

Добрый вечер, Михаил Иванович!

Желаю Вам скорейшего выздоровления!

Сегодня я смотрел запись занятия в ютубе (6 видеороликов). В начале мы просмотрели материал, который мы скидываем вам (сказки, эссе, и программы). После мы прошлись подробно по трем людям сверху и трем снизу. Вы дали комментарии по поводу оформления сказок, нужно подписывать чья это сказка и указывать о чем сказка. После мы поговорили про команды модели «Ландшафт-Rover»:

Команды генерации поля:

Поле (размер-х, размер-у) - создается поле.

Гаусс ( $\times 1, 1$ , среднее, дисперсия  $((s1, a) (b, s2))$ , R)

Камень ( $x..R$ ) - полусфера

Бревно( $\times 1, 1$ ,  $\times 2, 2$ , R) - полуцилиндр.

Расчет поля - формирование пикселей Поля. (После этого нельзя добавлять к полю гауссов, камней и бревен

Распечатка Поля для GNUPlot (файл).

Команды с консоли или из командного текстового файла поступают на интерфейс-класс,

Распознаются и интерфейс вызывает соответствующую операцию на Контролере.

Контролер - выполняет задание и возвращает код ошибки на интерфейс, а тот на консоль.

Домашнее задание: 1) Эссе: «Что такое “template” на C++?». 2) Завести аккаунт на GitHub выложить в папки «Сказки», «Эссе», «Коды» файлы со сказками: «Число-Фамилия», эссе: «Эссе-Фамилия-О чем эссе» и коды со скриншотами. 3) Глава 3 Фаулера про диаграммы классов и рисуем диаграмму классов по нашей программе, что и с чем связано. 4) По Гофу прочитать со страницы 183 прочитать про “Facade”. 5) На 2 недели от сегодня -к 7 октября реализация “boundary”. На 1 недели - 30 сентября - реализация камень и бревно.