



C Piscine

C 03

Preâmbulo: Este documento é o subject para o módulo C 03 da C Piscine na 42.

Versão: 5

Sumário

I	Instruções	2
II	Instruções de IA	4
III	Prefácio	7
IV	Exercício 00 : ft_strcmp	8
V	Exercício 01 : ft_strncmp	9
VI	Exercício 02 : ft_strcat	10
VII	Exercício 03 : ft_strncat	11
VIII	Exercício 04 : ft strstr	12
IX	Exercício 05 : ft_strlcat	13
X	Entrega e avaliação por pares	14

Capítulo I

Instruções

- Somente esta página serve como sua referência, não confie em rumores.
- Cuidado! Este documento pode mudar antes da submissão.
- Certifique-se de que você tenha as permissões apropriadas em seus arquivos e diretórios.
- Você deve seguir os **procedimentos de submissão** para todos os seus exercícios.
- Seus exercícios serão verificados e corrigidos por seus colegas de classe.
- Além disso, seus exercícios serão avaliados por um programa chamado **Moulinette**.
- **Moulinette** é meticulosa e estrita em sua avaliação. Ela é totalmente automatizada, e não há como negociar com ela. Para evitar surpresas desagradáveis, seja o mais completo possível.
- **Moulinette** não é tolerante. Se seu código não aderir à Norma, ela não tentará entendê-lo. **Moulinette** utiliza um programa chamado **norminette** para verificar se seus arquivos estão em conformidade com a Norma. TL;DR: Submeter trabalho que não passa na verificação da **norminette** não faz sentido.
- Esses exercícios são organizados por ordem de dificuldade, do mais fácil para o mais difícil. Nós **não** consideraremos um exercício mais difícil concluído com sucesso se um exercício mais fácil não estiver totalmente funcional.
- Usar uma função proibida é considerado trapaça. Trapaceiros recebem uma nota de **-42**, o que é inegociável.
- Você só precisa submeter uma função **main()** se pedirmos especificamente um **programa**.
- **Moulinette** compila com as seguintes flags: **-Wall -Wextra -Werror**, usando **cc**.
- Se seu programa não compilar, você receberá uma nota **0**.

- Você **não pode** deixar **nenhum** arquivo adicional em seu diretório além daqueles especificados na tarefa.
- Tem uma pergunta? Pergunte ao colega à sua direita. Se não, tente o colega à sua esquerda.
- Seu guia de referência se chama **Google / man / Internet / ...**
- Verifique a seção "Piscine C" do fórum na intranet ou na Piscine no Slack.
- Examine cuidadosamente os exemplos. Eles podem conter detalhes cruciais que não são explicitamente declarados na tarefa...
- Por Odin, por Thor! Use seu cérebro!!!



A Norminette será executada com a flag `-R CheckForbiddenSourceHeader`.
A Moulinette também a usará.

Capítulo II

InSTRUÇÕES DE IA

● Contexto

A C Piscine é intensa. É seu primeiro grande desafio na 42 — um mergulho profundo na resolução de problemas, autonomia e comunidade.

Durante essa fase, seu objetivo principal é construir sua base — através do esforço, da repetição e, especialmente, da troca de **aprendizagem entre pares**.

Na era da IA, atalhos são fáceis de encontrar. No entanto, é importante considerar se o uso da IA está realmente ajudando você a crescer — ou simplesmente atrapalhando o desenvolvimento de habilidades reais.

A Piscine também é uma experiência humana — e, por enquanto, nada pode substituí-la. Nem mesmo a IA.

Para uma visão mais completa de nossa posição sobre a IA — como ferramenta de aprendizagem, como parte do currículo de TIC e como uma expectativa crescente no mercado de trabalho — consulte as perguntas frequentes disponíveis na intranet.

● Mensagem principal

- 👉 Construa bases sólidas sem atalhos.
- 👉 Desenvolva realmente habilidades técnicas e de poder.
- 👉 Experimente a verdadeira aprendizagem entre pares, comece a aprender como aprender e resolver novos problemas.
- 👉 A jornada de aprendizagem é mais importante que o resultado.
- 👉 Aprenda sobre os riscos associados à IA e desenvolva práticas de controle eficazes e contramedidas para evitar armadilhas comuns.

● Regras para o aluno:

- Você deve aplicar o raciocínio às tarefas atribuídas, especialmente antes de recorrer à IA.
- Você não deve pedir respostas diretas à IA.
- Você deve aprender sobre a abordagem global da 42 em relação à IA.

● Resultados da fase:

Dentro desta fase fundamental, você obterá os seguintes resultados:

- Obter bases adequadas em tecnologia e codificação.
- Saber por que e como a IA pode ser perigosa durante esta fase.

● Comentários e exemplo:

- Sim, sabemos que a IA existe — e sim, ela pode resolver seus projetos. Mas você está aqui para aprender, não para provar que a IA aprendeu. Não perca seu tempo (nem o nosso) apenas para demonstrar que a IA pode resolver o problema proposto.
- Aprender na 42 não é sobre saber a resposta — é sobre desenvolver a capacidade de encontrá-la. A IA lhe dá a resposta diretamente, mas isso impede você de construir seu próprio raciocínio. E o raciocínio leva tempo, esforço e envolve falhas. O caminho para o sucesso não deve ser fácil.
- Lembre-se de que durante os exames, a IA não está disponível — sem internet, sem smartphones, etc. Você perceberá rapidamente se confiou muito na IA em seu processo de aprendizagem.
- A aprendizagem entre pares o expõe a diferentes ideias e abordagens, melhorando suas habilidades interpessoais e sua capacidade de pensar de forma divergente. Isso é muito mais valioso do que apenas conversar com um bot. Portanto, não seja tímido — converse, faça perguntas e aprenda juntos!
- Sim, a IA fará parte do currículo — tanto como ferramenta de aprendizagem quanto como tópico em si. Você terá até a chance de construir seu próprio software de IA. Para saber mais sobre nossa abordagem crescente, consulte a documentação disponível na intranet.

