

Семинар начали с обсуждения задачи про бездорожье. Помимо кочек в виде Гауссианов нужно добавить к бездорожью более мелкие препятствия: камни и брёвна. В качестве параметров ровера берём диаметр колеса и клиренс. Так же обсудили, что Гауссиан должен задаваться двумерной матрицей дисперсии, чтобы в общем случае он был вытянут по разным осям. Для поля, точки поля, камней и брёвен делаем отдельные классы. Связь класса Гауссиана с классами камней и брёвен – ассоциативная.

Также Вы дали определение сервера. Сервер – это вычислительный процесс, который предоставляет целостный доступ к общему ресурсу.

ДЗ на следующую неделю: написать эссе по GoF паттерн “Facade”; определиться с функциями из STL, которыми будем описывать бездорожье; разобраться как писать GUI на C++.

ДЗ через неделю: написать программу для моделирования бездорожья, разобраться с Github.