# Week-end Challenge

# 04

# Sujet:

Créer un lanceur de dés aléatoire.

## Règles:

- Un seul rendu par étudiant/ equipe. Vous pouvez travailler en team de maximum 2 personnes, les points seront divisés pour chaque membres de l'équipe.
- 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
- Gérer les cas d'erreur (arguments invalides, etc) n'est pas obligatoire, mais sera considéré comme un bonus.

# Partie obligatoire:

nom du programme	roll
fichiers de rendu	*.c / *.h / Makefile or build.sh
arguments	<ul><li>the number of dice to roll {1, 128}</li><li>the number of sides of the dice {2, 50}</li></ul>
fonctions autorisées	toutes les fonctions de la <b>libc</b>
Description	Votre programme recevra un nombre de dés et un certain nombre de faces à lancer et retournera le résultat.

Après avoir été appelé, le programme affichera Rolling X dY... sur la première ligne - ou X est le nombre de dès et Y est ne nombre de faces - et retournera ensuite le résultat d'un lancer de dé par ligne.

#### Exemple d'utilisation:



## Ressources:

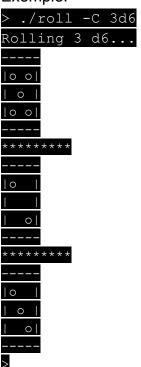
- WEC GitHub repository
- Online dice roller example

#### Bonus:

Si votre programme fonctionne parfaitement, vous pouvez ajouter des fonctionnalités pour accroître vos chances de gagner. Ajoutez les bonus que vous souhaitez, voici quelques suggestions:

- Implémenter vos propres générateurs de nombres pseudo aléatoires sans utiliser les fonctions 'toutes-faites' (rand(), time(), etc).
- Faire une interface *trop cool*

### Exemple:



- Ajouter des lancers explosifs - AKA re-lancer un dé s'il tombe sur la valeur maximale

### Exemple:

```
> ./roll -E 5d19
Rolling 2 d6...
12
19 -> 8
3
11
19 -> 19 -> 16
>
```

## Rendu:

Pour rendre votre projet, compilez le dossier de votre code source en un fichier zip et envoyez le par mail à <a href="mailto:tutors@s19.be">tutors@s19.be</a> avec le sujet suivant: wec04 - [login]. La date limite est dimanche à 10:19pm.

## Résultats:

Les résultats seront annoncés après le prochain AMA, lundi 15h.