

212-Козлов-Илья-Сказка 23.09.23

в 1 видео вы описали, из чего состоит наше сегодняшнее записанное занятие, что оно будет состоять из 3 частей:

1)Общий обзор всех учеников группы по тому, что они отправили и их долги

2)Вы рассмотрели несколько эссе и сказок от некоторых в начале и в конце списка группы

3)Вы рассказали как должна быть устроена программа:

На текущий момент должны быть команды генерации поля, гаусса(кочки), камня, бревна, расчета поля и распечатки для гнуплота

Домашнее задание:

- Отправить программу с реализацией камней и бревен;
- Написать эссе: что такое шаблон(template) с примерами;
- Прочитать 3 главу в присланной книге по UML;
- Нарисовать и отправить диаграмму классов UML программы генерации поверхности;
- Выложить эссе, сказки и программу на github;
- Прочитать про facade(стр 183) из 2 книги, что вы отправили
- Через 2 недели: ввести class boundary и class control.