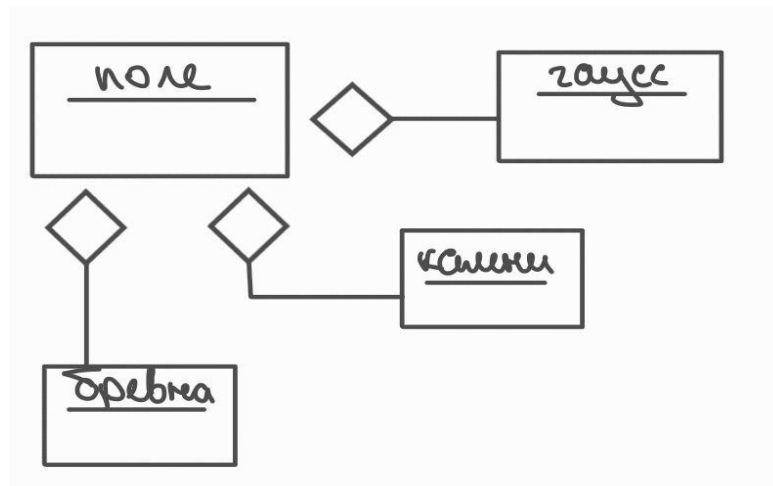


Сказка 16.09.23

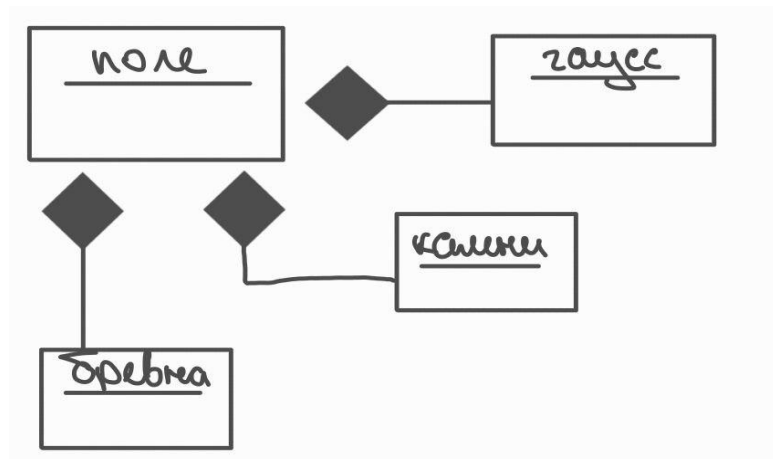
На семинаре мы разобрали модель бездорожья с препятствиями. За бревна берем цилиндры, а за камни шары. Тогда у нас будет 3 типа точек: 1 тип задает кочки и ямы, 2 тип задает камни (шары) и 3 тип задает бревна (цилиндры). Задаем двумерные гауссианы с помощью матрицы, у дисперсии 2 параметра по x , и по y , для того чтобы кочки были неровными.

Далее обсудили какие могут быть отношения между классами. Например, ассоциация (показывает, как один класс использует и взаимодействует с другим), агрегация и композиция.

Так выглядит отношение агрегации (показывает, что один класс является частью другого)



Так выглядит отношение композиции (более сильная форма агрегации, показывает, что один класс полностью владеет другим классом, если один будет удален, то и второй тоже).



Также дали определение сервера - это вычислительный процесс, который предоставляет целостный доступ к общим ресурсам.

Вы рассказали нам про GUI - graphical user interface. Boundary передает команду на сервер, control принимает команду.

Домашнее задание:

1. Для модели бездорожья с препятствиями расписать атрибуты для камней и бревен.
2. Написать эссе на тему: GOF и Facade паттерны
3. Создать аккаунт в github