

Programming Assignment #0

컴퓨터구조 수업 수강을 환영합니다!

이번 과제는 컴퓨터구조 수업과 이후의 과제를 수행하기 전에 필요한 C programming Skill에 대해 평가 및 복습을 하는 것이 주 내용입니다. 과제는 A, B 두 개의 파트로 나누어져 있으며, 각 섹션에서는 각자 다른 부분을 평가합니다.

- Part A: 기본적인 포인터에 대한 이해와 응용 Skill
- Part B: File 입출력에 대한 이해와 문자열을 parsing할 수 있는 Skill

준비사항: 리눅스 환경 숙지! (Lab 설명 동영상 듣고 시작)

Part A: 기본적인 포인터에 대한 이해와 응용 Skill

담당조교: 김중현

1. 개요

Part A에서는 포인터(pointer)에 대한 기본 개념과 이를 응용하여 구조체 포인터, 구조체 내부 변수에 포인터가 있는 경우 등을 알고있는지를 묻습니다.

구현해야 할 프로그램은 (x, y) 좌표 두개의 값을 인자로 받아서 x값 끼리의 합, y값 끼리의 합을 각각 출력(P1~P2)하고 두 점사이에 거리를 대각선으로 하는 직사각형의 넓이를 계산(P3~P6)하는 프로그램입니다. 추가적으로 문자열의 순서를 반대로 바꾸는 문제(P7)가 있습니다.

기본적인 프로그램 구조는 저희가 제공해드리는 코드 (PA0-A/main.c) 를 사용하시면 됩니다. 먼저 본 과제의 목표인 포인터의 개념을 잘 알고 있는지를 판단하기 위해서 첫번째 점은 int형 변수를 담고 있는 struct Point1이라는 구조체를 사용하고, 두번째 점은 int*형 변수를 담은 struct Point2 구조체를 사용해서 문제를 풀어야 합니다.

<pre>struct Point1 { int x; int y; }</pre>	<pre>struct Point2 { int *x; int *y; }</pre>
----------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------

프로그램을 실행할 때 두 개의 점 위치를 (x1, y1), (x2, y2)를 전달인자로 받아서 실행이 됩니다. 두 개의 좌표 값을 가지고 main.c의 **main 함수를 제외한 나머지 함수**를 채우시기 바랍니다.

2. 구현 사항

- P1: $x_1 + x_2$ 의 결과를 Call-by-Value로 구현하기
- P2: $y_1 + y_2$ 의 결과를 Call-by-Reference로 구현하기
- P3: struct Point2 구조체 변수를 struct Point1 구조체 변수로 변환하기
- P4: struct Point1 구조체 변수를 기반으로 한 사각형의 면적구하는 함수 구현
- P5: struct Point1 구조체 변수를 struct Point2 구조체 변수로 변환하기
- P6: struct Point2 구조체 변수를 기반으로 한 사각형의 면적구하는 함수 구현
- P7: 문자열을 반대로 뒤집는 함수 구현(e.g. "abcd" → "dcba")
- 참고 사항: 두 점 사이에 생기는 사각형의 경우의 수는 가로와 세로가 좌표축에 평행한 경우로 제한한다.

예시) P1=(1, 3), P2=(4, 1)인 경우

가로: 두 점 간의 x좌표 값 차이 (e.g. $x_1=1, x_2=4$ 이므로, 가로 길이 = 3)

세로: 두 점 간의 y좌표 값 차이 (e.g. $y_1=3, y_2=1$ 이므로, 세로 길이 = 2)

면적 계산: $3 * 2 = 6$

3. 예시

3.1 제공되는 코드 다운로드

```
$] git clone https://github.com/csl-ajou/sce212-project0.git
Cloning into 'sce212-project0'...
remote: Enumerating objects: 48, done.
remote: Counting objects: 100% (48/48), done.
remote: Compressing objects: 100% (42/42), done.
remote: Total 48 (delta 1), reused 48 (delta 1), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (48/48), done.
Checking connectivity... done.
```

git을 통한 코드 다운로드 방법

3.2 소스 코드 컴파일

```
$] pwd
/home/csl
$] cd sce212-project0/PA0-A
$] pwd
/home/csl/sce212-project0/PA0-A
```

코드가 있는 위치로 이동

```
$] make
gcc -std=c99 -c main.c
gcc -std=c99 -o pa0_a main.o
```

코드를 make를 이용하여 컴파일 하여 pa0_a 실행파일을 생성한다.

