

Piscine C C 12

Staff 42 piscine@42.fr

Résumé: Ce document est le sujet du module C 12 de la piscine C de 42.

# Table des matières

1	1 Teambule	4
II	Consignes	4
III	Exercice 00 : ft_create_elem	6
IV	Exercice 01 : ft_list_push_front	7
$\mathbf{V}$	Exercice 02 : ft_list_size	8
VI	Exercice 03 : ft_list_last	9
VII	Exercice 04 : ft_list_push_back	10
VIII	Exercice 05 : ft_list_push_strs	11
IX	Exercice 06 : ft_list_clear	12
$\mathbf{X}$	Exercice 07 : ft_list_at	13
XI	Exercice 08 : ft_list_reverse	14
XII	Exercice 09 : ft_list_foreach	15
XIII	Exercice $10: ft\_list\_foreach\_if$	16
XIV	Exercice $11: ft_list_find$	17
XV	Exercice 12 : ft_list_remove_if	18
XVI	Exercice 13 : ft_list_merge	19
XVII	Exercice 14 : ft_list_sort	20
XVIII	Exercice 15 : ft_list_reverse_fun	21
XIX	Exercice 16 : $ft\_sorted\_list\_insert$	22
XX	Exercice 17 : ft_sorted_list_merge	23

# Chapitre I Préambule

SPOILER ALERT

NE LISEZ PAS LA PAGE SUIVANTE

#### Vous l'aurez voulu.

- Dans Star Wars, Dark Vador est le père de Luke Skywalker.
- Dans The Usual Suspects, Verbal est Keyser Soze.
- Dans Fight Club, Tyler Durden et le narrateur sont la même personne.
- Dans Sixième Sens, Bruce Willis est mort depuis le début.
- Dans Les Autres, les habitants de la maison sont les fantômes et vice-versa.
- Dans Bambi, la mère de Bambi meurt.
- Dans Le Village, les monstres sont les villageois et l'action se situe, en réalité, dans notre époque.
- Dans Harry Potter, Dumbledore meurt.
- Dans La Planète des Singes, l'action se situe sur Terre.
- Dans Le Trône de Fer, Robb Stark et Joffrey Baratheon meurent le soir de leurs noces.
- Dans Twilight, les vampires brillent au soleil.
- Dans Stargate SG-1, Saison 1, Episode 18, O'Neill et Carter sont en Antarctique.
- Dans The Dark Knight Rises, Miranda Tate est Talia Al'Gul.
- Dans Super Mario Bros, la princesse est dans un autre château.

#### Chapitre II

### Consignes

- Seule cette page servira de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Relisez bien le sujet avant de rendre vos exercices. A tout moment le sujet peut changer.
- Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices.
- Vos exercices seront corrigés par vos camarades de piscine.
- En plus de vos camarades, vous serez corrigés par un programme appelé la Moulinette.
- La Moulinette est très stricte dans sa notation. Elle est totalement automatisée. Il est impossible de discuter de sa note avec elle. Soyez d'une rigueur irréprochable pour éviter les surprises.
- La Moulinette n'est pas très ouverte d'esprit. Elle ne cherche pas à comprendre le code qui ne respecte pas la Norme. La Moulinette utilise le programme norminette pour vérifier la norme de vos fichiers. Comprendre par là qu'il est stupide de rendre un code qui ne passe pas la norminette.
- Les exercices sont très précisément ordonnés du plus simple au plus complexe. En aucun cas nous ne porterons attention ni ne prendrons en compte un exercice complexe si un exercice plus simple n'est pas parfaitement réussi.
- L'utilisation d'une fonction interdite est un cas de triche. Toute triche est sanctionnée par la note de -42.
- Vous ne devrez rendre une fonction main() que si nous vous demandons un <u>programme</u>.
- La Moulinette compile avec les flags -Wall -Wextra -Werror, et utilise gcc.
- Si votre programme ne compile pas, vous aurez 0.
- Vous <u>ne devez</u> laisser dans votre répertoire <u>aucun</u> autre fichier que ceux explicitement specifiés par les énoncés des exercices.
- Vous avez une question? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec

Piscine C C 12

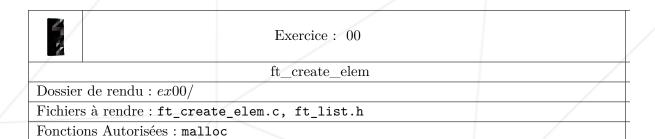
votre voisin de gauche.

