

C Ավազան C 03

<ակիրճ. այս փաստաթուղթը 42 դպրոցի C ավազանի C 03 մոդուլի նյութն t:

Ցանկ

1	Shryhruduli	
II	Նախաբան	4
Ш	Առաջադրանը 00 ։ ft_strcmp	5
IV	Առաջադրանը 01 ։ ft_strncmp	6
V	Առաջադրանը 02 ։ ft_strcat	7
VI	Առաջադրանը 03 ։ ft_strncat	8
VII	Առաջադրանը 04 ։ ft_strstr	9
VIII	Առաջադրանը 05 ։ ft_strlcat	10
IX	Հանձնում և ընկերն ընկերոջը ստուգում	11

Գլուխ I

Յուցումներ

- Այս էջը ձեր միակ ուղեցույցն է։ Պտտվող 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։
- Քացի 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, տհաճ անակնկալներից խուսափելու համար առաջադրանքները պետք է կատարվեն հնարավորինս անթերի։
- Moulinette-ն այնքան էլ լայնախոհ չէ։ Այն չի էլ փորձի հասկանալ ձեր կոդը, 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։

C Ավազան

C 03

- 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 <u>հավելյալ</u> 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» hատվածից 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 «Ուցզացզու» գրքում է, որը Մինգ դինաստիայի օրոք գրել է Մե Չժաոչժեն (206 մ.թ.ա.– 220 մ.թ.)։ Գրքում խաղը կոչվում է «շոուշիլին»։ «Շոուշիլին» կարելի է թարգմանել որպես «ձեռքի հրամաններ»։

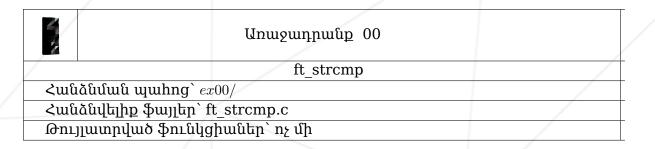
Ճապոնիայի պատմության մեջ պարբերաբար հանդիպում են հղումներ «սանսուկումի-կեն» խաղին, որը նշանակում է «կեն» բոունցքի «սան» եռակողմ «սուկումի» փակուղի։ Դա այն իմաստով է, որ Ա-ն հաղթում է Բ-ին, Բ-ն հաղթում է Գ-ին, Գ-ն հաղթում է Ա-ին։ Գոյություն ունեն նաև խաղի «ձյան-կեն» կամ «ինձյան» ճապոնական տարբերակները։ 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... ջուզ» և այլն։

Չնայած 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 «կաղապար»։

2013 թվականին Ճապոնիայում ստեղծվել է մի ռոբոտ, 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

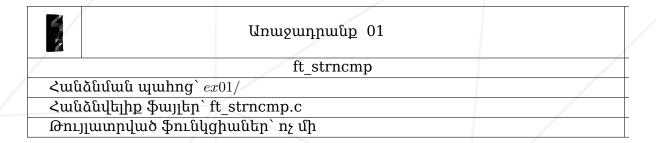


- Վերարտադրել strcmp (man strcmp) ֆունկցիայի վարքը։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

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

Գլուխ IV

Առաջադրանը 01 : ft_strncmp

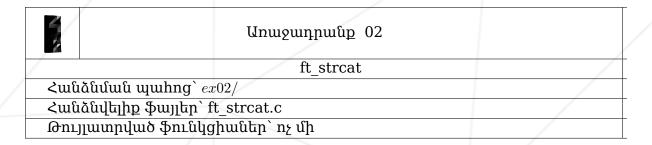


- Վերարտադրել strncmp (man strncmp) ֆունկցիայի վարքը։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

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

Գլուխ V

Առաջադրանը 02 : ft_strcat

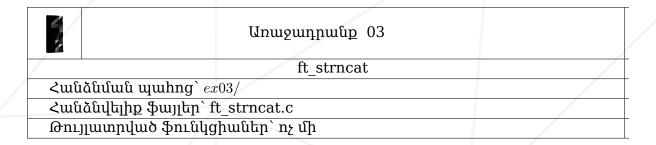


- Վերարտադրել streat (man streat) ֆունկցիայի վարքը։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

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

Գլուխ VI

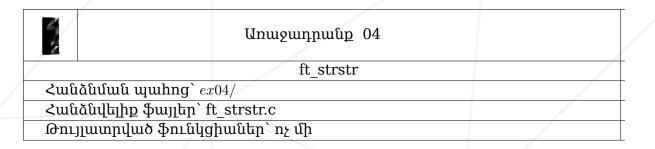
Առաջադրանը 03 : ft_strncat



- Վերարտադրել strncat (man strncat) ֆունկցիայի վարքը։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

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

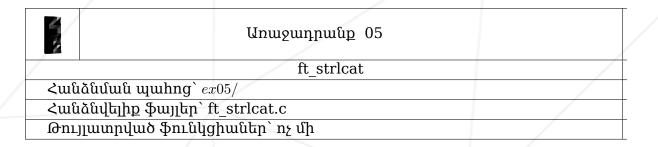
Գլուխ VII Առաջադրանք 04 : ft_strstr



- Վերարտադրել strstr (man strstr) ֆունկցիայի վարքը։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

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

Գլուխ VIII Առաջադրանք 05 : ft_strlcat



- Վերարտադրել strlcat (man strlcat) ֆունկցիայի վարքը։
- Նախատիպը պետք է լինի այսպիսին`

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

Գլուխ IX

<անձնում և ընկերն ընկերոջը ստուգում

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



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