

# Week-end Challenge

## 01

### Sujet:

Pour ce challenge, vous devrez écrire votre propre interpréteur de [morse](#).

### Règles:

- Un seul rendu par étudiant.
- Votre code doit être écrit en C et doit compiler avec les flags suivants: `-Wall -Wextra -Werror`
- Essayez de respecter la norme le plus possible pour que votre code reste lisible, mais vous pouvez prendre quelques libertés: fonctions plus longues (plus que 25 lignes), utilisation du `switch` ou du `for`, etc
- Pour compiler votre programme, fournissez un `Makefile` ou, si vous avez la flemme, un script nommé `build.sh`
- Vous n'êtes pas obligés de gérer les cas d'erreur (morse invalide), mais le faire sera considéré comme un bonus.

### Partie obligatoire:

Nom du programme	morsec
Fichiers de rendu	*.c / *.h / Makefile ou build.sh
Arguments	la string en morse
Librairies autorisées	Tout ce qui vient de la <b>libc</b>
Description	Votre programme doit recevoir une string qui contient les caractères <code>"-./"</code> , la traduire et l'afficher dans <b>stdout</b> .

Votre interpréteur devra être capable de traduire les lettres selon [Ce dictionnaire](#).

Les lettres morses sont séparées par des espaces et les mots par un slash.

Exemple:

```
> ./morsec "-- -.- / -. - - . / .. ... / .--- .-.-. -.-"
my name is jeff
>
```

## Ressources :

- [Repository GitHub du WEC](#)
- [Dictionnaire morse](#)

## Bonus :

Si votre programme fonctionne parfaitement, vous pouvez rajouter des fonctionnalités pour avoir plus de chances de gagner. Dans ce cas, nous vous demandons d'ajouter une option reverse.

Exemple:

```
> ./morsec -r "vibe check"  
...- .. -... . / -.-. .... . -.-. -.-  
>
```

## Rendu :

Pour rendre votre projet, compilez le dossier de votre code source en un fichier zip et envoyez le par mail à [tutors@s19.be](mailto:tutors@s19.be) avec le sujet suivant:

wec01 - [login]. La date limite est dimanche à 10:19pm.

## Résultats :

Les résultats seront annoncés lors prochain AMA, lundi 15h. **3500** points seront partagés entre les gagnants.