- Votre manuel de référence s'appelle Google / man / Internet / ....
- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra, ainsi que sur le slack de votre Piscine!
- Lisez attentivement les exemples. Ils pourraient bien requérir des choses qui ne sont pas autrement précisées dans le sujet...
- Réfléchissez. Par pitié, par Odin! Nom d'une pipe.
- Pour les exos sur les listes, on utilisera la structure suivante :

- Vous devez mettre cette structure dans un fichier ft\_list.h et le rendre à chaque exercice.
- A partir de l'exercice 01 nous utiliserons notre ft\_create\_elem, prenez les dispositions nécessaires (il pourrait être intéressant d'avoir son prototype dans ft\_list.h...).

### Chapitre III

Exercice 00: ft\_create\_elem

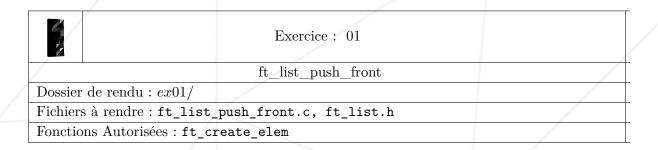


- écrire la fonction ft\_create\_elem qui crée un nouvel élément de type t\_list.
- Elle devra assigner data au paramètre fournis et next à NULL.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

t\_list \*ft\_create\_elem(void \*data);

#### Chapitre IV

### Exercice 01: ft\_list\_push\_front

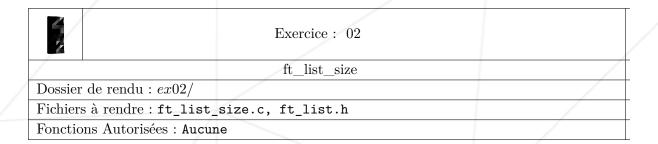


- écrire la fonction ft\_list\_push\_front qui ajoute au début de la liste un nouvel élément de type t\_list.
- Elle devra assigner data au paramètre fourni.
- Elle mettra à jour, si nécéssaire, le pointeur sur le début de liste.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

void ft\_list\_push\_front(t\_list \*\*begin\_list, void \*data);

# Chapitre V

Exercice 02: ft\_list\_size



- écrire la fonction ft\_list\_size qui renvoie le nombre d'éléments dans la liste.
- $\bullet\,$  Elle devra être prototypée de la façon suivante :

int ft\_list\_size(t\_list \*begin\_list);

# Chapitre VI

Exercice 03: ft\_list\_last

Exercice : 03

ft\_list\_last

Dossier de rendu : ex03/

Fichiers à rendre : ft\_list\_last.c, ft\_list.h

Fonctions Autorisées : Aucune

- $\bullet$ écrire la fonction  ${\tt ft\_list\_last}$  qui renvoie le dernier élément de la liste.
- $\bullet\,$  Elle devra être prototypée de la façon suivante :

t\_list \*ft\_list\_last(t\_list \*begin\_list);

# Chapitre VII

### Exercice 04: ft\_list\_push\_back

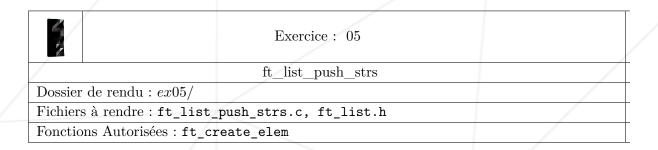
	Exercice: 04	
/	ft_list_push_back	
Dossier de rendu : ex	04/	
Fichiers à rendre : ft	_list_push_back.c, ft_list.h	/
Fonctions Autorisées : ft_create_elem		

- écrire la fonction ft\_list\_push\_back qui ajoute à la fin de la liste un nouvel élément de type t\_list.
- Elle devra assigner data au paramètre fourni.
- Elle mettra à jour, si nécessaire, le pointeur sur le début de liste.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

void ft\_list\_push\_back(t\_list \*\*begin\_list, void \*data);

# Chapitre VIII

Exercice 05: ft\_list\_push\_strs



- écrire la fonction ft\_list\_push\_strs qui crée une nouvelle liste en y mettant les chaines de caracteres pointées par les éléments tableau strs.
- size est la taille de strs
- Le premier élément du tableau se retrouvera à la fin de la liste.
- L'adresse du premier élément de la liste est renvoyée.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

t\_list \*ft\_list\_push\_strs(int size, char \*\*strs);

# Chapitre IX

Exercice 06: ft\_list\_clear

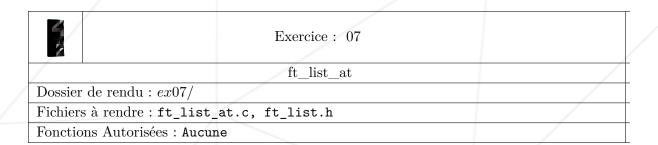
	Exercice: 06	
/	ft_list_clear	
Dossier de rendu : $ex06/$		
Fichiers à rendre : ft_lis	t_clear.c, ft_list.h	
Fonctions Autorisées : fre	e	

