



Piscine - C - Tek1

Colle 2 - Display Screen

Responsables Astek astek_resp@epitech.eu



Table des matières

Consignes	2
Indications pour tout les sujets	3
Colle 01	4
Colle 02	5
Colle 03	6
Colle 04	7
Colle 05	8



Consignes

- Le chef de groupe (premier login de la ligne) doit inscrire le groupe en soutenance.
- Toute demande de précision sur un des sujets, compliquera le sujet.
- Il est interdit de modifier les sources de votre sujet après 10H dimanche.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- Les exercices de colles sont à réaliser par groupe de 2, 3 ou 4.
- Seul le rendu du chef de groupe sera ramassé.
- Vous trouverez dans les fichiers group_promo_ville.txt la liste des groupes imposés avec le sujet.
- Vous devrez donc réaliser le sujet indiqué avec les binômes imposés et vous présenter dimanche en soutenance à l'heure dite avec tous vos binômes.
- Lors de la soutenance, le projet devra être terminé. Les soutenances servent à présenter et à expliquer votre travail dans les moindres détails.
- Chaque membre du groupe devra parfaitement être au courant du travail réalisé, chacun des membres sera interrogé, la note du groupe étant basée sur les moins bonnes explications.
- Évidemment, vous devrez tout faire pour prendre contact avec vos binômes : ns_who, ns_send_msg, finger, mail, etc... Aucune excuse ne sera acceptée en ce qui concerne les problèmes de groupe.
- Si après avoir vraiment tout essayé un de vos binômes reste injoignable, envoyez un mail aux responsables astek et à votre DPR au plus vite.
- Vous pouvez à titre optionnel réaliser plusieurs sujets pour avoir un éventuel bonus.



Il faudra absolument avoir le sujet obligatoire réalisé parfaitement pour prétendre aux sujets bonus.

- Mettez les droits corrects pour que nous puissions récupérer votre travail (les mêmes droits que pour vos exercices de piscine les jours précédents), sinon la note tendra vers 0.
- Bien sûr, votre travail devra être à la norme, soyez très rigoureux.
- Nous avons été très indulgents sur les soutenances de la première colle, nous serons beaucoup plus rigoureux cette fois.



Un Segfault, Bus Error, Floating Exception ou équivalent est éliminatoire !



Indications pour tout les sujets

- Répertoire de rendu :
`/afs/epitech.net/users/group/login/rendu/piscine/colles/Semaine_02/`
- Indications techniques pour l'affichage sur le terminal :
 - Pour que le curseur revienne au début de la ligne faites un :

```
1 my_putchar('\r');
```
 - Pour que le curseur revienne d'un caractère vers la gauche faites un :

```
1 my_putchar('\b');
```
 - Pour temporiser l'affichage, `man usleep.`
- Bon Courage...



Colle 01

- Nom de l'exécutable :
`colle2-1`
- Votre code source sera compilé par la commande :
`cc *.c -o colle2-1`
- Vous devez réaliser un programme qui prend en paramètre n chaînes de caractères et qui les affiche tour à tour en les faisant apparaître de deux manières :
 - les caractères arrivent un à un de la gauche.
 - les caractères arrivent un à un de la droite.
- Une fois arrivé à la dernière chaîne, on reprend avec la première, le programme ne s'arrête donc jamais.
- un paramètre optionnel peut être passé pour modifier la vitesse, comme le montre l'exemple ci-dessous.
- Un binaire d'exemple se trouve à l'endroit suivant :
`/afs/epitech.net/users/all/astek/public/piscine/colles/colle2/Linux/colle2-1`
- Exemple :
`colle2-1 "Salut tout le monde" "Au Travail!"`
- La vitesse de défilement pourra être donnée en paramètre :
`colle2-1 -500 "Salut tout le monde" "Au Travail!"`
- Le programme précédent ne s'exécute pas à la même vitesse que :
`colle2-1 -50000 "Salut tout le monde" "Au Travail!"`
- Si le paramètre de vitesse n'est pas fourni, vous attribuerez une vitesse par défaut à votre guise.
- Notez que le programme doit pouvoir prendre n chaînes de caractères et n'est pas limité à 2 chaînes (comme dans les exemples).
- Bien sûr, les différents paramètres sont combinables.