3.3 결과 비교

```
$] make test_0
Testing example0
--- output0      2020-03-20 10:03:01.000000000 +0900
+++ sample_output/output0 2020-03-19 17:25:53.000000000 +0900
@@ -1,6 +1,6 @@
  x1: 0, y1: 1, x2: 2, y2: 3
-sum_x: 0
-sum_y: 0
-calc_area1: 0
-calc_area2: 0
-The reverse is (null)
+sum_x: 2
+sum_y: 4
+calc_area1: 4
+calc_area2: 4
+The reverse is i love computer architecture
      Results not identical, check the diff output
```

Makefile에 정의해놓은 테스트 케이스 (test_0 ~ test_9)를 이용하여 reference 프로그램의 output과 비교하여 자신의 출력결과가 어디서 잘못되었는지 알 수 있다. 'make test' 명령어를 이용하면 테스트케이스 0번 부터 9번까지 모두 테스트한 결과를 보여준다.

만약 자신의 출력결과가 reference 프로그램의 출력과 동일하면 아래와 같이 나타난다.

```
$ make test_0
Testing example0
      Test seems correct
```

3.4 참고: Make를 이용하지 않고 직접 실행파일을 이용하여 테스트

```
# Execute your binary file with input arguments.
$ ./pa0_a 0 1 2 3

# Output (This is not answer)
x1: 0, y1: 1, x2: 2, y2: 3
sum_x: 0
sum_y: 0
calc_area1: 0
calc_area2: 0
The reverse is (null)
```

4. 결과 제출

본 숙제에서 작성한 main.c 파일만 <https://sslabs.ajou.ac.kr/pasubmit>에서 제출한다. 제출하고 나서 반드시 Test를 통해서 본인이 테스트한 결과와 동일한 결과가 나오는지 확인을 진행한다.

Part B: File 입출력에 대한 이해와 문자열을 parsing할 수 있는 Skill

담당조교: 정진우

1. 개요

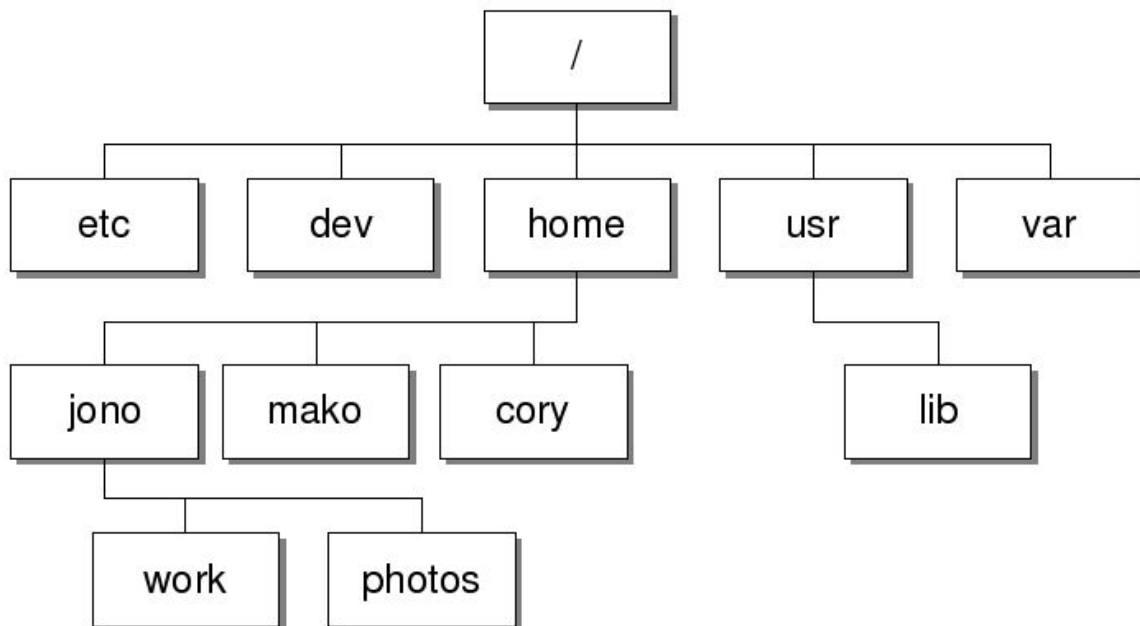
해당 프로젝트는 특정 디렉토리의 파일들을 출력하는 프로그램을 구현하는 것입니다. 이 프로젝트의 주 목적은 학생들에게 c programming language 에서의 문자열 parsing, pointer, structure에 대한 이해를 돕기 위해서 준비하였습니다.

