

Добрый вечер, Михаил Иванович!

Сегодня на семинаре мы обсудили наше болото, пришли к тому, что необходимо иметь две переменные для размытия сигмы: $b(x)$, $b(y) \Rightarrow$ необходимо теперь задавать горки с помощью матрицы 2×2 : $\begin{pmatrix} b(x) & a \\ b & b(y) \end{pmatrix}$

Радость получена. После вы нам дали задачу, зарегистрироваться в GitHub: «212-Челышев». Возвращаясь к нашему болоту. Необходимо добавить новые классы: камни и бревна. Камни-шары, бревна- две точки, задающие цилиндр. У ровера есть важные параметры: клиренс и размер колеса. Также у него есть лазерный дальномер, который работает на 360 градусов и позволяет измерять препятствия на болоте и определять «помеха это или нет».

Design-Проектирование \rightarrow состав классов \rightarrow связность:

Вкл. гауссяны $(x, y, b(x), b(y), h)$

Вкл. камни

Вкл. бревна

Поле \leftrightarrow Гаусс

$\wedge \quad \wedge$
 $\vee \quad \vee$
| |
| Камни

Бревно

\leftrightarrow композиция

ASE- Computer Assist Software Engineer помогает строить модель программного обеспечения.

Клиент-сервер: программа становится разделенной, каждая выполняется на своем сервере. Клиентская часть и серверная общаются между собой.

Сервер- вычислительный процесс, который предоставляет целостный доступ к общему ресурсу, например, запустили печать: сначала печатается один файл, потом другой, не оба сразу.

GUI- Graphical User Interface \rightarrow \ll boundary \gg

(Генерация ландшафта)

Поле- форма

|
|
\\
Объект

|
|
\\
 \ll controll \gg
Контролер поля

Сервер:

Поле, Гаусс, камень, бревно \rightarrow пиксель

На boundary поступает команда прочитать файл, он отправляет команду в controll, который уже вызывает команду чтение файла.

Стереотип- позволяет вводить новый элемент и объяснять, что он означает (расширение языка под предметную область).

Домашнее задание: 1) Выбрать шаблоны в библиотеке STL, которые мы будем использовать для нашего болота.

2) Добавить камни и бревна в программу (через 2 недели).

3) Эссе: GOF Паттерн, "Facade" - что это?