



# Piscina C

## C 03

*Sumário: Este documento é o tema do módulo C 03 da Piscina C da 42.*

*Versão: 3.2*

# Conteúdo

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

# Capítulo I

## Instruções

- Somente este documento servirá de referência; não confie nos boatos.
- Leia bem o enunciado antes de entregar seus exercícios. A qualquer momento pode haver alterações.
- Os exercícios são ordenados precisamente do mais simples ao mais complexo. Em caso algum consideraremos um exercício mais complexo se outro mais simples não tiver sido perfeitamente realizado.
- Tenha atenção aos direitos dos seus ficheiros pastas.
- Deverá seguir o procedimento de entrega para todos os exercícios.
- Os seus exercícios serão corrigidos pelos seus colegas de piscine.
- Além dos seus colegas, a Moulinette também corrigirá os seus exercícios.
- A Moulinette é extremamente rígida na sua avaliação. É completamente automatizada, e é impossível discutir a sua nota com ela. Portanto, sejam rigorosos!
- Os exercícios de shell devem ser executados com `/bin/sh`.
- Não deve deixar no repositório de entrega nenhum outros ficheiros além daqueles explicitamente especificados pelos enunciados dos exercícios.
- Tem alguma dúvida? Pergunte ao seu vizinho da direita. Tente, também, com o seu vizinho da esquerda.
- A bibliografia para consulta chama-se `Google / man / Internet / ....`
- Considere discutir os exercícios no Slack da sua piscine!
- Leia atentamente os exemplos: podem demonstrar coisas que não estão especificadas no enunciado...



Hoje, a Norminette deve ser lançada com a sinalização -R  
CheckForbiddenSourceHeader. A Moulinette também a utilizará.

# Capítulo II

## Preâmbulo

The first known mention of the game of RPS was in the book *Wuzazu* written by the Chinese Ming-dynasty writer Xie Zhaozhi who wrote that the game dated back to the time of the Chinese Han dynasty (206 BC – 220 AD). In the book, the game was called *shoushiling*. Li Rihua's book *Note of Liuyanzhai* also mentions this game, calling it *shoushiling*, *huozhitou*, or *huoquan*.

Throughout Japanese history there are frequent references to “*sansukumi-ken*”, meaning “ken” fist games with a “san” three-way “sukumi” deadlock. This is in the sense that A beats B, B beats C, and C beats A. The games originated in China before being imported to Japan and subsequently becoming popular.


By the early 20th century, rock–paper–scissors had spread beyond Asia, especially through increased Japanese contact with the west. Its English-language name is therefore taken from a translation of the names of the three Japanese hand-gestures for rock, paper and scissors: elsewhere in Asia the open-palm gesture represents “cloth” rather than “paper”. The shape of the scissors is also adopted from the Japanese style.

In 1927 *La Vie au patronage*, a children's magazine in France, described it in detail, referring to it as a “*jeu japonais*” (“Japanese game”). Its French name, “*Chi-fou-mi*”, is based on the Old Japanese words for “one, two, three” (“hi, fu, mi”)

A New York Times article of 1932 on the Tokyo rush hour describes the rules of the game for the benefit of American readers, suggesting it was not at that time widely known in the U.S. The 1933 edition of the *Compton's Pictured Encyclopedia* described it as a common method of settling disputes between children in its article on Japan; the name was given as “*John Kem Po*” and the article pointedly asserted, “This is such a good way of deciding an argument that American boys and girls might like to practice it too.”

# Capítulo III

## Exercício 00 : ft\_strcmp


	Exercício : 00
ft_strcmp	
Pasta de entrega : <i>ex00/</i>	
Ficheiros para entregar : <code>ft_strcmp.c</code>	
Funções autorizadas : Nenhuma	

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função `strcmp` (man `strcmp`).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo IV

## Exercício 01 : ft\_strncmp


	Exercício : 01
	ft_strncmp
	Pasta de entrega : <i>ex01/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strncmp.c</b>
	Funções autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strncmp** (man **strncmp**).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo V

## Exercício 02 : ft\_strcat

	Exercício : 02
	ft_strcat
	Pasta de entrega : <i>ex02/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strcat.c</b>
	Funções autorizadas : Nenhuma


- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strcat** (man strcat).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

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



# Capítulo VI

## Exercício 03 : ft\_strncat


	Exercício : 03
	ft_strncat
	Pasta de entrega : <i>ex03/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strncat.c</b>
	Funções autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strncat** (man **strncat**).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo VII

## Exercício 04 : ft\_strstr


	Exercício : 04
ft_strstr	
Pasta de entrega : <i>ex04/</i>	
Ficheiros para entregar : <b>ft_strstr.c</b>	
Funções autorizadas : <b>Nenhuma</b>	

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strstr** (man strstr).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

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

# Capítulo VIII

## Exercício 05 : ft\_strlcat

	Exercício : 05
	ft_strlcat
	Pasta de entrega : <i>ex05/</i>
	Ficheiros para entregar : <b>ft_strlcat.c</b>
	Funções autorizadas : <b>Nenhuma</b>

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função `strlcat` (`man strlcat`).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

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