간략하게 구현할 프로그램을 설명하자면, 입력으로 파일들의 경로(path)가 주어지고, 이 정보를 가지고 특정 디렉토리 안에 있는 파일들을 출력하는 프로그램입니다. :)

2. 배경지식

2.1 디렉토리(directory) 구조

Linux는 기본적으로 사용자가 볼 수 있는 모든 것부터 보이지 않는 운영체제 및 하드웨어가 구성하고 있는 모든 것까지 모두 파일(file) 형태로 이루어져있습니다. (Linux 자체가 파일의 총 집합체라고 말해도 과언이 아닙니다.) 아래는 Linux kernel 이 구성하고 있는 디렉토리 구조입니다.



몇 가지 생략된 디렉토리 가 있지만 일반적으로 그림과 같은 계층적 구조를 이루고 있습니다. 모든 파일이나 디렉토리들은 root라고 불리는 디렉토리에서 부터 시작하며, '/' 로 표현됩니다.

2.2 경로 (Path)

Linux에는 Windows 와 동일하진 않지만 거의 비슷한 개념으로 경로(Path) 라는 것이 있습니다. 예를 들어 Windows 에서 "C:\Program files\AppData\" 로 path 를 나타낼 수 있다면 Linux 에선 비슷하게 "/home/user/application" 의 형태로 나타낼 수 있습니다. 경로를 나타내는 방식은 두 가지가 있는데 각각 표기하는 방법에 따라 불려지는 이름이 다릅니다.

- Absolute path: 직역하면 절대 경로라는 뜻으로 root부터 선택된 파일, 디렉토리 까지의 전체 경로를 뜻합니다. 예를 들어 앞의 예제와 같은 것이 absolute Path 입니다.
- Relative path: 직역하면 상대 경로라는 뜻으로 선택된 파일 및 디렉토리의 시점에서 보여지는 경로 를 의미합니다.

이번 과제에서는 Path를 상대 경로 없이 절대 경로만을 사용하여 표현하였습니다.

3. 구현 사항

- P1: utils.c의 parse_str_to_list() 작성.
이 함수는 입력 버퍼를 '/' 문자 또는 개행문자를 단위로 하여 tokenize시키고, 그 결과로 만들어진 token을 token_list에 넣는 함수이다.
- P2: dir_file.c의 make_dir_and_file() 작성.
이 함수는 root_dir 디렉토리를 시작으로하여 token_list에 있는 token을 이용하여 디렉토리와 파일들의 계층적 구조로 만드는 함수이다.

hint: token_list의 마지막 인덱스는 파일 이름, 나머지 인덱스는 디렉토리 이름이 담긴다.

3.1 입력

dir_input	file_input
/home/user /home/	/home/user/text.txt /home/user/main.c /home/user/main /home/host_list

입력은 두 개의 텍스트 파일로 받으며, dir_input과 file_input이 있습니다.

- dir_input: 디렉토리들의 절대 경로를 담은 텍스트 파일
- file_input: 파일들의 절대 경로를 담은 텍스트 파일

위 예제의 경우, '/home/user/' 디렉토리에 text.txt, main.c, main 파일이 존재하고, '/home/' 디렉토리안에는 host_list 파일이 존재하는 경우입니다.

