

# 212-Хачатурова-сказка\_23.09

Сначала Вы просмотрели все присланные файлы и указали на ошибки в оформлении названий.

## Мне нужно исправить:

- Ставить дату в названии файла со сказкой
- Писать тему эссе в названии файла
- Название файла с кодом и файла с текстовой версией кода должны совпадать
- Название файла со скриншотами должно содержать номер группы и фамилию

Далее Вы просмотрели эссе некоторых студентов, указали на ошибки или оговорки. В ходе проверки эссе и сказок мы получили новое домашнее задание.

## Домашнее задание:

- Эссе по templates в c++
- Аккаунт в GitHub (должен выглядеть: 212-Фамилия-2023). Выложить все сказки и эссе в аккаунт. Задание одновременно присылаются на почту и выкладываются в GitHub.
- Почитать главу 3 «Диаграммы классов: основы» Fowler «Основы UML»
- Нарисовать классы своей программы «Бездорожье» и из отношения. Сфотографировать и прислать (без boundary и control)
- Прочитать про Facade в книжке с паттернами (Principles\_of\_GoF.pdf с.183)
- Через неделю: визуализация камней и бревен на поверхности
- Через 2 недели: вести класс Контроллер и интерфейс класс boundary. Должны быть команды:
  - Поле (размер-х, размер-у) – создается поле
  - Гаусс (x1,y1, среднее, дисперсия ((s1,a) (b,s2)), R)
  - Камень (x,y,R) – полусфера
  - Бревно (x1,y1, x2,y2, R) – полуцилиндр.
  - Расчет поля – формирование пикселей Поля. (После этого нельзя добавлять к полю гауссов, камней и бревен)
  - Распечатка Поля для GNUPlot (файл)

## Замечания по поводу программы:

- 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.