

Александров Кирилл 212 – Сказка от 17.09.23

На вчерашнем занятии мы продолжили обсуждать генерацию местности. Помимо кочек и ям, к следующей неделе нужно продумать классы бревно и камень. Также необходимо зарегистрироваться на GitHub, для того чтобы в будущем загрузить наш проект туда. Помимо нужно подумать о реализации “Гауссяна” с помощью двумерной матрицы.

На семинаре Михаил Иванович рассказал, что такое Case – инструмент ( Computer digital assist software engineering).

В конце речь зашла о том, что такое серверы, зачем они нужны и о их поверхностной реализации.

Домашним заданием (осталось с того раза) выписать объекты которые мы будем использовать в нашем проекте из STL , описать классы бревна и камни, написать эссе про GOF паттерны проектирования ,а именно Facade.