



C Piscine

Rush 01

Summary: 이 문서는 42 C Piscine 과정 Rush 01 모듈의 학습 주제입니다.

Contents

I	Instructions	2
II	Foreword	3
III	subject	4
IV	Annexe	6

Chapter I

Instructions

- 그룹은 코렉션에 자동으로 등록됩니다.
- 등록은 두 번 할 수 없으므로 그룹 등록을 취소하지 마세요.
- 과제와 관한 의문은 과제를 더욱 복잡하게 만들 수 있습니다.
- 모든 과제에 대해 과제물 제출 절차를 따라야 합니다.
- 이 문서는 제출 전 최대 1시간 전까지 바뀔 수 있습니다.
- Moulinette는 -Wall -Wextra -Werror 플래그를 지정하여 컴파일하며 gcc를 사용합니다.
- 프로그램이 컴파일되지 않으면 0점 처리됩니다.
- 할당된 팀원과 프로젝트를 함께 하고, 등록된 코렉션 시간에 모든 팀원과 함께 참석해야 합니다.
- 코렉션 일정까지 프로젝트가 완료되어야 합니다. 코렉션의 목적은 여러분이 각자 작업의 모든 세부적인 내용을 발표하고 설명하는 것입니다.
- 그룹의 모든 구성원은 프로젝트의 작업 내용에 대해 완벽하게 이해하고 있어야 합니다. 작업을 나누어 하기로 할 경우에는 모든 구성원이 서로 각자 작업 내용을 이해하고 있도록 해야 합니다. 코렉션 중에는 질문을 받게 되며, 최종 점수는 코렉션에서 설명을 가장 잘 못한 것을 기준으로 하여 채점됩니다.
- 그룹에서 빠지는 사람이 없도록 챙기는 것도 여러분의 책임입니다. 전화, 이메일, 비둘기, 텔레파시 등 팀 구성원에게 연락할 수 있는 모든 수단을 사용하세요. 변명해봤자 소용없습니다. 인생이란 게 원래 늘 공정하지는 않으니까요.
- 하지만 정말 온갖 방법을 다 동원해 봤지만 연락이 안되는 팀 구성원이 있다면, 어쨌든 프로젝트는 그대로 진행하세요. 그러면 저희가 코렉션 중에 그 점을 고려해 보도록 하겠습니다. 그룹 리더가 없는 경우라 하더라도 여러분은 제출 디렉토리에 접근할 수 있습니다.
- 굳이 말할 필요도 없겠지만, 과제물은 Norm을 지켜야 합니다. 꼼꼼하게 작성하세요.
- 그럼, 재밌게 풀어 보세요!

Chapter II

Foreword

여러 영화에 나오는 명대사 몇 개를 소개해 드리겠습니다.:

1. "진정으로 새로운 아이디어를 찾으십시오. 그것이 다른 사람과 차별되는 유일한 방법입니다. 내가 중요한 사람이 되는 유일한 방법입니다." - 뷰티풀 마인드
2. "당신은 나쁜 사람이 아냐. 가장 재능 있고, 가장 재미있고, 우주에서 가장 특별한 사람이지. 당신은 놀라운 일을 해낼 수 있어. 바로 당신이 스페셜이니까. 나도 그렇고, 우리 모두가 그래. 예언은 지어낸 거지만, 사실이기도 해. 우리 모두의 얘기야. 지금은 바로 당신 얘기지. 늦지 않았어. 당신은 모든 걸 바꿀 수 있어." - 레고 무비
3. "때로는 아무것도 아니라고 생각했던 사람이 아무도 생각할 수 없는 일을 해낸다." - 이미테이션 게임
4. "인간의 노력에는 어떠한 한계도 없습니다. 우리는 모두 다릅니다. 삶이 아무리 힘들지라도 우리는 무엇인가 할 수 있고 이를 수 있습니다. 생명이 있는 곳에 희망이 있습니다." - 사랑에 대한 모든 것
5. "잠시 가야할 길을 잊고 헤맨다고 해서 영원히 길을 잊은 건 아니야." - 엑스맨: 데 이즈 오브 퓨처 패스트
6. "우리가 가려는 곳에는 길이 필요 없어." - 백 투 더 퓨처
7. "난 나빠. 하지만 괜찮아. 절대 착해질 수는 없겠지만 그건 나쁜 게 아니야. 난 내가 아닌 다른 누구도 되고 싶지 않아." - 주먹왕 랄프
8. "에-네-르-기-파!!!!" - 다양한 영화

