

Piscina C C 03

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

Versão: 3.2

# Conteúdo

1	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	g
VIII	Exercício 05 : ft_strlcat	10
$\mathbf{IX}$	Submissão e avaliação	11

#### Capítulo I

#### Instruções

- Somente este documento servirá de referência; não confie nos boatos.
- Releia 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.
- <u>Não deve</u> deixar no repositório de entrega <u>nenhum</u> 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...

Piscina C

C 03



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.

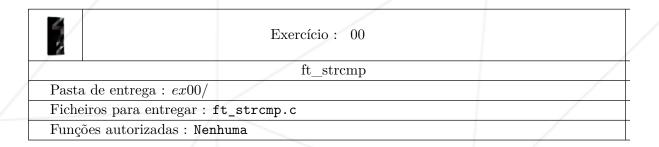
By the early 20th century, rock—paper—scissors had spread beyond Asia, especially through increased Japanese contact with the west. Its English-language name is therefore taken from a translation of the names of the three Japanese hand-gestures for rock, paper and scissors: elsewhere in Asia the open-palm 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

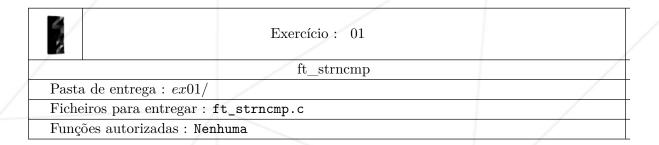


- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função strcmp (man strcmp).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

int ft\_strcmp(char \*s1, char \*s2);

#### Capítulo IV

#### Exercício 01 : ft\_strncmp

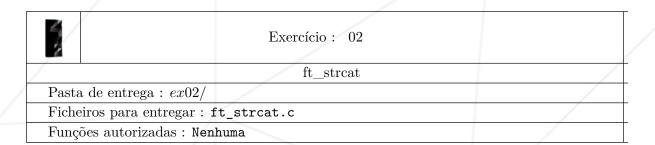


- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função strncmp (man strncmp).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

nt ft\_strncmp(char \*s1, char \*s2, unsigned int n);

#### Capítulo V

### Exercício 02 : ft\_strcat

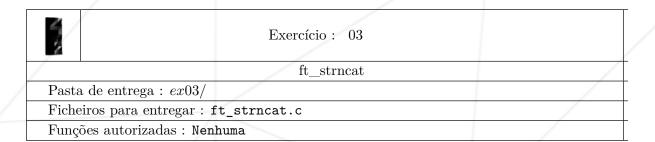


- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função strcat (man strcat).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

char \*ft\_strcat(char \*dest, char \*src);

#### Capítulo VI

Exercício 03: ft\_strncat

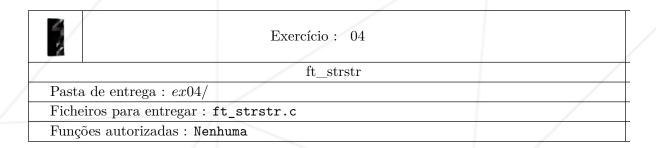


- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função strncat (man strncat).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

char \*ft\_strncat(char \*dest, char \*src, unsigned int nb);

### Capítulo VII

## Exercício 04 : ft\_strstr

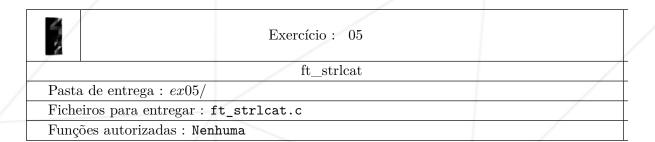


- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função strstr (man strstr).
- Deve ser prototipada da seguinte maneira:

char \*ft\_strstr(char \*str, char \*to\_find);

### Capítulo VIII

Exercício 05 : ft\_strlcat



- 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);

### Capítulo IX

#### Submissão e avaliação

Entrega o teu trabalho no teu repositório Git, como habitual. Apenas o trabalho dentro do teu repositório será avaliado durante a defesa. Não hesites em confirmar os nomes dos teus ficheiros para ter a certeza que estão corretos.



Apenas precisas de entregar os ficheiros pedidos no enunciado deste projeto.