



## Piscine C

Journée 24  
L'espion qui m'a codée

Staff 42 [piscine@42.fr](mailto:piscine@42.fr)

*Résumé: THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 6.00 P.M. AND 7.00 P.M.*

# Table des matières

I	Consignes	2
II	Donnie Matrix I	4
III	ft_generic.c	5

# Chapitre I

## Consignes

- Seule cette page servira de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- Attention aux droits de vos fichiers et de vos répertoires.
- Vous devez suivre la procédure de rendu pour tous vos exercices.
- Vos exercices seront corrigés par vos camarades de piscine.
- En plus de vos camarades, vous serez corrigés par un programme appelé la Moulinette.
- La Moulinette est très stricte dans sa notation. Elle est totalement automatisée. Il est impossible de discuter de sa note avec elle. Soyez d'une rigueur irréprochable pour éviter les surprises.
- La Moulinette n'est pas très ouverte d'esprit. Elle ne cherche pas à comprendre le code qui ne respecte pas la Norme.
- L'utilisation d'une fonction interdite est un cas de triche. Toute triche est sanctionnée par la note de -42.
- Si `ft_putchar()` est une fonction autorisée, nous compilerons avec notre `ft_putchar.c`.
- Vous ne devrez rendre une fonction `main()` que si nous vous demandons un programme.
- La Moulinette compile avec les flags `-Wall -Wextra -Werror`.
- Si votre programme ne compile pas, vous aurez 0.
- Les exercices shell doivent s'exécuter avec `/bin/sh`.
- Vous ne devez laisser dans votre répertoire aucun autre fichier que ceux explicitement spécifiés par les énoncés des exercices.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Votre manuel de référence s'appelle `Google / man / Internet / ....`

- Pensez à discuter sur le forum Piscine de votre Intra !
- Lisez attentivement les exemples. Ils pourraient bien requérir des choses qui ne sont pas autrement précisées dans le sujet...
- Réfléchissez. Par pitié, par Odin ! Nom d'une pipe.

# Chapitre II

## Donnie Matrix I

1972. Je dois sauver Austin Powers.

Alors que je passe les portes grandes ouvertes du repère secret du Dr Evil, j'entends Austin qui en vient aux mains avec son ennemi. Les cris de la bataille résonnent dans les couloirs « Judo chop! Judo chop! ». Des lumières vivent inondent mes sens : l'alarme de l'autodestruction est enclenchée.

Il ne me reste que peu de temps quand enfin j'arrive sur les lieux de la confrontation. Mais il est déjà trop tard : le Dr Evil s'est échappé et Austin est allongé sur le sol, inconscient.

« Austin! Austin! crie-je en me ruant sur son corps.

- Dr... Evil... gaz soporifique... rattraper...
- Ce n'est pas le moment de s'allonger, tout va exploser, nous devons fuir, le Dr Evil a utiliser une machine à remonter à l'envers le temps. Il se trouve dans le futur... »

J'assène une claque assassine à Austin pour lui faire reprendre ses esprits.

« Le Dr Evil a prévu de corrompre le présent à partir du futur du passé. Toute l'histoire sera réécrite si tu n'agis pas...

- AUTODESTRUCTION DANS 7 SECONDES.
- ... dans les 7 secondes! »

Je me lance vers la console de la machine à remonter à l'envers le temps. Destination... 2042? J'enclenche le mécanisme et me dirige vers Austin.

« Debout, debout! Nous n'avons plus que...


- AUTODESTRUCTION DANS 11 SECONDES.
- quelques instants...
- AUTODESTRUCTION DANS 22 SECONDES.
- avant la fin...
- AUTODESTRUCTION DANS 34 SECONDES. »

Dans un éclair psychédélique, nous traversons le portail temporel vers un futur incertain...

# Chapitre III

## ft\_generic.c

L'ouverture du portail s'accompagne d'une musique rythmée qui fait  
« Tu tu tu tu ; Tu tu tu tu ».

	Exercice : 00
	ft_generic.c
	Dossier de rendu : <i>ex00/</i>
	Fichiers à rendre : <b>ft_generic.c</b>
	Fonctions Autorisées : <b>write</b>
	Remarques : n/a

- Ecrire une fonction `ft_generic()` qui appelée depuis un `main()` affichera :

```
$>./a.out
Tu tu tu tu ; Tu tu tu tu
$>
```

- Cette fonction sera prototypée de la façon suivante :

```
void      ft_generic(void);
```