



C Piscine

Rush 00

Summary: Bu döküman, 42'nin C Piscine'sindeki Rush00'ın dersidir.

Version: 5.2

Contents

I	Yönergeler	2
II	Önsöz	4
III	Main subject	6
IV	Rush 00	7
V	Rush 01	9
VI	Rush 02	10
VII	Rush 03	11
VIII	Rush 04	12

Chapter I

Yönergeler

- Grup otomatik olarak savunması için kayıt EDİLECEKTİR.
- Savunmayı iptal etmeyin, 2.ci şansızın olmayacak.
- Egzersiz hakkında herhangi bir soru, egzersisi daha da zor hale getirir.
- Bütün çalışmalar için gönderim prosedürlerine uymak zorunludur.
- Bu egzersiz, gönderimden bir saat öncesine kadar değişebilir.
- Programınız, -Wall -Wextra -Werror flagleri ile cc ile derlenmesi gerekiyor.
- Moulinette gcc kullanır ve şu işaretleri kullanarak derler: -Wall -Wextra -Werror
- Programınız derlenmezse, 0 alırsınız.
- Programınız Norm kurallarını göre yazılmalıdır. Bonus fonksiyon/dosyanız var ise norm kurallarına uyulmadığı takdirde de 0 verilecektir.
- Hataları doğru bir şekilde yönetmeniz gerek. Ya hata çıktısı verin, ya da sadece kullanıcıya geri kontrol verin.
- Rush çalışmaları 2, 3 ya da 4 kişilik gruplar halinde yapılır.
- Takımınız için zorunlu rush numarası bu kurala uyar :
Takım liderinin modulo 5 giriş bilgilerinin (1'den 26'ya) alfabetik endeksinin ilk harfi.
- Yani, projeyi belirlenmiş ekibinizle yapıp, seçtiğiniz savunma vaktinde, bütün ekibinizle beraber orada olmalısınız.
- Projeniz, savunma zamanınız geldiğinde tamamlanmış olmalıdır. Savunmanın amacı, çalışmanızın bütün detaylarını sunmanız ve anlatmanızdır.
- Grubunuzun her üyesi, projenizin bütün detaylarından haberdar olmalıdır. Eğer işbölümü yapmaya karar verirsiniz, bütün üyelerin birbirlerinin ne yaptığını haberdar olduğundan emin olun. Savunma sırasında sorular cevaplandıracaksınız ve en kötü açıklama baz alınarak notlandırılacaksınız.

- Bunu söylemeye bile gerek yok ancak grubu bir araya getirmek sizin sorumluluğunuz. Grup arkadaşlarınızla iletişime geçmek için her türlü imkana sahipsiniz: telefon, elektronik posta, posta güvercini, spiritualizm vs. Yani, bahane üretmek için zaman harcamayın. Hayat her zaman adil değil, durum, ne yazık ki bu.
- Ancak, her şeyi denediyseniz ve hala bir arkadaşınıza ulaşamıyorsanız: projeyi yine de yapın ve savunma sırasında ne yapabileceğimize bakarız. Grup lideri bile kayıp olsa, gönderim dizinine erişim izniniz vardır.
- Ek puan istiyorsanız, başka egzersizleri de yollayabilirsiniz ve programınızı argümanlarla test edilmesi gerekir.



Ek puanı düşünmeden, grubunuzun asıl projesinin mükemmel çalıştığından emin olun: Ek puan çalışması düzgün olsa da, asıl proje düzgün çalışmıyorsa 0 alırsınız.

Chapter II

Önsöz

Ünlü bir televizyon dizisinin giriş parçasının sözleri :

[Verse 1]

I wanna be the very best
Like no one ever was
To catch them is my real test
To train them is my cause

I will travel across the land
Searching far and wide
Each pokemon to understand
The power that's inside

[Chorus]

Pokemon! Gotta catch 'em all! It's you and me
I know it's my destiny,
Pokemon! Oh you're my best friend
In a world we must defend
Pokemon! A heart so true
Our courage will pull us through,

You teach me and I'll teach you,
Pokemon! Gotta catch'em all

[Chorus]


Every challenge along the way
With courage I will face.
I will battle every day
To claim my rightful place.
Come with me,
The time is right,
There's no better team.
Arm in arm we'll win the fight!
It's always been our dream!

[Chorus]

Şu an bunu mırıldandığınıza bahse girebilirim, ama bir önemi yok. Bir de, bu dersin Pokemon ile bir alakası da yok.

Chapter III

Main subject

	Exercise 00
Rush0X	
Turn-in directory : <i>ex00/</i>	
Files to turn in : <code>main.c</code> , <code>ft_putchar.c</code> , <code>rush0X.c</code>	
Allowed functions : <code>write</code>	

- Gönderilecek dosyalar: `main.c`, `ft_putchar.c` and your `rush0X.c`, '0X' rush sayısını temsil eder. Örneğin `rush00.c`.
- Bu üç d :
- `main.c` örneği :

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

- Sırasıyla `x` ve `y` olarak isimlendirilmiş iki `int` tipinde değişkeni alarak bir `rush` fonksiyonu oluşturun.
- `rush` fonksiyonunuz ekranda genişlik için `x` karakterlerinden ve uzunluk için de `y` karakterlerinden bir dikdörtgen görüntülemelidir.
- `main`'iniz savunma sırasında, her şeyi gerektiği gibi yapıp yapmadığınızı kontrol etmek için değiştirecektir Yapacağımız testin bir örneği :

```
int     main()
{
    rush(123, 42);
    return (0);
}
```

Chapter IV

Rush 00

- `rush(5,3)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(5, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 5)` şunu görüntülemelidir :

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


- `rush(4, 4)` şunu görüntülemelidir :

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

Chapter V

Rush 01

- `rush(5,3)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(5, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 5)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(4, 4)` şunu görüntülemelidir :

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

Chapter VI

Rush 02

- $\text{rush}(5,3)$ şunu görüntülemelidir :

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

- $\text{rush}(5, 1)$ şunu görüntülemelidir :

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

- $\text{rush}(1, 1)$ şunu görüntülemelidir :

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

- $\text{rush}(1, 5)$ şunu görüntülemelidir :

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

- $\text{rush}(4, 4)$ şunu görüntülemelidir :

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

Chapter VII

Rush 03

- `rush(5,3)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(5, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 5)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(4, 4)` şunu görüntülemelidir :

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

Chapter VIII

Rush 04

- `rush(5,3)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(5, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 1)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(1, 5)` şunu görüntülemelidir :

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

- `rush(4, 4)` şunu görüntülemelidir :

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