- écrire la fonction ft\_list\_clear qui retire et libère l'ensemble des éléments de la liste.
- Chaque data devra aussi être libèré à l'aide de free\_fct
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

void ft\_list\_clear(t\_list \*begin\_list, void (\*free\_fct)(void \*));

### Chapitre X

Exercice 07: ft\_list\_at



- écrire la fonction ft\_list\_at qui renvoie le n-ième élément de la liste, sachant que le premier élément est l'élément 0.
- Elle renverra un pointeur nul en cas d'erreur.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

t\_list \*ft\_list\_at(t\_list \*begin\_list, unsigned int nbr);

# Chapitre XI

Exercice 08: ft\_list\_reverse

	Exercice: 08	
/	$ft\_list\_reverse$	
Dossier de rendu : $ex08/$		
Fichiers à rendre : ft_lis	t_reverse.c	
Fonctions Autorisées : Auc	une	

- écrire la fonction ft\_list\_reverse qui inverse l'ordre des éléments de la liste. Seuls les jeux de pointeurs sont admis.
- Attention dans cet exercice nous utiliserons notre propre ft\_list.h
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

void ft\_list\_reverse(t\_list \*\*begin\_list);

#### Chapitre XII

Exercice 09: ft\_list\_foreach

	Exercice: 09	
/	ft_list_foreach	
Dossier de rendu : $ex09/$		
Fichiers à rendre : ft_list_	foreach.c, ft_list.h	
Fonctions Autorisées : Aucur	ne	

- écrire la fonction ft\_list\_foreach qui applique une fonction donnée en paramètre à la valeur contenue dans chaque élément de la liste.
- f doit être appliquée dans l'ordre des éléments de la liste
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

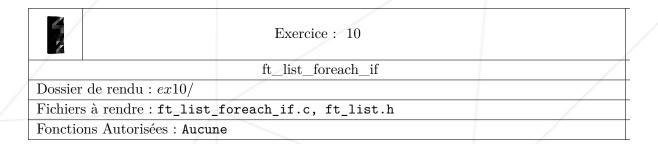
```
void ft_list_foreach(t_list *begin_list, void (*f)(void *));
```

• La fonction pointée par f sera utilisée de la façon suivante :

(\*f)(list\_ptr->data);

#### Chapitre XIII

#### Exercice 10: ft\_list\_foreach\_if



- écrire la fonction ft\_list\_foreach\_if qui applique une fonction donnée en paramètre à la valeur contenue dans certains éléments de la liste.
- f ne sera appliqué que sur les éléments qui passé en argument à cmp avec data\_ref, cmp renvoie 0
- f doit être appliquée dans l'ordre des éléments de la liste
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
void ft_list_foreach_if(t_list *begin_list, void (*f)(void *), void
*data_ref, int (*cmp)())
```

• Les fonctions pointées par f et par cmp seront utilisées de la façon suivante :

```
(*f)(list_ptr->data);
(*cmp)(list_ptr->data, data_ref);
```



La fonction cmp pourrait être par exemple ft\_strcmp...

### Chapitre XIV

# Exercice 11: ft\_list\_find

	Exercice: 11	
/	${ m ft\_list\_find}$	
Dossier de rendu : $ex11/$		
Fichiers à rendre : ft_lis	t_find.c, ft_list.h	
Fonctions Autorisées : Auc	une	

- écrire la fonction ft\_list\_find qui renvoie l'adresse du premier élément dont la donnée comparée à data\_ref à l'aide de cmp, fait que cmp renvoie 0.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

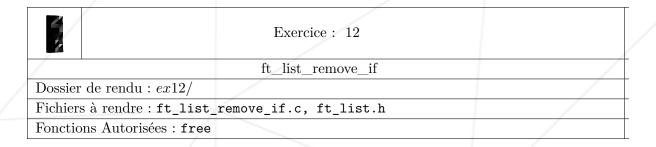
```
t_list *ft_list_find(t_list *begin_list, void *data_ref, int (*cmp)());
```

• La fonctions pointée par cmp sera utilisée de la façon suivante :

(\*cmp)(list\_ptr->data, data\_ref);

#### Chapitre XV

# Exercice 12: ft\_list\_remove\_if



- écrire la fonction ft\_list\_remove\_if qui efface de la liste tous les éléments dont la donnée comparée à data\_ref à l'aide de cmp, fait que cmp renvoie 0.
- La data d'un élément à effacer devra aussi être libèrée à l'aide de free\_fct
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

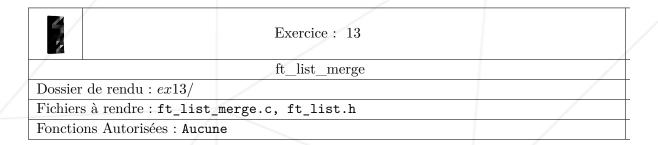
```
void ft_list_remove_if(t_list **begin_list, void *data_ref, int (*cmp)(), void (*free_fct)(void *);
```

• Les fonctions pointées par free\_fct et par cmp seront utilisées de la façon suivante :