3.2 출력

3.1에서 사용한 예시를 입력으로 하였을 때, 나오는 출력은 아래와 같습니다.

```
text.txt
main.c
main
host_list
```

여기서 주의할 점은 **디렉토리가 아닌 파일만을 출력한다는 점입니다**. 또한, 디렉토리는 존재하지만 그 안에 파일이 존재하지 않을 경우에는 출력하지 않습니다.

출력 순서는 다음과 같습니다.

1. dir_input에 적힌 디렉토리 순서로 출력
2. 디렉토리 내부에 여러 파일이 존재하는 경우, file_input에 적힌 순서로 출력 (알파벳 순서가 아님)

4. 예시

4.1 제공되는 코드 다운로드 (PA0-A에서 했다면 무시하고 넘어감)

```
$] git clone https://github.com/csl-ajou/sce212-project0.git
Cloning into 'sce212-project0'...
remote: Enumerating objects: 48, done.
remote: Counting objects: 100% (48/48), done.
remote: Compressing objects: 100% (42/42), done.
remote: Total 48 (delta 1), reused 48 (delta 1), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (48/48), done.
Checking connectivity... done.
```

git을 통한 코드 다운로드 방법

4.2 소스 코드 컴파일

```
$] pwd
/home/csl

$] cd sce212-project0/PA0-B
$] pwd
/home/csl/sce212-project0/PA0-B
```

코드가 있는 위치로 이동

```
$] make
gcc -std=c99 -g -I ./ -I ./include -c -o utils.o utils.c
gcc -std=c99 -g -I ./ -I ./include -c -o main.o main.c
gcc -std=c99 -g -I ./ -I ./include -c -o dir_file.o dir_file.c
```

```
gcc -g -o pa0_b ./utils.o ./main.o ./dir_file.o
```

코드를 make를 이용하여 컴파일 하여 pa0_b 실행파일을 생성한다.

4.3 결과 비교

```
$] make test_0
Testing example0
--- my_outputs/output0      2020-03-20 14:37:18.789646635 +0900
+++ sample_outputs/output0 2020-03-20 14:37:09.329573792 +0900
@@ -0,0 +1,5 @@
+main.c
+README.md
+.gitignore
+figure1.png
+figure2.png
      Results not identical, check the diff output
```

Makefile에 정의해놓은 테스트 케이스 (test_0 ~ test_4)를 이용하여 reference 프로그램의 output과 비교하여 자신의 출력결과가 어디서 잘못되었는지 알 수 있다. 'make test' 명령어를 이용하면 테스트케이스 0번 부터 4번까지 모두 테스트한 결과를 보여준다.

만약 자신의 출력결과가 reference 프로그램의 출력과 동일하면 아래와 같이 나타난다.

```
$ make test_0
Testing example0
      Test seems correct
```

4.4 참고: Make를 이용하지 않고 직접 실행파일을 이용하여 테스트

```
# Execute your binary file with input arguments.
$ ./pa0_b sample_inputs/input0/file_input sample_inputs/input0/dir_input

# Output
main.c
README.md
.gitignore
figure1.png
figure2.png
```

5. 결과 제출

본 숙제에서 작성한 utils.c 그리고 dir_file.c 파일 2개를 zip 혹은 tar.gz 형태로 압축하여 제출한다.

```
$ pwd
/home/cs1/sce212-project0/PA0-B
```

```
$ make submission
Generating a compressed file (pa0-b-submission.tar.gz) including
utils.c and dir_file.c
a utils.c
a dir_file.c

$ ls pa0-b-submission.tar.gz
pa0-b-submission.tar.gz
```

만들어진 pa0-b-submission.tar.gz 파일을 <https://sslabor.ajou.ac.kr/pasubmit>에서 제출하고 나서 반드시 Test를 통해서 본인이 테스트한 결과와 동일한 결과가 나오는지 확인을 진행한다.