



Շ Ավագան

Շ 03

Հակիրճ. այս փաստաթուղթը 42 դպրոցի Շ ավագանի Շ 03 մոդուլի նյութն է:

Ցանկ

I	Ցուցումներ	2
II	Նախաբան	4
III	Առաջադրանք 00 : ft_strcmp	5
IV	Առաջադրանք 01 : ft_strncmp	6
V	Առաջադրանք 02 : ft_strcat	7
VI	Առաջադրանք 03 : ft_strncat	8
VII	Առաջադրանք 04 : ft_strstr	9
VIII	Առաջադրանք 05 : ft_strlcat	10
IX	Հանձնում և ընկերն ընկերոջը ստուգում	11

Գլուխ I

Ցուցումներ

- Այս էջը ձեր միակ ուղեցույցն է: Պատվող խոսակցություններին ուշադրություն մի՛ դարձրեք:
- Չգուշացում. մինչ առաջադրանքները հանձնելը նորից ստուգե՛ք նյութը: Ցանկացած պահի այս փաստաթուղթը կարող է փոփոխվել:
- Ուշադրություն դարձրե՛ք ձեր ֆայլերի և պահոցների թույլտվություններին:
- Բոլոր առաջադրանքները կատարելիս անհրաժեշտ է հետևել հանձման ընթացակարգին:
- Ձեր առաջադրանքները կստուգվեն ձեր դասընկերների կողմից:
- Բացի դրանից, ձեր առաջադրանքները կստուգվեն և կգնահատվեն Moulinette կոչվող ծրագրով:
- Moulinette-ը գնահատելիս շատ բծախնդիր է ու խիստ: Այն ամբողջովին ավտոմատացված է, և գնահատման հարցում նրա հետ անհնար է բանակցել: Այսպիսով, տիպիկ անակնկալներից խուսափելու համար առաջադրանքները պետք է կատարվեն հնարավորինս անթերի:
- Moulinette-ն այնքան էլ լայնախոհ չէ: Այն չի էլ փորձի հասկանալ ձեր կողը, եթե վերջինս չի համապատասխանում Norm-ին:
- Մուլինետի աշխատանքը հիմնված է norminette կոչվող ծրագրի վրա, որը ստուգում է, թե արդյոք ձեր ֆայլերը համապատասխանում են Norm-ին: Կարճ ասած, norminette-ի ստուգման թեստը չանցած աշխատանքը չի ընդունվի:
- Առաջադրանքները դասավորված են ըստ բարդության աստիճանի՝ ամենապարզից ամենաբարդը: Հաջողությամբ կատարված բարդ առաջադրանքները հաշվի չեն առնվի, եթե պարզ առաջադրանքներից որևէ մեկը լիարժեք չի աշխատում:
- Արգելված ֆունկցիաների կիրառումը համարվում է խարդախություն: Խարդախությունը պատժվում է -42-ով, և այս գնահատականը քննարկման ենթակա չէ:

- `main ()` ֆունկցիա պետք է հանձնել միայն այն դեպքում, եթե պահանջվի գրել ծրագիր:
- Moulinette-ը կազմարկում է այս դրոշակների օգնությամբ՝ -Wall -Wextra -Werror, և գործածում է `cc`:
- Եթե ձեր ծրագիրը չկազմարկվի, կստանաք 0:
- Նյութում նշված ֆայլից բացի ձեր պահոցում հավելյալ ֆայլեր չպետք է լինեն:
- Հարցեր կա՞ն: Դիմե՛ք աջ կողմում նստած դասընկերոջը: Կամ էլ դիմե՛ք ձախ կողմինին:
- Ձեր ուղեցույցների անուններն են *Google/ man/ internet/ ...*
- Կարող եք օգտվել նաև ներքնացանցի ֆորումի «C Piscine» հատվածից կամ slack Piscine-ից:
- Մանրակրկիտ ուսումնասիրե՛ք օրինակները: Շատ հնարավոր է, որ դրանք պահանջեն նյութում հստակորեն չնշված մանրամասներ:
- Դե՛, ձեզ տեսնենք: Հանուն Օդինի, հանուն Արամազդի: Ուղեղներդ ի գո՛րծ:



Norminette-ը պետք է գործարկվի `-R CheckForbiddenSourceHeader` դրոշակով: Այն նաև անհրաժեշտ է Moulinette-ի աշխատանքի համար:

Գլուխ II

Նախաբան

«Քար, մկրատ, թուղթ» խաղի առաջին հայտնի հիշատակումը «Ուցգացգու» գրքում է, որը Մինգ դինաստիայի օրոք գրել է Սե Չժաոչժեն (206 մ.թ.ա. – 220 մ.թ.): Գրքում խաղը կոչվում է «շոուշիլին»: «Շոուշիլին» կարելի է թարգմանել որպես «ձեռքի հրամաններ»:

Ճապոնիայի պատմության մեջ պարբերաբար հանդիպում են հղումներ «սանսուկումի-կեն» խաղին, որը նշանակում է «կեն» բռնկող «սան» եռակողմ «սուկումի» փակուղի: Դա այն իմաստով է, որ Ա-ն հաղթում է Բ-ին, Բ-ն հաղթում է Գ-ին, Գ-ն հաղթում է Ա-ին: Գոյություն ունեն նաև խաղի «ձյան-կեն» կամ «ինձյան» ճապոնական տարբերակները: Խաղը Չինաստանից տարածվել է Ճապոնիա, որտեղ դարձել է ճանաչված: Այնուհետև 20-րդ դարի սկզբում խաղն Ասիայից տարածվել է դեպի արևմուտք՝ վերջինիս հետ Ճապոնիայի ակտիվացված կապերի շնորհիվ:


Խաղի անվանումը գալիս է ձեռքի երեք նշանների նմանությունից: Հայաստանում տարածված է խաղի «Չին-գա-չունգ» անվանումը, որը հաշվելու հնարավոր ձևերից մեկն է: Հաշվելու նաև այլ տարբերակներ կան, օրինակ՝ Ֆրանսիայում հաշվում են «Շի-ֆու-մի», ինչը հիմնված է չինարեն «մեկ-երկու-երեք» բառերի վրա: Այլ հաշվարկի տարբերակներ են՝ «Ցու-ե-ֆա», «Բու-ցե-ֆա», «Ալ... ման... ջուգ» և այլն:

Զնայած այն հանգամանքին, որ իդեալական դեպքում խաղի արդյունքը պատահական է՝ իրական մրցակիցների հետ խաղում որոշակի հմտությունների առկայության դեպքում կարելի է կանխատեսել խաղի արդյունքը, քանի որ շատերը գիտակցաբար չեն գործում պատահականորեն: Մի քանի խաղ հետո հակառակորդի վարքագծում կարելի է որոշել ոչ պատահական «կադապար»:

2013 թվականին Ճապոնիայում ստեղծվել է մի ոռոտ, որը 100 %-ով մարդուն հաղթում է «Քար, մկրատ, թուղթ» խաղում: Հաղթանակը ձեռք է բերվում ոչ թե որոշակի ռազմավարության միջոցով, այլ բարձրակարգ տեսախցիկի միջոցով մարդու ձեռքի շարժումները վերլուծելու շնորհիվ:

Գլուխ III

Առաջադրանք 00 : ft_strcmp


	Առաջադրանք 00
	ft_strcmp
	Հանձնման պահոց՝ ex00/
	Հանձնվելիք ֆայլեր՝ ft_strcmp.c
	Թույլատրված ֆունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strcmp (man strcmp) ֆունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

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

Գլուխ IV

Առաջադրանք 01 : ft_strncmp


	Առաջադրանք 01
	ft_strncmp
	Հանձնման պահոց՝ ex01/
	Հանձնվելիք ֆայլեր՝ ft_strncmp.c
	Թույլատրված ֆունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strcmp (man strcmp) ֆունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

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

Գլուխ V

Առաջադրանք 02 : ft_strcat


	Առաջադրանք 02
	ft_strcat
	Հանձնման պահոց՝ ex02/
	Հանձնվելիք ֆայլեր՝ ft_strcat.c
	Թույլատրված ֆունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strcat (man strcat) ֆունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

```
char *ft_strcat(char *dest, char *src);
```


Գլուխ VI

Առաջադրանք 03 : ft_strncat


	Առաջադրանք 03
	ft_strncat
	Հանձնման պահոց՝ ex03/
	Հանձնվելիք ֆայլեր՝ ft_strncat.c
	Թույլատրված ֆունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strncat (man strncat) ֆունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

```
char *ft_strncat(char *dest, char *src, unsigned int nb);
```

Գլուխ VII

Առաջադրանք 04 : ft_strstr


	Առաջադրանք 04
ft_strstr	
Հանձնման պահոց՝ ex04/	
Հանձնվելիք ֆայլեր՝ ft_strstr.c	
Թույլատրված ֆունկցիաներ՝ ոչ մի	

- Վերադարձադրել strstr (man strstr) ֆունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

```
char *ft_strstr(char *str, char *to_find);
```

Գլուխ VIII

Առաջադրանք 05 : ft_strlcat

	Առաջադրանք 05
	ft_strlcat
	Հանձնման պահոց՝ ex05/
	Հանձնվելիք ֆայլեր՝ ft_strlcat.c
	Թույլատրված ֆունկցիաներ՝ ոչ մի

- Վերարտադրել strlcat (man strlcat) ֆունկցիայի վարքը:
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին՝

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

Գլուխ IX

Հանձնում և ընկերն ընկերոջը ստուգում

Հանձներ ձեր առաջադրանքը Git պահոցում, ինչպես սովորաբար անում եք: Ստուգման ժամանակ գնահատվելու է միայն ձեր պահոցի պարունակությունը: Մի՛ վարանք նորից ստուգել ձեր ֆայլերի անունները՝ համոզվելու համար, որ դրանք ճիշտ են:



Հարկավոր է հանձնել միայն այն ֆայլերը, որոնք պահանջվում են այս նախագիծը նկարագրող ֆայլում: