

Вчера прошло первое занятие в третьем семестре, мы перешли на C++. Начали семинар с обсуждения классов. Класс – это описание множества одинаковых объектов. Потом упоминали понятия: полиморфизм (один интерфейс с разной реализацией), наследование, инкапсуляция, интерфейс. Далее начали обсуждать нашу первую задачу в этом семестре – поиск минимального времени пути ровера из пункта А в пункт Б по «бездорожью» (имеется в виду, что на дороге есть препятствия, например, кочки или ямы). Препятствия моделируем непараметрической регрессией, так как параметры моделируются двумерной матрицей. Так же учитываем параметры тележки (диаметр колёс, масса). Чтобы минимизировать время прохождения используем reinforcement learning.

ДЗ:

На следующую неделю: почитать про UML, какие типы диаграмм в нём есть, какие связи между классами можно изобразить на UML, что такое стереотип в UML. Написать формулы для вычисления дисперсии кочек.

Через неделю написать эссе по STL, в частности, какие шаблоны применять в нашей программе; придумать модель поверхности, описание регулярных точек.

Через две недели написать саму программу, моделирующую поверхность бездорожья.