

Черник Матвей Денисович 212 группа 09.09.2023

Одинаковыми объектами называются такие объекты, у которых одинаковые наборы функций, операции, связи, свойства.

Класс – это описание множества одинаковых объектов.

Интерфейс – поименованный набор операций.

Полиморфизм – интерфейс один и тот же, а реализации разные. (например, возьмем два утюга, и пусть у них одинаковый способ использования, но провод разной длины, у одного 2м, у другого 5м. Или возьмем два телефона на базе одной системы, у них может быть разный дизайн, камеры, но интерфейс в силу одинаковой ОП неизменен).

Моделирование – упрощение реализации интерфейса какими-то заинтересованными лицами.

Сложность – простота, изложенная подробно.

Далее были перечислены вопросы для эссе на тему UML.

Далее была сформулирована задача о моделировании прохождения ровером пути в разных условиях (нужно смоделировать поверхности, траекторию и сам ровер).

Обсуждались поверхности, такие как бездорожье и лабиринт.

Далее была сформулирована первая подзадача, а именно моделирование поверхности бездорожья. Основная идея использования массива или матрицы объектов «точек» (на самом деле класс объектов) нам известных, а затем, используя эти данные и не параметрическую регрессию, а также дисперсию «колокола» смоделировать поверхность. Не параметрическая дисперсия – метод в математике, который является обобщением интерполяции в двумерном случае.

д/з: Написать генерацию бездорожья (до самой программы срок 3 недели).

Вспомнить, что такое GNU Plod.

Сформулировать объекты и операции для моделирования поверхности + формул вычисления наших точек. (к след. занятию).

Узнать, какие шаблоны из библиотеки нам понадобятся.