

Сказка от 23.09

В первом видео вы прошлись по наличию дз у каждого студента в группе. Я немного отставала, сегодня выслала вам код по бездорожью.

Далее вы разбирали несколько присланных эссе и сказки, еще раз напомнили про формат pdf и правильное название файла.

Команды генерации поля:

1. Поле(размер x, размер y) создается поле
2. Гаусс(кочка)(x1, y1, среднее, дисперсия, R). Дисперсия задается матрицей 2 порядка (s1, a) (b, s2); R - радиус
3. Камень(x, y, R) - полусфера
4. Бревно(x1, y1, x2, y2, R) - полуцилиндр
5. Расчет поля - формирование пикселей поля(после этого меняется состояние поля, т.е. нельзя добавлять к полю Гауссов, камней и бревен)
6. Распечатка поля - вывод поля для gnuplot (файл)

Команды с консоли или из командного текстового файла поступают на интерфейс - класс boundary, распознаются и интерфейс вызывает соответствующую операцию на контроллере - control класс. Контроллер выполняет задание и возвращает код ошибки на интерфейс, а тот на консоль.

Домашнее задание:

На 30.09:

- Визуализация поверхности с препятствиями, камнями и бревнами
- Написать эссе: что такое template в C++?
- Завести аккаунт в github, выложить файлы со сказками, эссе и коды программ
- Глава 3 Фаулера читать
- Нарисовать диаграммы классов и их отношения
- Прочитать со с.183 описание Facade паттернов

На 7.10:

- Добавить классы boundary, control к программе

