

Сегодня на семинаре вы сказали, что надо в модель бездорожья добавлять камни и брёвна. Необходимо также учитывать параметры ровера - диаметр колеса и клиренс. Также дисперсию необходимо задавать матрицей 2×2 , чтобы гауссианы могли быть наклонены. Также вы дали флешки для изучения на C++. Надо использовать связь между классами - ассоциация, а точнее композицию. Должен быть класс точек поля, гауссиан, камней и бревен. Также необходимо устанавливать связи между клиентом и сервером с помощью GUI. Необходимо использовать boundary и control, чтобы устанавливать связи между клиентом и сервером. Домашнее задание:

1. На следующую неделю надо определиться какие функции из библиотеки STL надо использовать для моделирования бездорожья. Также необходимо написать эссе по GoF паттерн Facade.
2. Через две недели необходимо уже написать программу для моделирования бездорожья. Также надо ознакомиться с Github.