



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_strrstr	9
VIII	Exercício 05 : ft_strlcat	10

Capítulo I

Instruções

- Somente esta página servirá de referência, não confie nos boatos.
- Releia bem o tema antes de entregar seus exercícios. A qualquer momento o tema pode mudar.
- Atenção aos direitos de seus arquivos e suas pastas.
- Você deve seguir procedimento de entrega para todos os seus exercícios.
- Os seus exercícios serão corrigidos por seus colegas de piscina.
- Além dos seus colegas, haverá a correção de um programa chamado Moulinette.
- A Moulinette é muito rigorosa na sua avaliação. Ela é completamente automatizada. É impossível discutir sua nota com ela. Tenha um rigor exemplar para evitar surpresas.
- A Moulinette não tem a mente muito aberta. Ela não tenta entender o código que não respeita a Norma. A Moulinette utiliza o programa **norminette** para verificar a norma dos seus arquivos. Então é uma tólice entregar um código que não passa pela **norminette**.
- Os exercícios estão rigorosamente ordenados do mais simples ao mais complexo. Em nenhum caso daremos atenção, nem levaremos em conta um exercício complexo se outro mais simples não tiver sido perfeitamente realizado.
- A utilização de uma função proibida é um caso de fraude. Qualquer fraude é punida com nota de -42.
- Você não deve entregar uma função main() se nós pedirmos um programa.
- A Moulinette compila com as sinalizações -Wall -Wextra -Werror, e utiliza cc.
- Se o seu programa não compila, você terá 0.

- Você não deve deixar em sua pasta nenhum outro arquivo além daqueles explicitamente especificados pelos enunciados dos exercícios.
- Você tem alguma dúvida? Pergunte ao seu vizinho da direita. Ou, também, tente com o seu vizinho da esquerda.
- Seu manual de referência se chama Google / man / Internet /
- Considere discutir no fórum Piscina do seu Intra, assim como no slack da sua Piscina!
- Leia atentamente os exemplos. Eles podem muito bem pedir coisas que não estão especificadas no tema...
- Reflita. Por favor, por Odin! Por tudo que é mais sagrado.



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

Capítulo II

Preâmbulo

O livro Wuzazu contém a primeira menção conhecida do jogo "Pedra Papel e Tesoura". Ele foi escrito pelo escritor da dinastia Ming Xie Zhaozhi, o que indica, portanto, que esse jogo remonta à época da dinastia Han (206 a. C. - 220 d. C.). Nesse livro, o jogo se chamava shoushiling. O livro Nota de Liuyanzhai também menciona o jogo, chamando-o de shoushiling, huozhitou ou huoquan.

Ao longo da história japonesa, encontramos referências frequentes ao jogo "sansukumiken", "ken" significando jogo de mão, com um impasse "sukumi" de três vias "san". Ou seja, A derrota B, B derrota C e C derrota A. Esse jogo foi criado na China, antes de ser importado ao Japão e se tornar popular.

No início do século XX, "Pedra Papel e Tesoura" se espalhou para além da Ásia, principalmente graças ao maior contato entre o Japão e o Ocidente. Seu nome em inglês é a tradução do nome japonês dos gestos utilizados no jogo. No resto da Ásia, o papel é substituído por tecido. A forma da tesoura também veio do estilo japonês.

Em 1927, "La vie au patronage", um jornal para crianças na França, o descrevia em detalhes e o considerava um "jogo japonês". Seu nome alternativo francês ("chi-fou-mi") se baseia nas antigas palavras japonesas para "um, dois, três" ("hi, fu, mi").

Um artigo do New York Times de 1932 explica as regras para os leitores estadunidenses, indicando que o jogo não era muito popular à época. A edição de 1933 da encyclopédia "Compton's Pictured Encyclopedia" o descrevia como um meio comum de resolução de conflitos entre crianças em um artigo sobre o Japão: "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>
	Arquivos para entregar : <i>ft_strcmp.c</i>
	Funções autorizadas : Nenhuma

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

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

Capítulo IV

Exercício 01 : ft_strcmp

	Exercício : 01
	ft_strcmp
	Pasta de entrega : <i>ex01/</i>
	Arquivos para entregar : <i>ft_strcmp.c</i>
	Funções autorizadas : Nenhuma

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

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

Capítulo V

Exercício 02 : ft_strcat

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

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strcat** (man **strcat**).
- Ela deverá 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>
Arquivos para entregar :	ft_strncat.c
Funções autorizadas :	Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strncat** (man strncat).
- Ela deverá 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 : ex04/
	Arquivos para entregar : ft_strstr.c
	Funções autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strstr** (man strstr).
- Ela deverá 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>
	Arquivos para entregar : <i>ft_strlcat.c</i>
	Funções autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strlcat** (man strlcat).
- Ela deverá ser prototipada da seguinte maneira:

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