



Piscine C

Jour 03

Staff 42 piscine@42.fr

Résumé: Ce document est le sujet du jour 03 de la piscine C de 42.

Table des matières

I	Consignes	2
II	Préambule	4
III	Exercice 00 : Exam machine	5
IV	Exercice 01 : ft_ft	6
V	Exercice 02 : ft_ultimate_ft	7
VI	Exercice 03 : ft_div_mod	8
VII	Exercice 04 : ft_ultimate_div_mod	9
VIII	Exercice 05 : ft_putstr	10
IX	Exercice 06 : ft_strlen	11
X	Exercice 07 : ft_swap	12
XI	Exercice 08 : ft_strrev	13
XII	Exercice 09 : ft_atoi	14
XIII	Exercice 10 : ft_sort_integer_table	15

Chapitre I

Consignes

- Seule cette page servira de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- 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.
- 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.
- Si `ft_putchar()` est une fonction autorisée, nous compilerons avec notre `ft_putchar.c`.
- Vous ne devrez rendre une fonction `main()` que si nous vous demandons un programme.
- La Moulinette compile avec les flags `-Wall -Wextra -Werror`.
- Si votre programme ne compile pas, vous aurez 0.
- Vous ne devez laisser dans votre répertoire aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.

- Votre manuel de référence s'appelle **Google** / **man** / **Internet** /
- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra !
- 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.

Chapitre II

Préambule

Le jeu du Sirop selon Perceval, tiré de la série *Kaamelott* :

"Bon, j'veais vous apprendre les règles simplifiées, parce que les vraies règles, elles sont velues. Bon, le seul truc, c'est que normalement, ça se joue à trois. Mais c'est pas grave on va se débrouiller.

Le principe, c'est de faire des valeurs. Donc là, mettons, on est trois, il y a trois valeurs à distribuer. On va dire, sirop de huit, sirop de quatorze et sirop de vingt-et-un. Vous occupez pas des sirops tout de suite. Ce qu'il faut comprendre d'abord, c'est les valeurs. Si vous lancez une valeur en début de tour, mettons un sirop de huit, pour commencer petit, les autres ont le choix entre laisser filer la mise ou relancer un sirop de quatorze. On tourne dans le sens des valeurs. C'est pour ça, il faut bien comprendre le système des valeurs; après, ça va tout seul.

Bon alors mettons que j'ouvre avec un sirop de huit.

Si c'est vous qu'avez siroté au tour d'avant, ça tourne dans votre sens. Alors soit vous laissez filer, vous dites "file-sirop", soit vous vous sentez de relancer et vous annoncez un sirop de quatorze. Comme on a commencé les annonces, le second joueur a pas le droit de laisser filer. Vous pouvez soit relancer un sirop de vingt-et-un, soit vous abandonnez le tour et vous dites "couche-sirop" ou "sirop Jeannot", ça dépend des régions. Et après, soit on fait la partie soit je fais un "contre-sirop" ! Et à partir de là, sirop de pomme sur vingt-et-un donc on fait la partie en quatre tours jusqu'à qu'il y en ait un qui sirote.


À la gagne, il n'y a que trois possibilités : soit vous faites votre sirop de huit, vous dites "beau sirop" et on recompte, soit vous faites votre sirop de quatorze, vous dites "beau sirop, sirop gagnant" et on vous rajoute la moitié, soit vous faites votre sirop de vingt-et-un et vous dites "beau sirop, mi-sirop, siroté, gagne-sirop, sirop-grelot, passe-montagne, sirop au bon goût".

Normalement ça se joue avec des cartes mais si vous avez que des dés, vous pouvez aussi jouer avec des dés puisque ce qui compte c'est les valeurs."

Au moins un des exercices suivants n'a aucun rapport avec le jeu du Sirop.

Chapitre III


Exercice 00 : Exam machine

	Exercice : 00
	Exam machine
Remarques : n/a	

- Dans votre intra, ouvrez le planning hebdomadaire
- Inscrivez-vous à l'exam machine de vendredi.
- Vérifiez que vous êtes bien inscrit à l'exam machine de vendredi.
- Vérifiez que vous avez vérifié que vous étiez inscrit.

