

## Сказка 09.09.23

Сегодняшнее занятие началось с того, что мы разбирались в основных особенностях C++, таких как полиморфизм(это когда объекты имеют одинаковый интерфейс, но разную реализацию, примером из жизни служит автомобиль, разные по реализации, но все с одинаковым интерфейсом), инкапсуляция(это упаковка данных и функций в один компонент) и наследование(это тип данных, который может наследовать данные или функции из некоторого суц. класса). Разобрались, как придумывать класс на примере кассового чека. Некоторые определения приведенные сегодня:

Класс - это описание множества одинаковых объектов.

Атрибуты - именованные свойства.

Интерфейс - это именованный набор операций.

Моделирование - это упрощение реальности в интересах заинтересованных лиц.

“Сложность - простота, изложенная подробно”.

Текущий проект: реализовать модель ровера, который перемещается по заданной поверхности. Поверхности задается с помощью класса. Неровности задаются точками на плоскости с разной высотой с помощью интерполяция Гаусса реализовать сглаживание кочек и ямок. Точки также объект, задаваемый классом.

Дз на 16.09.23:

1. Виды диаграмм UML
2. Какие связи между классами можно изобразить на UML диаграмме класса
3. Что такое стереотип
4. Изучить формулу аппроксимации Гаусса

Дз на 23.09.23:

- 1.Изучить STL и написать, что мы будем использовать в модели ровера на поверхности
- 2.Продумать и написать описание атрибутов и операция модели поверхности

Дз на 30.09.23:

Написать программу моделирования поверхности.