



Piscine C

C 01

Résumé: Ce document est le sujet du module C 01 de la piscine C de 42.

Table des matières

I	Consignes	2
II	Préambule	4
III	Exercice 00 : ft_ft	5
IV	Exercice 01 : ft_ultimate_ft	6
V	Exercice 02 : ft_swap	7
VI	Exercice 03 : ft_div_mod	8
VII	Exercice 04 : ft_ultimate_div_mod	9
VIII	Exercice 05 : ft_putstr	10
IX	Exercice 06 : ft_strlen	11
X	Exercice 07 : ft_rev_int_tab	12
XI	Exercice 08 : ft_sort_int_tab	13

Chapitre I

Consignes

- Seule cette page servira de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Relisez bien le sujet avant de rendre vos exercices. A tout moment le sujet peut changer.
- Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices.
- Vos exercices seront corrigés par vos camarades de piscine.
- En plus de vos camarades, vous serez corrigés par un programme appelé la Moulinette.
- La Moulinette est très stricte dans sa notation. Elle est totalement automatisée. Il est impossible de discuter de sa note avec elle. Soyez d'une rigueur irréprochable pour éviter les surprises.
- La Moulinette n'est pas très ouverte d'esprit. Elle ne cherche pas à comprendre le code qui ne respecte pas la Norme. La Moulinette utilise le programme **norminette** pour vérifier la norme de vos fichiers. Comprendre par là qu'il est stupide de rendre un code qui ne passe pas la **norminette**.
- Les exercices sont très précisément ordonnés du plus simple au plus complexe. En aucun cas nous ne porterons attention ni ne prendrons en compte un exercice complexe si un exercice plus simple n'est pas parfaitement réussi.
- L'utilisation d'une fonction interdite est un cas de triche. Toute triche est sanctionnée par la note de -42.
- Vous ne devrez rendre une fonction `main()` que si nous vous demandons un programme.
- La Moulinette compile avec les flags `-Wall -Wextra -Werror`, et utilise `gcc`.
- Si votre programme ne compile pas, vous aurez 0.
- Vous ne devez laisser dans votre répertoire aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec

votre voisin de gauche.

- Votre manuel de référence s'appelle `Google / man / Internet /`
- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra, ainsi que sur le slack de votre Piscine !
- Lisez attentivement les exemples. Ils pourraient bien requérir des choses qui ne sont pas autrement précisées dans le sujet...
- Réfléchissez. Par pitié, par Odin ! Nom d'une pipe.



Pour cette journée, la norminette doit être lancée avec le flag `-R CheckForbiddenSourceHeader`. La moulinette l'utilisera aussi.

Chapitre II

Préambule

Le jeu du Sirop selon Perceval, tiré de la série *Kaamelott* :

"Bon, j'veais vous apprendre les règles simplifiées, parce que les vraies règles, elles sont velues. Bon, le seul truc, c'est que normalement, ça se joue à trois. Mais c'est pas grave on va se débrouiller.

Le principe, c'est de faire des valeurs. Donc là, mettons, on est trois, il y a trois valeurs à distribuer. On va dire, sirop de huit, sirop de quatorze et sirop de vingt-et-un. Vous occupez pas des sirops tout de suite. Ce qu'il faut comprendre d'abord, c'est les valeurs. Si vous lancez une valeur en début de tour, mettons un sirop de huit, pour commencer petit, les autres ont le choix entre laisser filer la mise ou relancer un sirop de quatorze. On tourne dans le sens des valeurs. C'est pour ça, il faut bien comprendre le système des valeurs; après, ça va tout seul.

Bon alors mettons que j'ouvre avec un sirop de huit.

Si c'est vous qu'avez siroté au tour d'avant, ça tourne dans votre sens. Alors soit vous laissez filer, vous dites "file-sirop", soit vous vous sentez de relancer et vous annoncez un sirop de quatorze. Comme on a commencé les annonces, le second joueur a pas le droit de laisser filer. Vous pouvez soit relancer un sirop de vingt-et-un, soit vous abandonnez le tour et vous dites "couche-sirop" ou "sirop Jeannot", ça dépend des régions. Et après, soit on fait la partie soit je fais un "contre-sirop" ! Et à partir de là, sirop de pomme sur vingt-et-un donc on fait la partie en quatre tours jusqu'à qu'il y en ait un qui sirote.

À la gagne, il n'y a que trois possibilités : soit vous faites votre sirop de huit, vous dites "beau sirop" et on recompte, soit vous faites votre sirop de quatorze, vous dites "beau sirop, sirop gagnant" et on vous rajoute la moitié, soit vous faites votre sirop de vingt-et-un et vous dites "beau sirop, mi-sirop, siroté, gagne-sirop, sirop-grelot, passe-montagne, sirop au bon goût".

Normalement ça se joue avec des cartes mais si vous avez que des dés, vous pouvez aussi jouer avec des dés puisque ce qui compte c'est les valeurs."

Au moins un des exercices suivants n'a aucun rapport avec le jeu du Sirop.