✓ Boa prática:

Estou travado em um novo conceito. Pergunto a alguém próximo como ele abordou isso. Conversamos por 10 minutos — e de repente, clica. Entendi.

✗ Má prática:

Usei secretamente a IA, copiei um código que parece certo. Durante a avaliação entre pares, não consigo explicar nada. Eu falho. Durante o exame — sem IA — estou travado novamente. Eu falho.

Capítulo III

Prefácio

A menção mais antiga conhecida do jogo Pedra-Papel-Tesoura (PPT) aparece no livro *Wuzazu*, escrito pelo autor chinês Xie Zhaozhi, da dinastia Ming. Ele observou que o jogo remonta à dinastia Han chinesa (206 a.C. – 220 d.C.). Em *Wuzazu*, o jogo era chamado de *shoushiling*.

O livro de Li Rihua, *Note of Liuyanzhai*, também faz referência a este jogo, chamando-o de *shoushiling*, *huozhitou* ou *huoquan*.

Ao longo da história japonesa, há menções frequentes de *sansukumi-ken*, que significa jogos de “ken” (punho) com um *sukumi* (impasse) de três vias. Nestes jogos, A vence B, B vence C e C vence A. Os jogos tiveram origem na China antes de serem introduzidos no Japão, onde se tornaram amplamente populares.

No início do século XX, o Pedra-Papel-Tesoura havia se espalhado para além da Ásia, em grande parte devido ao aumento das interações japonesas com o Ocidente. Seu nome em inglês é derivado de uma tradução dos três gestos de mão japoneses que representam pedra, papel e tesoura. Em outras partes da Ásia, o gesto de palma aberta tipicamente representa “tecido” em vez de “papel”. A representação da tesoura também segue o estilo japonês.

Em 1927, *La Vie au Patronage*, uma revista infantil francesa, descreveu o jogo em detalhes, referindo-se a ele como um *jeu japonais* (“jogo japonês”). Seu nome em francês, *Chi-fou-mi*, é baseado nas antigas palavras japonesas para “um, dois, três” (*hi, fu, mi*).

Um artigo do *New York Times* de 1932 sobre a hora do rush em Tóquio explicou as regras do jogo para os leitores americanos, sugerindo que ele ainda não era amplamente conhecido nos EUA na época. A edição de 1933 da *Compton's Pictured Encyclopedia* o descreveu como um método comum para crianças resolverem disputas no Japão, chamando-o de “John Kem Po”. O artigo chegou a notar: “Esta é uma maneira tão boa de decidir uma discussão que meninos e meninas americanos também gostariam de praticá-la.”

Capítulo IV

Exercício 00 : ft_strcmp

	Exercício : 00
	ft_strcmp
	Pasta de entrega : <i>ex00/</i>
	Arquivos para entregar : ft_strcmp.c
	Funções ou bibliotecas autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strcmp** (man strcmp).
- A função deve ser prototipada da seguinte forma:

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

Capítulo V

Exercício 01 : ft_strcmp

	Exercício : 01
	ft_strcmp
Pasta de entrega :	<i>ex01/</i>
Arquivos para entregar :	ft_strcmp.c
Funções ou bibliotecas autorizadas :	Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função `strcmp` (man `strcmp`).
- A função deve ser prototipada da seguinte forma:

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

Capítulo VI

Exercício 02 : ft_strcat

	Exercício : 02
	ft_strcat
	Pasta de entrega : <i>ex02/</i>
	Arquivos para entregar : ft_strcat.c
	Funções ou bibliotecas autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strcat** (man strcat).
- A função deve ser prototipada da seguinte forma:

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

Capítulo VII

Exercício 03 : ft_strncat

	Exercício : 03
	ft_strncat
	Pasta de entrega : <i>ex03/</i>
	Arquivos para entregar : ft_strncat.c
	Funções ou bibliotecas autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strncat** (man strncat).
- A função deve ser prototipada da seguinte forma:

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

Capítulo VIII

Exercício 04 : ft_strstr

	Exercício : 04
	ft_strstr
	Pasta de entrega : <i>ex04/</i>
	Arquivos para entregar : ft_strstr.c
	Funções ou bibliotecas autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strstr** (man strstr).
- A função deve ser prototipada da seguinte forma:

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

Capítulo IX

Exercício 05 : ft_strlcat

	Exercício : 05
	ft_strlcat
	Pasta de entrega : <i>ex05/</i>
	Arquivos para entregar : ft_strlcat.c
	Funções ou bibliotecas autorizadas : Nenhuma

- Reproduzir de forma idêntica o funcionamento da função **strlcat** (man strlcat).
- A função deve ser prototipada da seguinte forma:

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

Capítulo X

Entrega e avaliação por pares

Envie seu trabalho para o seu repositório **Git** como de costume. Apenas o trabalho dentro do seu repositório será avaliado durante a defesa. Certifique-se de verificar novamente os nomes dos seus arquivos para garantir que estejam corretos.



Você deve enviar apenas os arquivos explicitamente solicitados pelos requisitos do projeto.