

Piscina C C 13

Resumen: Este documento corresponde a la evaluación del módulo C 13 de la piscina de 42.

Índice general

1.	instructiones	
II.	Preámbulo	4
III.	Ejercicio 00 : btree_create_node	5
IV.	Ejercicio 01 : btree_apply_prefix	6
V.	Ejercicio 02 : btree_apply_infix	7
VI.	Ejercicio 03 : btree_apply_suffix	8
VII.	Ejercicio 04 : btree_insert_data	9
VIII.	Ejercicio 05 : btree_search_item	10
IX.	Ejercicio 06 : btree_level_count	11
Χ.	Ejercicio 07: btree apply by level	12

Capítulo I

Instrucciones

- Esta página será la única referencia: no se fíe de los rumores de pasillo.
- Vuelva a leer bien los enunciados antes de entregar sus ejercicios. Los enunciados pueden cambiar en cualquier momento.
- Tenga cuidado con los permisos de sus archivos y de sus directorios.
- Debe respetar el procedimiento de entrega para todos sus ejercicios.
- Sus compañeros de piscina se encargarán de corregir sus ejercicios.
- Además de por sus compañeros, también será corregido por un programa que se llama la Moulinette.
- La Moulinette es muy estricta a la hora de dar notas. Está completamente automatizada. Es imposible discutir con ella sobre su nota. Por lo tanto, sea extremadamente riguroso para evitar cualquier sorpresa.
- La Moulinette no tiene una mente muy abierta. No intenta comprender el código que no respeta la Norma. La Moulinette utiliza el programa norminette para comprobar la norma de sus archivos. Entienda entonces que es estúpido entregar un código que no pase la norminette.
- Los ejercicios han sido ordenados con mucha precisión del más sencillo al más complejo. En ningún caso le prestaremos atención ni tendremos en cuenta un ejercicio complejo si no se ha conseguido realizar perfectamente un ejercicio más sencillo.
- El uso de una función prohibida se considera una trampa. Cualquier trampa será sancionada con la nota -42.
- Solamente tendrá que entregar una función main() si le pedimos un programa.
- La Moulinette compila con los flags -Wall -Wextra -Werror y utiliza gcc.
- Si su programa no compila, tendrá 0.
- <u>No debe</u> dejar en su directorio <u>ningún</u> archivo que no se haya indicado de forma explícita en los enunciados de los ejercicios.

Piscina C

• ¿Tiene alguna pregunta? Pregunte a su vecino de la derecha. Si no, pruebe con su vecino de la izquierda.

- \bullet Su manual de referencia se llama Google / man / Internet /
- ¡No olvide participar en el foro Piscina de su Intranet o en el slack de su Piscina!
- Lea detenidamente los ejemplos. Podrían exigir cosas que no se especifican necesariamente en los enunciados...
- Razone. ¡Se lo suplico, por Odín! Maldita sea.
- Para los ejercicios de hoy, utilizaremos la estructura siguiente:

- Debe colocar esta estructura en un archivo ft_btree.h y entregarlo en cada ejercicio.
- A partir del ejercicio 01 utilizaremos nuestro btree_create_node, tome las medidas necesarias (podría ser interesante tener su prototipo en ft_btree.h...).

Capítulo II

Preámbulo

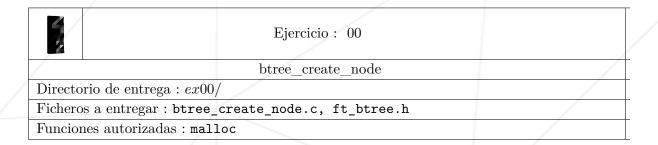
He aquí la discografía de Venom:

- In League with Satan (single, 1980)
- Welcome to Hell (1981)
- Black Metal (1982)
- Bloodlust (single, 1983)
- Die Hard (single, 1983)
- Warhead (single, 1984)
- At War with Satan (1984)
- Hell at Hammersmith (EP, 1985)
- American Assault (EP, 1985)
- Canadian Assault (EP, 1985)
- French Assault (EP, 1985)
- Japanese Assault (EP, 1985)
- Scandinavian Assault (EP, 1985)
- Manitou (single, 1985)
- Nightmare (single, 1985)
- Possessed (1985)
- German Assault (EP, 1987)
- Calm Before the Storm (1987)
- Prime Evil (1989)
- Tear Your Soul Apart (EP, 1990)
- Temples of Ice (1991)
- The Waste Lands (1992)
- Venom '96 (EP, 1996)
- Cast in Stone (1997)
- Resurrection (2000)
- Anti Christ (single, 2006)
- Metal Black (2006)
- Hell (2008)
- Fallen Angels (2011)

Los enunciados de hoy le resultarán más fáciles si trabaja escuchando Venom.

