

Сказка 16.09

На семинаре мы обсудили, что нужно добавить к нашей поверхности «Бездорожье» два новых объекта – валуны (камни) и бревна. Таким образом, у нас уже будет 3 класса для разных типов точек. В дальнейшем в программу также нужно будет включить функцию классификации помех, распознающую препятствия на пути ровера.

Мы обсудили, что у класса точек, задающих поверхность должен быть еще один атрибут – дисперсия по y-координате. Всего у точки 5 атрибутов – x-, y-, z-координаты, дисперсия по x- и y-координатам.

Домашнее задание:

- Написать эссе по теме «GoF паттерн»
 - Что такое Façade?
- Посмотреть, как писать GUI на c++
- Ознакомиться с STL (как представлять массив в STL, CASE)
- Создать аккаунт в GitHub
- Прислать работающий код через две недели