Colle 02

- Nom de l'exécutable :
`colle2-2`
- Votre code source sera compilé par la commande :
`cc *.c -o colle2-2`
- Vous devez réaliser un programme qui prend une chaîne de caractères en paramètre.
- Sur un espace de deux fois la taille de cette chaîne, la chaîne se déplace vers la droite puis vers la gauche tout en effectuant une rotation du texte dans le sens du déplacement...
- Le programme ne s'arrête jamais.
- Un binaire d'exemple se trouve à l'endroit suivant :
`/afs/epitech.net/users/all/astek/public/piscine/colles/colle2/Linux/colle2-2`
- Exemple :
`colle2-2 "Vive la conf du Lo0sEr :)"`
- La vitesse de défilement pourra être donnée en paramètre :
`colle2-2 "Vive la conf du Lo0sEr :)" 5000`
- Le programme précédent ne s'exécute pas à la même vitesse que :
`colle2-2 "Vive la conf du Lo0sEr :)" 90000`
- Si le paramètre de vitesse n'est pas fourni, vous attribuerez une vitesse par défaut à votre guise.



Colle 03

- Nom de l'exécutable :
`colle2-3`
- Votre code source sera compilé par la commande :
`cc *.c -o colle2-3`
- Vous devez réaliser un programme qui prend en paramètre une chaîne de caractères et va afficher la chaîne en faisant défiler le texte un peu comme les panneaux d'affichage dans les gares et aéroports, caractère par caractère en partant du milieu.
- Si le mot a un nombre pair de caractères, vous devez démarrer avec les 2 caractères du milieu.
- Un binaire d'exemple se trouve à l'endroit suivant :
`/afs/epitech.net/users/all/astek/public/piscine/colles/colle2/Linux/colle2-3`
- Exemple :
`colle2-3 "L'Avion En Partance Pour Paris Sera Retarde"`
- La vitesse de défilement pourra être donnée en paramètre :
`colle2-3 "L'Avion Pour Paris Sera Retarde" 500`
- Le programme précédent ne s'exécute pas à la même vitesse que :
`colle2-3 "L'Avion Pour Paris Sera Retarde" 500000`
- Si le paramètre de vitesse n'est pas fourni, vous attribuerez une vitesse par défaut à votre guise.



Colle 04

- Nom de l'exécutable :
`colle2-4`
- Votre code source sera compilé par la commande :
`cc *.c -o colle2-4`
- Vous devez réaliser un programme qui prend en paramètre une chaîne de caractères et va afficher la chaîne en y ajoutant des espaces puis en les enlevant.
- les espaces sont ajoutés entre les caractères alphanumeriques.
- cependant vous devez ajouter un espace entre un caractère alphanumérique et un caractère de ponctuation, mais pas entre 2 caractères de ponctuation.
Sont des caractères de ponctuations :
 - .
 - ,
 - ;
 - '
 - ?
 - !
 - :
- vous devez enlever les espaces sans enlever les espaces initiaux.
- Un binaire d'exemple se trouve à l'endroit suivant :
`/afs/epitech.net/users/all/astek/public/piscine/colles/colle2/Linux/colle2-4`
- Exemple :
`colle2-4 "Salut tout le monde... "`
- La vitesse de défilement pourra être donnée en paramètre :
`colle2-4 "Salut tout le monde... " -speed 5000`
- Le programme précédent ne s'exécute pas à la même vitesse que :
`colle2-4 "Salut tout le monde... " -speed 500000`
- Si le paramètre de vitesse n'est pas fourni, vous attribuerez une vitesse par défaut à votre guise.
- On pourra changer la taille de la zone de la colle :
`colle2-4 "Salut tout le monde... " -size 80`
- Si le paramètre de taille n'est pas fourni, vous attribuerez une taille par défaut à votre guise.
- Bien sûr, tous ces paramètres pourront être combinés.



Colle 05

- Nom de l'exécutable :
`colle2-5`
- Votre code source sera compilé par la commande :
`cc *.c -o colle2-5`
- Vous devez réaliser un programme qui prend en paramètre une chaîne de caractères et un nombre. Ce nombre représente le nombre de caractères entre le bord du terminal et le "mur".
- La chaîne de caractères va se trouver entre le bord du terminal et le mur et va se faire pousser par une balle.
- Lorsque le texte touche le mur, le dernier caractère se détruit, la balle change de cote et l'on recommence jusqu'à destruction du texte.
- La balle doit être une étoile "*".
- Un binaire d'exemple se trouve à l'endroit suivant :
`/afs/epitech.net/users/all/astek/public/piscine/colles/colle2/Linux/colle2-5`
- Exemple :
`colle2-5 "Ils sont forts nos Asteks !" 42`



Pensez bien à gérer toutes les erreurs possibles.