Capítulo III

Ejercicio 00: btree_create_node

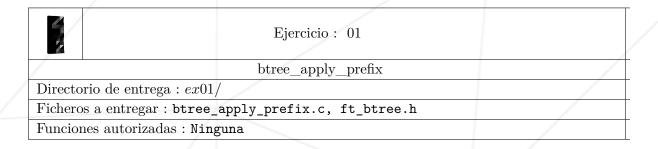


- Escriba la función btree_create_node que asigne memoria a un elemento nuevo, inicialice su ítem con el valor del parámetro y los demás elementos a 0.
- Se retornará la dirección del nodo creado.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

t_btree *btree_create_node(void *item);

Capítulo IV

Ejercicio 01: btree_apply_prefix

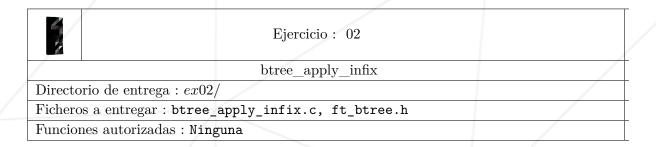


- Escriba la función btree_apply_prefix que aplique la función pasada como parámetro al item de cada nodo, recorriendo el árbol de manera prefix.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

void btree_apply_prefix(t_btree *root, void (*applyf)(void *));

Capítulo V

Ejercicio 02: btree_apply_infix

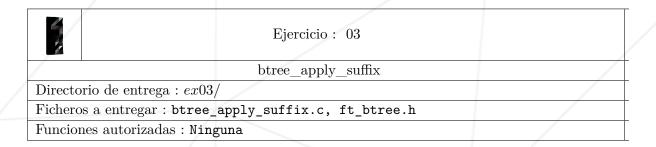


- Escriba la función btree_apply_infix que aplique la función pasada como parámetro al item de cada nodo, recorriendo el árbol de manera infix.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

void btree_apply_infix(t_btree *root, void (*applyf)(void *));

Capítulo VI

Ejercicio 03: btree_apply_suffix

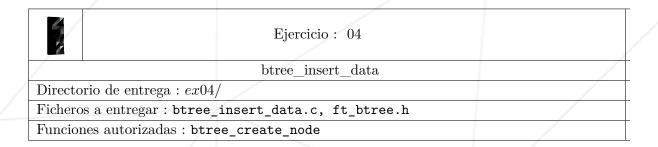


- Escriba la función btree_apply_suffix que aplique la función pasada como parámetro al item de cada nodo, recorriendo el árbol de manera suffix.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

void btree_apply_suffix(t_btree *root, void (*applyf)(void *));

Capítulo VII

Ejercicio 04: btree_insert_data

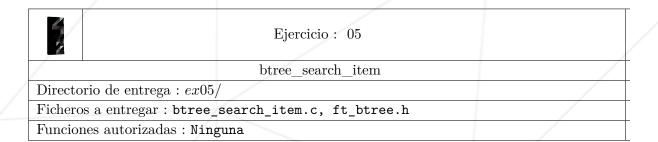


- Escriba la función btree_insert_data que inserte el elemento item en un árbol. El árbol pasado como parámetro estará ordenado: en cada nodo, se situarán todos los elementos inferiores en la parte izquierda y todos los elementos superiores o iguales en la derecha. Se enviará como parámetro una función de comparación que tenga el mismo comportamiento que strcmp.
- El parámetro root apunta al nodo de la raíz del árbol. En la primera llamada, apunta a NULL.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

void btree_insert_data(t_btree **root, void *item, int (*cmpf)(void *, void *));

Capítulo VIII

Ejercicio 05: btree_search_item

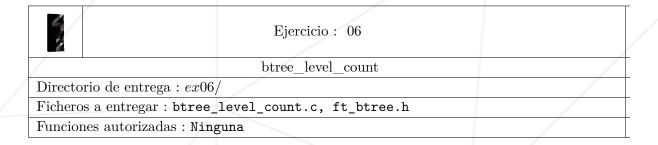


- Escriba la función btree_search_item que devuelva el primer elemento correspondiente al dato de referencia pasado como parámetro. Se tendrá que recorrer el árbol de manera infix. Si no se encuentra el elemento, la función tendrá que devolver NULL.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

void *btree_search_item(t_btree *root, void *data_ref, int (*cmpf)(void *, void *));

Capítulo IX

Ejercicio 06: btree_level_count



- Escriba la función btree_level_count que retorne el tamaño de la rama más grande pasada como parámetro.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

int btree_level_count(t_btree *root);

Capítulo X

Ejercicio 07: btree_apply_by_level

	Ejercicio : 07	
/	btree_apply_by_level	
Directorio de entrega : $ex07$	/	
Ficheros a entregar : btree_	/	
Funciones autorizadas : mal	/	

- Escriba la función btree_apply_by_level que aplique la función pasada como parámetro a cada nodo del árbol. Se tendrá que recorrer el árbol nivel a nivel. La función llamada recibirá tres parámetros:
 - El primer parámetro, de tipo void *, corresponde al ítem del nodo;
 - o El segundo parámetro, de tipo int, corresponde al nivel sobre el que nos encontramos: 0 para el root, 1 para los hijos, 2 para los nietos, etc.;
 - El tercer parámetro, de tipo int, vale 1 si se trata del primer nodo del nivel, si no 0.
- El prototipo de la función deberá ser el siguiente:

void btree_apply_by_level(t_btree *root, void (*applyf)(void *item, int current_level, int is_first