



## Piscine C

Journée 24  
L'espion qui m'a codée

Staff 42 [piscine@42.fr](mailto:piscine@42.fr)

*Résumé: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 1.00 P.M. AND 2.00 P.M.*

# Table des matières

I	Consignes	2
II	Austin Powers V	4
III	ft_unmatch.c	5

# Chapitre I

## Consignes

- Seule cette page servira de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- 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.
- L'utilisation d'une fonction interdite est un cas de triche. Toute triche est sanctionnée par la note de -42.
- Si `ft_putchar()` est une fonction autorisée, nous compilerons avec notre `ft_putchar.c`.
- Vous ne devrez rendre une fonction `main()` que si nous vous demandons un programme.
- La Moulinette compile avec les flags `-Wall -Wextra -Werror`.
- Si votre programme ne compile pas, vous aurez 0.
- Les exercices shell doivent s'exécuter avec `/bin/sh`.
- 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 !
- 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.

## Chapitre II

### Austin Powers V

« Je suis là, Vanessa, je suis là. »

Je reconnaitrais cette femme-bot parmi mille autres.

« Austin, me souffle-t-elle allongée sur le sol dans un dernier râle. Merci. AUTODESTRUCTION DANS 7 SECONDES. 22. 11. 34. 17... »

J'attrape Donnie Matrix et nous partons à la poursuite du Dr Evil.

« Selon mes informations, m'annonce-t-elle, le Dr Evil a déjà capturé le Président et l'a amené dans les jardins du palais de l'Élysée. Venez, il nous suffit de pousser cette double-porte... »

Et le cauchemar reprend. À perte de vue, sur la pelouse, des femmes-bots et des hommes-bots. Toutes les femmes-bots ressemblant à Donnie. Tous les hommes-bots au Président Kwamé Obama.

« Austin ! crient en cœur un millier de femmes-bot. Je suis la vraie Donnie, les autres sont des leurres !

- Ne l'écoutez pas, rétorquent un millier d'hommes-bot. C'est une supercherie, je suis le vrai Président ! »

J'attrape Donnie par la main – ma Donnie Matrix. Si ce n'est pas le paradis, cela y ressemble beaucoup.

« Je vais commencer par interroger personnellement toutes les Donnies... Cela va me prendre un peu de temps je suppose... »

- Nous n'avons plus le temps ! Si mes calculs sont exacts, le Président doit partir dans les prochaines minutes pour la Lune, sinon le plan du Dr Evil ne pourra pas se concrétiser. Réfléchissez avec votre tête pour une fois ! »


Une nouvelle idée me traverse l'esprit. Ouch, ça chatouille.

« Baby, il est temps de jouer à un petit jeu que j'appelle... Trouvons l'intrus ! »

# Chapitre III

## ft\_unmatch.c

Un de ces éléments n'est pas comme les autres...  
Aide Austin à trouver le réel Président.

	Exercice : 19
	ft_unmatch.c
	Dossier de rendu : <i>ex19/</i>
	Fichiers à rendre : <b>ft_unmatch.c</b>
	Fonctions Autorisées : Aucune
	Remarques : n/a

- Ecrire une fonction **ft\_unmatch** qui retournera la valeur de l'élément du tableau qui n'a pas de paire correspondante.
- Cette fonction sera prototypée de la façon suivante :

```
int      ft_unmatch(int *tab, int length);
```

- Nous vous garantissons qu'il n'y aura qu'un seul élément qui n'aura pas de paire.
- Deux petits exemples pour mieux comprendre :
- Dans le tableau [1, 1, 2, 3, 4, 3, 4], l'élément qui n'a pas de paire est 2.
- Dans le tableau [1, 1, 2, 4, 3, 4, 2, 3, 4], l'élément qui n'a pas de paire est 4.