Chapitre IV

Exercice 01 : ft_ft


	Exercice : 01
ft_ft	
Dossier de rendu : <i>ex01/</i>	
Fichiers à rendre : ft_ft.c	
Fonctions Autorisées : Aucune	
Remarques : n/a	

- Écrire une fonction qui prend un pointeur sur int en paramètre et donne à l'int la valeur de 42.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
void ft_ft(int *nbr);
```

Chapitre V

Exercice 02 : ft_ultimate_ft


	Exercice : 02
	ft_ultimate_ft
	Dossier de rendu : <i>ex02/</i>
	Fichiers à rendre : ft_ultimate_ft.c
	Fonctions Autorisées : Aucune
	Remarques : n/a

- Écrire une fonction qui prend un pointeur sur pointeur sur pointeur sur pointeur sur pointeur sur pointeur sur pointeur sur pointeur sur int en paramètre et donne à l'int la valeur de 42.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
void ft_ultimate_ft(int *****nbr);
```


Chapitre VI

Exercice 03 : ft_div_mod

	Exercice : 03
	ft_div_mod
	Dossier de rendu : <i>ex03/</i>
	Fichiers à rendre : ft_div_mod.c
	Fonctions Autorisées : Aucune
	Remarques : n/a


- Écrire une fonction `ft_div_mod` qui a le prototypage suivant :

```
void ft_div_mod(int a, int b, int *div, int *mod);
```

- Cette fonction divise les deux paramètres `a` et `b` et stocke le resultat dans l'int pointé par `div`.
Elle stocke également le reste de la division de `a` et `b` dans l'int pointé par `mod`.

Chapitre VII

Exercice 04 : ft_ultimate_div_mod

	Exercice : 04
ft_ultimate_div_mod	
Dossier de rendu : <i>ex04/</i>	
Fichiers à rendre : ft_ultimate_div_mod.c	
Fonctions Autorisées : Aucune	
Remarques : n/a	


- Écrire une fonction `ft_ultimate_div_mod` qui a le prototypage suivant :

```
void ft_ultimate_div_mod(int *a, int *b);
```

- Cette fonction divise les int pointés par **a** et **b**.
Le résultat de la division est stocké dans l'int pointé par **a**.
Le résultat du reste de la division est stocké dans l'int pointé par **b**.

Chapitre VIII

Exercice 05 : ft_putstr


	Exercice : 05
ft_putstr	
Dossier de rendu : <i>ex05/</i>	
Fichiers à rendre : ft_putstr.c	
Fonctions Autorisées : ft_putchar	
Remarques : n/a	

- Écrire une fonction qui affiche un à un les caractères d'une chaîne à l'écran.
- L'adresse du premier caractère de la chaîne est contenue dans le pointeur passé en paramètre à la fonction.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
void    ft_putstr(char *str);
```

Chapitre IX

Exercice 06 : ft_strlen


	Exercice : 06
	ft_strlen
	Dossier de rendu : <i>ex06/</i>
	Fichiers à rendre : ft_strlen.c
	Fonctions Autorisées : Aucune
	Remarques : n/a

- Écrire une fonction qui compte le nombre de caractères dans une chaîne de caractères et qui retourne le nombre trouvé.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
int ft_strlen(char *str);
```

Chapitre X

Exercice 07 : ft_swap


	Exercice : 07
ft_swap	
Dossier de rendu : <i>ex07/</i>	
Fichiers à rendre : ft_swap.c	
Fonctions Autorisées : Aucune	
Remarques : n/a	

- Écrire une fonction qui échange le contenu de deux entiers dont les adresses sont données en paramètres.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
void    ft_swap(int *a, int *b);
```

Chapitre XI

Exercice 08 : ft_strrev

	Exercice : 08
	ft_strrev
	Dossier de rendu : <i>ex08/</i>
	Fichiers à rendre : ft_strrev.c
	Fonctions Autorisées : Aucune
	Remarques : n/a

- Écrire une fonction qui inverse une chaîne de caractères.
- Elle devra renvoyer str.
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :


```
char *ft_strrev(char *str);
```

- Exemple :

```
a => a
ab => ba
abcde => edcba
```

Chapitre XII

Exercice 09 : ft_atoi


	Exercice : 09
ft_atoi	
Dossier de rendu : <i>ex09/</i>	
Fichiers à rendre : ft_atoi.c	
Fonctions Autorisées : Aucune	
Remarques : n/a	

- Reproduire à l'identique le fonctionnement de la fonction **atoi** (man atoi).
- Elle devra être prototypée de la façon suivante :

```
int ft_atoi(char *str);
```

Chapitre XIII

Exercice 10 : ft_sort_integer_table

	Exercice : 10
ft_sort_integer_table	
Dossier de rendu : <i>ex10/</i>	
Fichiers à rendre : <code>ft_sort_integer_table.c</code>	
Fonctions Autorisées : Aucune	
Remarques : n/a	

- Écrire une fonction qui trie un tableau d'entiers par ordre croissant.
- Les paramètres sont un pointeur sur entier et le nombre d'entiers dans le tableau.
- La fonction devra être prototypée de la façon suivante :

```
void ft_sort_integer_table(int *tab, int size);
```