et vous feriez bien de le garder en tête aussi. Le Corewar est un projet difficile, long, et qui vous demandera un acharnement proportionnel à la taille des bottes de **Kwame**. La **PIRE** erreur que vous puissiez faire est de vous y prendre au dernier moment. Votre échec serait assuré.

Ne travaillez pas seuls. Dialoguez entre vous. Échangez vos idées. Décryptez ensemble le sujet. Débattiez de vos interprétations. Assumez vos choix. Testez rigoureusement votre travail. Expérimentez avec les binaires de référence. Utilisez le visualiseur qu'on vous fournit. Ne prenez pas trop de drogue. Offrez des bonbons à **zaz**.

Même si vous avez 20 000 lignes de code, la punition pour une faute de norme est la même. La notation sera **impitoyable**, soyez donc **impitoyablement rigoureux**.

# Chapitre II

## Notions purement techniques

- Vous savez déjà tout faire en C. Le Corewar n'est pas un projet visant à vous faire découvrir des éléments de C.
- Il serait intelligent de vous documenter sur ce que c'est que :
  - Le parsing
  - La compilation en général (Qu'est-ce que c'est, votre assembleur, à votre avis ?)
  - Une machine virtuelle

# Chapitre III

## Ressources

Nous mettons à votre disposition des programmes de référence et plusieurs aides qui vous seront précieuses :

- Un assembleur et une machine virtuelle déjà compilés.
- Des champions basiques mais essentiellement fonctionnels
- La machine virtuelle présente une option `-n` qui permet d'avoir une vue en ncurses pour mieux observer la partie.

L'assembleur, la VM et le champion sont sur le `sgoinfre`, dans le répertoire `corewar`. La machine virtuelle et l'assembleur font un peu plus que ce qui vous est demandé dans le sujet sur certains points (plus d'options), ne vous sentez pas obligés de le faire aussi. Mais explorez cependant, cela vous aidera à mieux comprendre le projet.

Quelques informations importantes :

- Le calcul des parties par la VM peut être long. C'est normal. Beaucoup de processus = beaucoup de temps de calcul.
- Vos questions et remarques sont les bienvenues sur le forum.