

Identification

Prénom:

Nom:

Code permanent:

Veuillez choisir **une seule réponse**, avec une croix (✗) ou un crochet (✓).

Considérez le programme troué suivant:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

typedef struct {
    unsigned int length;
    char* string;
} String;

void string_initialize(String* s1,
                      const char* s2) {
    s1->length = strlen(s2);
    s1->string = strdup(s2);
}

void string_delete(String* s) {
    free(/* TODO 1 */);
}

void string_concatenate(String* s1,
                       const String* s2) {
    s1->length += s2->length;
    s1->string = realloc(/* TODO 2 */, /* TODO 3 */;
    strcat(/* TODO 4 */, /* TODO 5 */);
}

int main(void) {
    String s1, s2, s3;
    string_initialize(&s1, "");
    string_initialize(&s2, "abc");
    string_initialize(&s3, "de");
    printf("%s\n", s1.string);
    string.concatenate(&s1, &s2);
    printf("%s\n", s1.string);
    string.concatenate(&s1, &s3);
    printf("%s\n", s1.string);
    string_delete(&s1);
    string_delete(&s2);
    string_delete(&s3);
    return 0;
}
```

Q1. Que devrait-on mettre à la place de
/* TODO 1 */?

- *s
 s

- &s->string
 s->string

Q2. Que devrait-on mettre à la place de
/* TODO 2 */?

- s1
 &s1->string
 s1->string

Q3. Que devrait-on mettre à la place de
/* TODO 3 */?

- (s1->length + 1) * sizeof(char)
 (s1->length + 1) * sizeof(char*)
 s1->length * sizeof(char)
 s1->length * sizeof(char*)

Q4. Que devrait-on mettre à la place de
/* TODO 4 */?

- &s1->string
 s1->string
 &s2->string
 s2->string

Q5. Que devrait-on mettre à la place de
/* TODO 5 */?

- &s1->string
 s1->string
 &s2->string
 s2->string

Q6. Quel nom donne-t-on à la partie publique d'un module?

- définition
 documentation
 implémentation
 interface

Q7. En C, quel adjetif utilise-t-on pour désigner une fonction qui peut avoir un nombre variable d'arguments?

- arbitraire
 flexible
 macro
 variadique

Q8. Qu'est-ce qui sera affiché sur la sortie standard si on exécute le programme suivant?

```
#include <stdio.h>

#define abs(X) X >= 0 ? X : -X

int main(void) {
    int x = -3;
    printf("%d\n", abs(x - 4));
    return 0;
}
```