



C Piscine

C 03

Resumen: Este documento corresponde al enunciado del módulo C 03 de la C Piscine de 42.

Versión: 4.1

Índice general

I.	Instrucciones	2
II.	Introducción	4
III.	Ejercicio 00 : ft_strcmp	5
IV.	Ejercicio 01 : ft_strncmp	6
V.	Ejercicio 02 : ft_strcat	7
VI.	Ejercicio 03 : ft_strncat	8
VII.	Ejercicio 04 : ft_strstr	9
VIII.	Ejercicio 05 : ft_strlcat	10
IX.	Entrega y evaluación	11

Capítulo I

Instrucciones

- Esta página será la única referencia: no te fíes de los rumores.
- ¡Ten cuidado! Los enunciados pueden cambiar en cualquier momento.
- Asegúrate de que tus directorios y archivos tienen los permisos adecuados.
- Debes respetar el procedimiento de entrega para todos tus ejercicios.
- Tus compañeros de piscina se encargarán de corregir tus ejercicios.
- Además de por tus compañeros, también serán corregidos por un programa que se llama la Moulinette.
- La Moulinette es muy estricta a la hora de evaluar. Está completamente automatizada. Es imposible discutir con ella sobre tu nota. Por lo tanto, se extremadamente riguroso para evitar cualquier sorpresa.
- La Moulinette no tiene una mente muy abierta. No intenta comprender el código que no respeta la Norma. La Moulinette utiliza el programa **norminette** para comprobar La Norma en sus archivos. Entiende entonces que es estúpido entregar un código que no pase la **norminette**.
- Los ejercicios han sido ordenados con mucha precisión, del más sencillo al más complejo. En ningún caso se tendrá en cuenta un ejercicio complejo si no se ha conseguido realizar perfectamente un ejercicio más sencillo.
- El uso de una función prohibida se considera una trampa. Cualquier trampa será sancionada con la nota -42.
- Solamente hay que entregar una función `main()` si lo que se pide es un programa.
- La Moulinette compila con los flags `-Wall -Wextra -Werror` y utiliza `cc`.
- Si tu programa no compila, tendrán un 0.
- No puedes dejar en tu directorio ningún archivo que no se haya indicado de forma explícita en los enunciados de los ejercicios.
- ¿Tienes alguna pregunta? Pregunta a tu compañero de la derecha. Si no, prueba con tu compañero de la izquierda.

- Tu manual de referencia se llama `Google / man / Internet /`
- ¡No olvides participar en el slack de tu Piscina!
- Lee detenidamente los ejemplos. Podrían exigir cosas que no se especifican necesariamente en los enunciados...
- Razona. ¡Te lo suplico, por Thor, por Odín! Maldita sea.



Para este proyecto, la `norminette` debe ser ejecutada con el flag `-R CheckForbiddenSourceHeader`. La `moulinette` también lo utilizará.

Capítulo II

Introducción

El libro Wuzazu contiene la primera cita conocida sobre el juego “Piedra, papel o tijera”. Fue escrito por el escritor Xie Zhaozhi, de la dinastía Ming, que indicaba entonces que el juego se remonta a la dinastía Han (206 AC - 220 DC). En el libro, el juego se denominaba shoushiling. El libro Note of Liuyanzhai también menciona el juego, denominándolo shoushiling, huozhitou o huoquan.

A través de la historia de Japón, encontramos referencias frecuentes a los juegos “sansukumi-ken”, “ken” significa juego de puño, con un final sin salida “sukumi” de tres vías “san”. Su significado es que A gana a B, B gana a C y C gana a A. Este juego es originario de China, antes de ser importado a Japón y hacerse popular.


A principios del siglo XX, piedra, papel o tijera se extendió más allá de Asia, especialmente gracias al contacto creciente entre Japón y Occidente. Su nombre inglés surge de la traducción del nombre japonés de los gestos utilizados. En el resto de Asia, se sustituye el papel por tela. También se adopta la forma de las tijeras del estilo japonés.

En 1927, “La vie au patronage”, una revista para los niños en Francia, lo describía de manera detallada y lo consideraba como un “juego japonés”. En Francia, su nombre alternativo (chi-fou-mi), se basa en las antiguas palabras japonesas para “un, dos, tres” (“hi, fu, mi”).

Un artículo del New York Times de 1932 explicaba las reglas para los lectores norteamericanos, lo que indica que por aquel entonces el juego no estaba muy extendido. La edición de 1933 de la revista “Compton’s Pictured Encyclopedia”, en su artículo sobre Japón, lo describía como un medio habitual para la resolución de conflictos entre niños: “This is such a good way of deciding an argument that American boys and girls might like to practice it too.”

Capítulo III

Ejercicio 00 : ft_strcmp


	Ejercicio: 00
	ft_strcmp
	Directorio de entrega: <i>ex00/</i>
	Archivos a entregar: ft_strcmp.c
	Funciones autorizadas: Ninguna

- Reproduce el comportamiento de la función `strcmp` (man `strcmp`).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

```
int      ft_strcmp(char *s1, char *s2);
```

Capítulo IV

Ejercicio 01 : ft_strncmp


	Ejercicio: 01
	ft_strncmp
	Directorio de entrega: <i>ex01/</i>
	Archivos a entregar: ft_strncmp.c
	Funciones autorizadas: Ninguna

- Reproduce el comportamiento de la función **strncmp** (man strncmp).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

```
int      ft_strncmp(char *s1, char *s2, unsigned int n);
```

Capítulo V

Ejercicio 02 : ft_strcat


	Ejercicio: 02
	ft_strcat
	Directorio de entrega: <i>ex02/</i>
	Archivos a entregar: ft_strcat.c
	Funciones autorizadas: Ninguna

- Reproduce el comportamiento de la función **strcat** (man strcat).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

```
char *ft_strcat(char *dest, char *src);
```


Capítulo VI

Ejercicio 03 : ft_strncat


	Ejercicio: 03
	ft_strncat
	Directorio de entrega: <i>ex03/</i>
	Archivos a entregar: ft_strncat.c
	Funciones autorizadas: Ninguna

- Reproduce el comportamiento de la función **strncat** (man strncat).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

```
char *ft_strncat(char *dest, char *src, unsigned int nb);
```

Capítulo VII

Ejercicio 04 : ft_strstr


	Ejercicio: 04
ft_strstr	
Directorio de entrega: <i>ex04/</i>	
Archivos a entregar: ft_strstr.c	
Funciones autorizadas: Ninguna	

- Reproduce el comportamiento de la función **strstr** (man strstr).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

```
char      *ft_strstr(char *str, char *to_find);
```

Capítulo VIII

Ejercicio 05 : ft_strlcat

	Ejercicio: 05
	ft_strlcat
	Directorio de entrega: <i>ex05/</i>
	Archivos a entregar: ft_strlcat.c
	Funciones autorizadas: Ninguna

- Reproduce el comportamiento de la función `strlcat` (man `strlcat`).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

```
unsigned int ft_strlcat(char *dest, char *src, unsigned int size);
```

Capítulo IX

Entrega y evaluación

Entrega tu proyecto en tu repositorio `Git` como de costumbre. Solo el trabajo entregado en el repositorio será evaluado durante la defensa. No dudes en comprobar varias veces los nombres de los archivos para verificar que sean correctos.



Sólo necesitas entregar los archivos requeridos por el enunciado de este proyecto.