



Piscine - C - Tek1

Sujet match-nmatch

Responsable Astek astek_resp@epitech.eu



Table des matières

Consignes	2
match	3
nmatch	4



Consignes

- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- Vos exercices doivent être à la norme.
- Vous ne devez avoir de `main()` dans aucun fichier de votre répertoire de rendu.
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser de fonction système
- Pensez à en discuter sur le forum piscine !
- Travaillez en local !
C'est à dire que pour chaque exercice vous devez le compiler sur votre compte linux puis, une fois qu'il fonctionne, le copier sur votre compte AFS.
Ceci dans le simple but de ne pas surcharger les serveurs car vous êtes nombreux.



Indices Faites-vous un script shell pour copier vos fichiers sur l'AFS

- Vous pouvez utiliser votre lib, elle doit être rangée comme pour les jours de piscine dans son répertoire :
`/afs/epitech.net/users/group/login/rendu/lib`
le `my.h` étant lui dans le sien :
`/afs/epitech.net/users/group/login/rendu/include`
- Rendu :
`/afs/epitech.net/users/group/login/rendu/piscine/match-nmatch`



match

- Le but de la fonction est de savoir si deux chaînes matchent.
- On dit que `s1` et `s2` matchent lorsque `s1` et `s2` sont identiques.
- Si `s2` contient une étoile (`'*'`), on pourra remplacer cette étoile par n'importe quelle chaîne de caractères (même vide) afin de rendre `s1` et `s2` identiques.
- `s2` peut contenir autant d'étoiles que l'on souhaite.
- Exemple :
 - `"main.c"` et `"*.c"` matchent car il est possible de remplacer `'*'` par la chaîne `"main"` pour faire en sorte que les deux chaînes soient identiques.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
1  int match(char *s1, char *s2);
```

- Elle doit renvoyer 1 si `s1` correspond à `s2` ou 0 dans le cas contraire.
- Rendu :
</afs/epitech.net/users/group/login/rendu/piscine/match-nmatch/match.c>



nmatch

- Le but de la fonction est de compter le nombre de fois que les deux chaînes matchent.
- Lorsqu'on a deux étoiles ou plus, plusieurs combinaisons de chaînes de caractères peuvent convenir.
- `nmatch` calculera le nombre total de ces combinaisons.
- Exemple :
 - "abcbd" et "*b*" matchent 2 fois : ("a","cbd") et ("abc", "d")
 - "abc" et "a**" matchent 3 fois : (rien,"bc") et ("b", "c") et ("bc", rien)
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
1 int nmatch(char *s1, char *s2);
```

- Elle doit renvoyer le nombre de combinaisons qui matchent.
- Rendu :
`/afs/epitech.net/users/group/login/rendu/piscine/match-nmatch/nmatch.c`