



C Piscine

C 03

Özet: Bu doküman C Piscine @ 42 içindeki C 03 modülünün konusudur.

Versiyon:

İçindekiler

I	Yönergeler	2
II	Önsöz	4
III	Çalışma 00 : ft_strcmp	5
IV	Çalışma 01 : ft_strncmp	6
V	Çalışma 02 : ft_strcat	7
VI	Çalışma 03 : ft_strncat	8
VII	Çalışma 04 : ft_strstr	9
VIII	Çalışma 05 : ft_strlcat	10

Bölüm I

Yönergeler

- Lütfen sadece bu sayfayı referans alınız: söylentilere kulak asmayınız.
- Dikkat! Dokümanın siz göndermeden önce değişme ihtimali vardır.
- Lütfen dosyalarınız ve dizileriniz için gerekli yetkilere sahip olduğunuzdan emin olunuz.
- Bütün çalışmalarınız için gönderim talimatlarını takip ediniz.
- Çalışmalarınız sınıf arkadaşlarınız tarafından kontrol edilip notlandırılacaktır.
- Aynı zamanda, çalışmalarınız Moulinette adlı program tarafından da kontrol edilip notlandırılacaktır.
- Moulinette değerlendirmelerinde çok titiz ve katıdır. Otomatik bir program olmasından dolayı görüş alışverişi mümkün değildir. Süpriz bir sonuçla karşılaşmak için çalışmalarınızı dikkatlice yapınız.
- Moulinette çok açık görüşlü değildir. Kodunuz Norm'a uymadığı takdirde onu anlamaya çalışmayacaktır. Moulinette dosyalarınızın norm'a uyup uymadığını kontrol etmek için **norminette** adında bir program kullanmaktadır. TL;DR: **norminette**'in kontrolünden geçemeyecek bir dosya teslim etmek akılsızca olacaktır.
- Çalışmalar en kolaydan en zora olacak şekilde zorluklarına göre sıralanmıştır. Daha zor bir çalışma başarıyla tamamlanmış bile olsa daha kolay bir çalışmanın tamamıyla fonksiyonel olmaması durumunda dikkate **alınmayacaktır**.
- Yasaklanmış bir fonksiyon kullanmak hile olarak görülmektedir. Bunu yapan kişiler -42 puan alacaktır, ve bu not pazarlığa tabi değildir.
- Sizden program istersek sadece bir main() fonksiyonu göndermeniz gerekir.
- Moulinette çalışmaları şu şekilde derler: -Wall -Wextra -Werror ve gcc kullanır
- Eğer programınız derlenmezse, 0 alırsınız.
- Dizinizde konunun başlığındakiler dışında hiçbir dosya bırakmayınız.
- Bir sorunuz mu var? Sağınızdaki arkadaşınıza sorun. Olmadı solunuzdakine...

- Başvuru kılavuzunuzun adı `Google / man / Internet / ...` 'dır.
- Intranetteki forumun "C Piscine" kısmını ya da Slack'deki Piscine bölümünü kontrol edin.
- Konu içerisinde net bir şekilde belirtilmemiş detayları anlayabilmek için örnekleri dikkatlice inceleyiniz.
- Odin ve Thor adına ! Kafayı çalıştırın !!!



Norminette `-R CheckForbiddenSourceHeader` işareti ile başlatılmalıdır
. Moulinette de bunu kullanacaktır.

Bölüm II

Önsöz

RPS oyununun bahsi ilk defa Çin'in Ming Hanedanı'nda bir yazar olan Xie Zhaozhi'nin yazdığı Wuzazu kitabında geçmektedir. Zhaozhi, oyunun tarihçesinin Han Hanedanlığı dönemine (206 BC – 220 AD) kadar dayandığından bahsetmiştir. Kitapta oyun, shoushiling adıyla anılmaktadır. Note of Liuyanzhai'nin yazarı Rihua'da bu oyundan shoushiling, huozhitou, veya huoquan olarak bahseder.

