

Александров Кирилл 212 – сказка от 9.09.23

Сегодня на занятии начали разбирать основы ООП, а именно: его внутреннее устройство и смысл перехода к ООП.

Были даны определения таким понятиям как: класс, атрибуты, операция, связи, интерфейс, моделирование. От последнего мы перешли к приложению Unify modeling language или UML, по работе с данным приложением необходимо написать эссе на следующее занятие.

После мы начали обсуждать, чем мы будем заниматься в этом году. Вторым домашним заданием стало разобрать библиотеку в си++ stl, и выбрать оттуда функции необходимые нам для реализации модели поверхности с кочками и ямами, на которой в будущем нужно будет разместить тележку (Rover – также модель со своими характеристиками, которую нужно будет реализовать в недалеком будущем)

Также ко второй неделе нужно будет выписать план и формулы (Гаусовый колокол, дисперсия, размер дисперсии) для реализации модели поверхности.

На третьей неделе необходимо представить работающий код с моделью поверхности и ее рисунок в GNU.