```
(*cmp)(list_ptr->data, data_ref);
(*free_fct)(list_ptr->data);
```

### Chapitre XVI

# Exercice 13: ft\_list\_merge

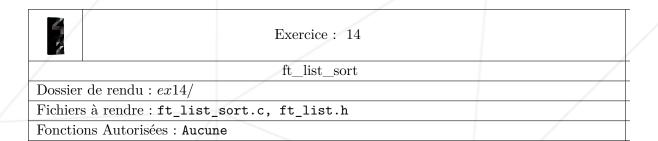


- écrire la fonction ft\_list\_merge qui met les éléments d'une liste begin2 à la fin d'une autre liste begin1.
- La création d'éléments n'est pas autorisée.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

void ft\_list\_merge(t\_list \*\*begin\_list1, t\_list \*begin\_list2);

### Chapitre XVII

Exercice 14: ft\_list\_sort



- écrire la fonction ft\_list\_sort qui trie par ordre croissant le contenu de la liste, en comparant deux éléments grâce à une fonction de comparaison de données des deux éléments.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
void ft_list_sort(t_list **begin_list, int (*cmp)());
```

• La fonctions pointée par cmp sera utilisée de la façon suivante :

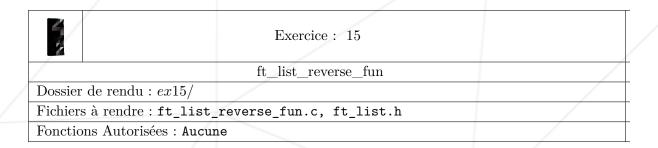
(\*cmp)(list\_ptr->data, other\_list\_ptr->data);



La fonction cmp pourrait être par exemple ft\_strcmp.

# Chapitre XVIII

Exercice 15: ft\_list\_reverse\_fun

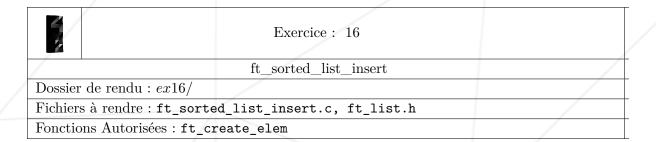


- écrire la fonction ft\_list\_reverse\_fun qui inverse l'ordre des éléments de la liste.
- $\bullet\,$  Elle devra être prototypée de la façon suivante :

void ft\_list\_reverse\_fun(t\_list \*begin\_list);

#### Chapitre XIX

Exercice 16: ft\_sorted\_list\_insert



- écrire la fonction ft\_sorted\_list\_insert qui crée un nouvel élément et l'insère dans une liste triée de sorte que la liste reste triée par ordre croissant.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

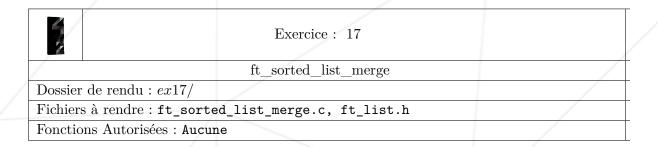
```
void ft_sorted_list_insert(t_list **begin_list, void *data, int (*cmp)());
```

• La fonctions pointée par cmp sera utilisée de la façon suivante :

(\*cmp)(list\_ptr->data, other\_list\_ptr->data);

#### Chapitre XX

### Exercice 17: ft\_sorted\_list\_merge



- écrire la fonction ft\_sorted\_list\_merge qui intègre les éléments d'une liste triée begin2 dans une autre liste triée begin1, de sorte que la liste begin1 reste triée par ordre croissant.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
void ft_sorted_list_merge(t_list **begin_list1, t_list *begin_list2, int (*cmp)());
```

• La fonctions pointée par cmp sera utilisée de la façon suivante :

(\*cmp)(list\_ptr->data, other\_list\_ptr->data);