

Explication détaillée du projet Rush00

Fichiers fournis

- main.c — point d'entrée minimal (appelle rush(5,5)).
- ft_putchar.c — petite fonction qui écrit un caractère sur la sortie standard (utilise write).
- rush00.c ... rush04.c — une implémentation par variante (chaque fichier génère la forme attendue pour sa variante).
- Makefile — facilite la compilation (make RUSH=00 par exemple).
- README.md — notice d'utilisation et consignes.

main.c

#include

void rush(int x, int y);

```
int main(void)
{
    rush(5, 5);
    return (0);
}
```

Explications :

- Inclusion minimale pour write.
- Prototype de rush.
- Exemple d'appel à rush(5,5).

ft_putchar.c

#include

```
void ft_putchar(char c)
{
    write(1, &c, 1);
}
```

Explications :

- Écrit un caractère sur la sortie standard avec write.
- Seule fonction d'écriture autorisée.

rush0X.c (structure commune)

Chaque variante définit rush(int x, int y) et utilise une fonction interne print_line.

```
static void print_line(int width, char left, char mid, char right)
{
    if (width <= 0)
        return;
    ft_putchar(left);
    // boucle qui imprime les caractères du milieu
    if (width > 1)
        ft_putchar(right);
    ft_putchar('\n');
}
```

Explications :

- print_line construit une ligne : gauche, milieu répété, droite, saut de ligne.
- rush(x, y) appelle print_line pour la première, les milieux, et la dernière ligne.

Variantes

- rush00 : coins = o, bords horizontaux = -, bords verticaux = |, intérieur = espace.

- rush01 : coins utilisent / et \ , bords = * , intérieur = espace.
- rush02 : haut = A...A, bas = C...C, bords = B, intérieur = espace.
- rush03 : haut et bas = ABB...C, côtés = B.
- rush04 : haut = A...C, bas = C...A, côtés = B.

Makefile

Permet compilation rapide :

- make RUSH=00 → compile rush00
- make fclean → nettoie
- make RUSH=04 → compile rush04

Conseils Moulinette

- Compile avec -Wall -Wextra -Werror.
- Passe norminette -R CheckForbiddenSourceHeader.
- Teste tous les cas limites : rush(1,1), rush(5,1), rush(1,5).
- Supprime fichiers inutiles avant rendu : ne garde que main.c, ft_putchar.c, et ton rush0X.c.