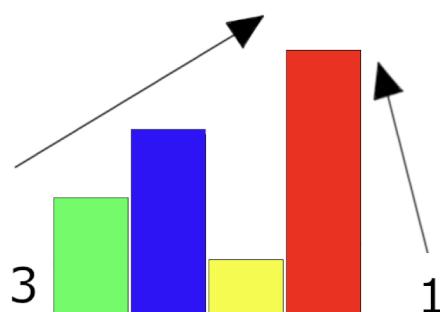
영화 콘텐츠에 대한 지식은 중요하기는 합니다만, 이 프로젝트에 도움이 되지는 않습니다.

Chapter III

subject

	Exercise 00
	Rush-01
Turn-in directory :	<i>ex00/</i>
Files to turn in :	All necessary files
Allowed functions :	<code>write, malloc, free</code>

- 소스 코드는 다음과 같이 컴파일 될 것입니다. `gcc -Wall -Wextra -Werror -o rush-01 *.c`
- 제출 디렉토리에는 프로그램을 컴파일하는 데 필요한 모든 파일이 들어 있어야 합니다.
- 아래의 문제를 해결하는 프로그램을 작성하세요.
- 4x4 크기의 지도에서 비어 있는 각 칸에 높이가 1 ~ 4인 상자를 배치하되, 각 행과 열을 어느 방향에서 보더라도 올바른 개수의 상자가 보이도록 하세요. (행은 좌우를, 열은 상하를 나타냄)
- 예: 왼쪽에서 바라보면 높이가 3인 상자가 높이가 1인 상자를 가리기 때문에 총 3개의 상자만 보입니다. 오른쪽에서 바라볼 경우에는 높이가 4인 상자가 다른 모든 상자를 가려 결국 보이는 상자는 1개뿐입니다.



- 각 시선(각 행마다 두 가지, 열마다 두 가지)에는 값이 주어질 것입니다. 프로그램은 상자를 올바르게 놓아야 하며, 또한 각 행과 열이 각 크기의 상자 한 개만을 갖도록 해야 합니다.
- 출력된 결과에는 첫 번째로 찾은 방법이 담겨야 합니다.
- 다음과 같이 프로그램을 실행할 것입니다.:

```
> ./rush-01 "col1up col2up col3up col4up col1down col2down col3down col4down row1left row2left  
row3left row4left row1right row2right row3right row4right"
```

- (부록 1 참고)
- "col1up"은 원쪽 열의 위에서 본 값입니다. 이러한 각각의 값은 '1'에서 '4'까지 사이의 값들의 문자열을 나타냅니다.
- 입/출력의 예는 다음과 같습니다.

```
./rush-01 "4 3 2 1 1 2 2 2 4 3 2 1 1 2 2 2" | cat -e  
1 2 3 4$  
2 3 4 1$  
3 4 1 2$  
4 1 2 3$
```

- (부록 2,3 참고)
- 오류가 발생할 경우에는 'Error'가 표시된 다음 줄바꿈되어야 합니다.

Chapter IV

Annexe

아래의 표는 프로그램을 도식화한 것입니다. 당연히 이전 장에서 설명한대로 프로그램을 제출하셔야 합니다.

이러한 표현의 유일한 목표는 여러분의 프로젝트 이해를 돋는 것입니다.

- 부록 1:

	col1up	col2up	col3up	col4up	
row1left					row1right
row2left					row2right
row3left					row3right
row4left					row4right
	col1down	col2down	col3down	col4down	

- col_up, col_down, row_left 및 row_right를 사용하여 프로그램을 표현함

- 부록 2:

	4	3	2	1	
4					1
3					2
2					2
1					2
	1	2	2	2	

- col*과 row*를 교체하면 이러한 결과를 얻게 됩니다.

- 부록 3:

	4	3	2	1	
4	1	2	3	4	1
3	2	3	4	1	2
2	3	4	1	2	2
1	4	1	2	3	2
	1	2	2	2	

- 여러분의 프로그램은 첫번째 부분에서 주어진 규칙을 사용하여 안의 빈칸을 채워야 합니다.