

212-Конюхов-Семён-30.09 сказка про видео

В начале занятия вы персонально разбирали отправки работ каждого человека и указывали на отстающих и передовиков в группе. Также вы разобрали сказки почти всех людей, указывали на недостатки в них и комментировали домашнее задание. Также вы напомнили про boundary и control и их сетевое взаимодействие. Чтобы реализовать данные классы, программа должна читать конфигурационный файл, в котором по умолчанию должны быть некоторые параметры. Среди этих параметров есть имена файлов, куда boundary и control будет записывать свои logs. Control должен писать в log о получении файла и вызывать некоторые методы генерации кочек, камней, брёвен. После этого control возвращает boundary, что выполнил некоторую операцию и boundary показывает на интерфейсе результат работы. Также в конфигурационном файле необходимо написать, пишем ли мы время исполнения команд. Также мы пишем вставляем ли мы дату работы. Также если функция Гаусса пришла без параметров, то мы в конфигурационном файле пишем стандартные параметры (мин.среднее=1, матрица дисперсии диагональна с 1 на диагонали). Также у нас появится новая команда- текущее положение курсора генерации. То есть если точка(камень, бревно, кочка) пришла без параметров, то она генерируется на текущее положение курсора. По умолчанию курсор на середине поля. Курсор можно двигать на дельту x и дельту y или на абсолютные координаты. Также в конфигурационном файле есть командный файл к выполнению. Их может быть несколько.

Домашнее задание:

К 7 числу(дедлайн - 14) реализовать интерфейс, классы boundary и control, а также конфигурационный файл с командными файлами.