

Сказка 09.09.23

Семинар начался с разбора оценок за сессию. Далее разбирали и записывали основные понятия C++. Узнали определения классов (описание объектов, с одинаковыми свойствами, операциями, ссылками на объекты), атрибутов (поименованные свойства), интерфейса (поименованный набор операций), полиморфизм (один интерфейс с разными реализациями, например, калькулятор), моделирование (упрощение реальности в интересах заинтересованных лиц), инкапсуляция (упаковка данных и функций в один компонент, класс), наследование (тип данных, который может наследовать данные и функции из уже существующего класса).

Разобрали модель ровера и “бездорожья”



Поверхность задается массивом точек, точка - середина Гауссова колокола. Для построения поверхности используем непараметрическую регрессию (это обобщение интерполяции).

Домашнее задание:

- на 16.09: Написать эссе на тему: Какие типы диаграммы существуют на UML? Какие связи между классами можно изобразить на UML? Что такое стереотип на UML?
- на следующие недели: Прочитать про STL, описать модель бездорожья и ровера, написать программу, моделирующую поверхность