Japon tarihi boyunca, "san" üç yollu "sukumi" çıkmazına sahip "ken" yumruk oyunları anlamına gelen "sansukumi-ken"e sık sık atıfta bulunulur. Bu, A'nın B'yi, B'nin C'yi ve C'nin A'yı yenmesi anlamındadır. Oyunlar Japonya'ya ithal edilmeden önce Çin'de ortaya çıktığı ve daha sonra popüler hale gelmiştir.


20. yüzyılın ilk başlarına doğru, batı ile Japonya arasındaki artan etkileşim sayesinde taş-kağıt-makas bütün Asya kıtasına yayılmıştır. Bundan dolayıdır ki oyunun İngilizce'si adını taş, makas, ve kağıdı temsil eden üç Japon el hareketinden almıştır. Asya kıtasının başka bölgelerinde açık avuç içi hareketi “kağıt” yerine “kumaş”ı temsil etmektedir. Aynı zamanda makas hareketinin şekli de Japon tarzından alınmıştır.

1927 yılında La Vie au patronage adlı Fransız bir çocuk dergisi, bu oyuna “jeu japonais” (“Japon oyunu”) diyerek ayrıntılı bir şekilde oyundan bahsetmektedir. Oyunun Fransız adı, “Chi-fou-mi”, “bir, iki, üç” (“hi, fu, mi”) anlamına gelen Eski Japonca kelimelerden gelmektedir.

New York Times'ın 1932'de Tokyo'nun yoğun trafiğiyle ilgili bir makalesi, oyunun kurallarını Amerikalı okuyucuların yararına açıklayarak, o zamanlar ABD'de yaygın olarak bilinmediğini öne sürüyordu. Japonya hakkındaki makalesinde çocuklar arasındaki anlaşmazlıkları çözme yöntemi; isim “John Kem Po” olarak verildi ve makale, “Bu, Amerikalı erkek ve kızların da bunu uygulamak isteyebileceği bir argümana karar vermek için çok iyi bir yol” dedi.

Bölüm III

Çalışma 00 : ft_strcmp


	Exercise 00
ft_strcmp	
Turn-in directory : <i>ex00/</i>	
Files to turn in : ft_strcmp.c	
Allowed functions : None	

- **strcmp** fonksiyonun davranışını yeniden üret (man strcmp).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

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

Bölüm IV

Çalışma 01 : ft_strncmp


	Exercise 01
ft_strncmp	
Turn-in directory : <i>ex01/</i>	
Files to turn in : ft_strncmp.c	
Allowed functions : None	

- **strncmp** fonksiyonun davranışını yeniden üret (man strncmp).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

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

Bölüm V

Çalışma 02 : ft_strcat


	Exercise 02
ft_strcat	
Turn-in directory : <i>ex02/</i>	
Files to turn in : ft_strcat.c	
Allowed functions : None	

- **strcat** fonksiyonun davranışını yeniden üret (man strcat).
- Prototip şu şekilde olmalıdır:

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


Bölüm VI

Çalışma 03 : ft_strncat


	Exercise 03
ft_strncat	
Turn-in directory : <i>ex03/</i>	
Files to turn in : ft_strncat.c	
Allowed functions : None	

- **strncat** fonksiyonun davranışını yeniden üret (man strncat).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

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

Bölüm VII

Çalışma 04 : ft_strstr


	Exercise 04
ft_strstr	
Turn-in directory : <i>ex04/</i>	
Files to turn in : ft_strstr.c	
Allowed functions : None	

- **strstr** fonksiyonun davranışını yeniden üret (man strstr).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

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

Bölüm VIII

Çalışma 05 : ft_strlcat

	Exercise 05
ft_strlcat	
Turn-in directory : <i>ex05/</i>	
Files to turn in : ft_strlcat.c	
Allowed functions : None	

- **strlcat** fonksiyonun davranışını yeniden üret (man strlcat).
- Prototip şu şekilde olmalıdır :

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