

Здравствуйте, Михаил Иванович, извините, что припозднился со сказкой, но я все записывал на семинаре, поэтому ничего не забыл, радость на занятии получил. На семинаре мы поговорили про оценки за наши экзамены, после вы нам начали рассказывать про язык C++.

Класс- описание множеств одинаковых объектов.

Атрибуты- поименные свойства.

Операции- услуги, которые может предоставить класс.

Связь- чтобы выполнить операции, класс обращается к другим объектам (чтобы посчитать стоимость идет по списку товаров и считает их количество).

Интерфейс- поименованный набор операций.

Полиморфизм- интерфейс один и тот же, реализация разная(интерфейс компьютера и телефона, автомобиль в автошколе и в жизни).

Моделирование- упрощенная реальность в интересах некоторых заинтересованных лиц.

Сложность- простота изложенной модели.

После мы поговорили про модель ровера.

Цель соревнования: время прохождения от точки А к В $\rightarrow \min$.

У тележки есть скорость, координаты, масса, она может двигаться вперед, назад, влево, вправо.

Модель поверхности: 1) лабиринт, 2) бездорожье.

Поверхность- массив точек.

Непараметрическая регрессия. Объекты: точка (координаты, высота, классификация (препятствие или нет)), кочка.

Если высота высокая, а дисперсия малая- столб. Если высота высокая и дисперсия высокая- гора.

Ровер имеет (скорость текущую и максимальную, наклон вбок и назад, размер колес, высота от дороги до кузова).

Домашнее задание:

На эту неделю: написать формулы описания нашего

бездорожья, написать эссе про UML: 1) Какие типы диаграмм в нем существуют? 2) Какие связи между классами можно изобразить на UML диаграммах классов. Классы:

ассоциативности(агрегации, композиции) зависимости, наследования, реализации? 3)Что такое «стереотип» в UML?

На следующую неделю: прочитать про темплейты в STL, шаблоны библиотеки (массив кочек, матрицы).

На последующую неделю: написать программу (генерация бездорожья): генерация или прочтение массива точек, гауссовская дисперсия, визуализация в гнуплоте).