

Piscina C C 03

Staff 42 piscine@42.fr

Resumen: Este documento corresponde a la evaluación del módulo C 03 de la piscina de 42.

Índice general

1.	Instrucciones	2
II.	Preámbulo	4
III.	Ejercicio 00 : ft_strcmp	5
IV.	Ejercicio 01 : ft_strncmp	6
V.	Ejercicio 02 : ft_strcat	/7
VI.	Ejercicio 03 : ft_strncat	8
VII.	Ejercicio 04 : ft_strstr	9
VIII.	Ejercicio 05 : ft strlcat	10

Capítulo I

Instrucciones

- Esta página será la única referencia: no se fíe de los rumores de pasillo.
- Vuelva a leer bien los enunciados antes de entregar sus ejercicios. Los enunciados pueden cambiar en cualquier momento.
- Tenga cuidado con los permisos de sus archivos y de sus directorios.
- Debe respetar el procedimiento de entrega para todos sus ejercicios.
- Sus compañeros de piscina se encargarán de corregir sus ejercicios.
- Además de por sus compañeros, también será corregido por un programa que se llama la Moulinette.
- La Moulinette es muy estricta a la hora de dar notas. Está completamente automatizada. Es imposible discutir con ella sobre su nota. Por lo tanto, sea extremadamente riguroso para evitar cualquier sorpresa.
- La Moulinette no tiene una mente muy abierta. No intenta comprender el código que no respeta la Norma. La Moulinette utiliza el programa norminette para comprobar la norma de sus archivos. Entienda entonces que es estúpido entregar un código que no pase la norminette.
- Los ejercicios han sido ordenados con mucha precisión del más sencillo al más complejo. En ningún caso le prestaremos atención ni tendremos en cuenta un ejercicio complejo si no se ha conseguido realizar perfectamente un ejercicio más sencillo.
- El uso de una función prohibida se considera una trampa. Cualquier trampa será sancionada con la nota -42.
- Solamente tendrá que entregar una función main() si le pedimos un programa.
- La Moulinette compila con los flags -Wall -Wextra -Werror y utiliza gcc.
- Si su programa no compila, tendrá 0.
- <u>No debe</u> dejar en su directorio <u>ningún</u> archivo que no se haya indicado de forma explícita en los enunciados de los ejercicios.

- ¿Tiene alguna pregunta? Pregunte a su vecino de la derecha. Si no, pruebe con su vecino de la izquierda.
- Su manual de referencia se llama Google / man / Internet /
- ¡No olvide participar en el foro Piscina de su Intranet o en el slack de su Piscina!
- Lea detenidamente los ejemplos. Podrían exigir cosas que no se especifican necesariamente en los enunciados...
- Razone. ¡Se lo suplico, por Odín! Maldita sea.



Para esta jornada, la norminette debe ser ejecutada con el flag -R CheckForbiddenSourceHeader. La moulinette también lo utilizará.

Capítulo II

Preámbulo

El libro Wuzazu contiene la primera cita conocida sobre el juego "Piedra, papel o tijera". Fue escrito por el escritor Xie Zhaozhi, de la dinastía Ming, que indicaba entonces que el juego se remonta a la dinastía Han (206 AC - 220 DC). En el libro, el juego se denominaba shoushiling. El libro Note of Liuyanzhai también menciona el juego, denominándolo shoushiling, huozhitou o huoquan.

A través de la historia de Japón, encontramos referencias frecuentes a los juegos "sansukumi-ken", "ken"significa juego de puño, con un final sin salida "sukumi"de tres vías "san". Su significado es que A gana a B, B gana a C y C gana a A. Este juego es originario de China, antes de ser importado a Japón y hacerse popular.

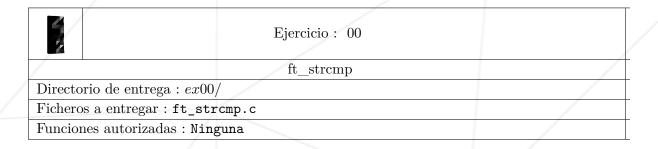
Al principios del siglo XX, piedra, papel o tijera se extendió más allá de Asia, especialmente gracias al contacto creciente entre Japón y Occidente. Su nombre inglés surge de la traducción del nombre japonés de los gestos utilizados. En el resto de Asia, se sustituye el papel por tela. También se adopta la forma de las tijeras del estilo japonés.

En 1927, "La vie au patronage", una revista para los niños en Francia, lo describía de manera detallada y lo consideraba como un "juego japonés". En Francia, su nombre alternativo (çhi-fou-mi"), se basa en las antiguas palabras japonesas para ün, dos, tres" ("hi, fu, mi").

Un artículo del New York Times de 1932 explicaba las reglas para los lectores norteamericanos, lo que indica que por aquel entonces el juego no estaba muy extendido. La edición de 1933 de la revista Compton's Pictured Encyclopedia", en su artículo sobre Japón, lo describía como un medio habitual para la resolución de conflictos entre niños: "This is such a good way of deciding an argument that American boys and girls might like to practice it too."

Capítulo III

Ejercicio 00 : ft_strcmp

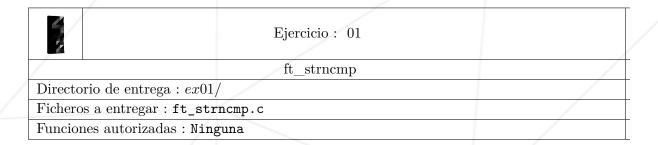


- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función strcmp (man strcmp).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

Capítulo IV

Ejercicio 01 : ft_strncmp

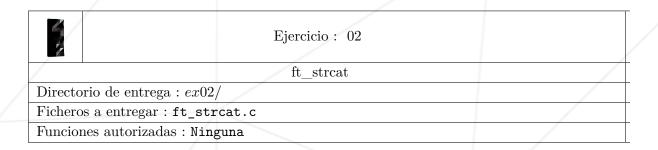


- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función strncmp (man strncmp).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

Capítulo V

Ejercicio 02: ft_strcat

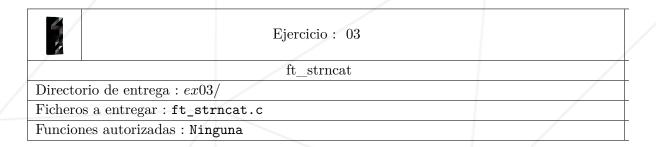


- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función strcat (man strcat).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

Capítulo VI

Ejercicio 03: ft_strncat



- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función **strncat** (man strncat).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

Capítulo VII

Ejercicio 04 : ft_strstr



- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función strstr (man strstr).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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

Capítulo VIII

Ejercicio 05: ft_strlcat



- Reproducir de manera idéntica el funcionamiento de la función **strlcat** (man strlcat).
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

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