



Piscina C

Mini-proiect 01: match / nmatch

Staff Academy+Plus contact@academyplus.ro

Sumar: Acest document este subiectul mini-proiectului 01 al piscinei C din cadrul Academy+Plus. Contrar a ceea ce poate parea, el nu contine nici un pepene verde.

Cuprins

I	Preambul	2
II	Informatii	3
III	match	5
IV	nmatch	6

Capitolul I

Preambul

Iata ceea ce afirma Wikipedia despre Shredder :

Shredder (rom. Concasor), pe numele sau adevarat Oroku Saki, este un personaj din bine-cunoscutele desene animate americane Testoasele Ninja. El este inamicul cel mai crancen al Testoaselor Ninja si este prezentat neincetat in acest fel in toate sezoanele acestui serial inca de la inceputuri. El este seful clanului negativ numit Foot Clan.

Aparitia sa a cunoscut schimbari de-a lungul diferitelor versiuni, dar, de obicei, este reprezentat drept un barbat musculos, imbracat cu o tunica a carei culoare variaza intre violet, rosu si negru. Poarta o armura aproape identica in toate versiunile sale, cu protectii la brate si umeri, cu jambiere acoperite de lame si un fel de casca de samurai care nu ii lasa vizibili decat ochii. Arma sa uzuala, pe care o are fie la ambele brate, fie la bratul stang (este stangaci), este o manusa de armura cu doua gheare. Lamele de pe armura sunt tot atat de mortale precum orice arma ce poate fi manuita.

Pentru a creea armura lui Shredder, scenaristii s-au inspirat plecand de la o razatoare pentru branza, imaginandu-si un personaj negativ care poarta o astfel de arma pe brat. Ei au vrut initial sa il numeasca pe acest personaj "Grate-Man", dar au optat in final pentru un nume mai serios, Shredder.

Capitolul II


Informatii

- Utilizati doar aceste pagini ca referinta; nu plecati urechea la zgomotul de pe coridor.
- Subiectul se poate schimba cu cel mult o ora inainte de incepere.
- Fiti atenti la drepturile pe care le aveti asupra fisierelor si directoarelor.
- Trebuie sa urmati procedurile de parcurgere pentru toate exercitiile voastre.
- Exerciitiile voastre vor fi corectate de colegii vostri de piscina.
- Pe langa colegii vostri, veti fi corectati de un program numit Moulinette.
- Aplicatia Moulinette este foarte stricta la notare. Ea este total automatizata. Este imposibil sa comentati in legatura cu nota primita. Fiti foarte rigurosi pentru a evita surprizele.
- Moulinette nu e foarte desteapta. Ea nu poate intelege codul care nu respecta Standardele de scriere a codului (Norme).
- Utilizarea unei functii interzise este un caz de inselaciune (trisare). Toate aceste cazuri sunt sanctionate cu nota -42.
- Daca `ft_putchar()` este o functie valida, veti compila fisierul `ft_putchar.c`.
- Nu trebuie sa creati o functie `main()` decat atunci cand vi se cere sa scrieti un program.
- Exerciitiile sunt strict ordonate de la cele simple spre cele complexe. In nici un caz nu vom lua in considerare un exercitiu complex rezolvat daca unul anterior, mai simplu, nu a fost rezolvat perfect.
- Aplicatia Moulinette se compileaza cu flag-urile: `-Wall -Wextra -Werror`.
- Daca programul vostru nu se compileaza, veti primi nota 0.

- Nu lasati in directorul de lucru niciun fisier, altul decat cele specificate de enuntul exercitiului.
- Aveti intrebari? Intrebat-l pe vecinul din dreapta. Daca nu, incercati la cel din stanga.
- Manualele voastre de referinta sunt Google / man / Internet /
- Puteti folosi forumul de pe Intranet pentru discutii legate de Piscina!
- Cititi cu atentie exemplele. Va pot oferi informatii suplimentare pentru elementele neclare din enunt...
- Reflectati la asta. Aveti mare grija!

Capitolul III

match

	Exercitiu: 00
match	
Director de lucru: <i>ex00/</i>	
Fisier(e) de iesire: match.c	
Functii autorizate: Niciuna	
Observatii: n/a	


- Scopul acestei functii este de a verifica daca doua siruri sunt egale.
- Se spune ca **s1** si **s2** sunt egale daca **s1** si **s2** sunt identice.
- Daca **s2** contine un asterisc ('*'), acesta va putea fi inlocuit cu un sir de caractere (chiar unul vid) pentru a face ca **s1** si **s2** sa fie identice.
- **s2** poate contine oricat de multi asterisc-si doriti.
- De exemplu, "main.c" si "*.c" sunt egale deoarece se poate inlocui '*' cu sirul "main" pentru ca cele doua siruri sa fie identice.
- Ea trebuie sa aiba prototipul urmator:

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

- Ea trebuie sa returneze 1 daca **s1** este egal cu **s2** sau 0 in caz contrar.

Capitolul IV

nmatch

	Exercitiu: 01
nmatch	
Director de lucru: <i>ex01/</i>	
Fisier(e) de iesire: nmatch.c	
Functii autorizate: Niciuna	
Observatii: n/a	

- Scopul acestei functii este de a contoriza numarul de aparitii ale unui sir in alt sir.
- Deoarece exista doi sau mai multi asterisc-si, mai multe combinatii de siruri de caractere pot fi admise.
- **nmatch** va calcula numarul total de astfel de aparitii.
- Cateva exemple:
 - "abcbcd" in "*b*" 2 aparitii: ("a","cbd") si ("abc", "d")
 - "abc" in "a**" 3 aparitii: (rien,"bc"), ("b", "c") si ("bc", rien)
- Ea trebuie sa aiba prototipul urmator:

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

- Ea trebuie sa returneze numarul total de aparitii.