

Сказка от 23.09 – Леванова Марина

В начале занятия вы прошлись по каждому студенту нашей группы и сказали, что нужно отправить, чтобы не отставать. Вчера я отправила вам эссе по паттернам и код генерации поля, теперь не отстаю от остальных.

Далее разобрали сказки и эссе 6 человек: 3 учащихся снизу и 3 сверху. Главные замечания – нужно отправлять в pdf и с правильным названием.

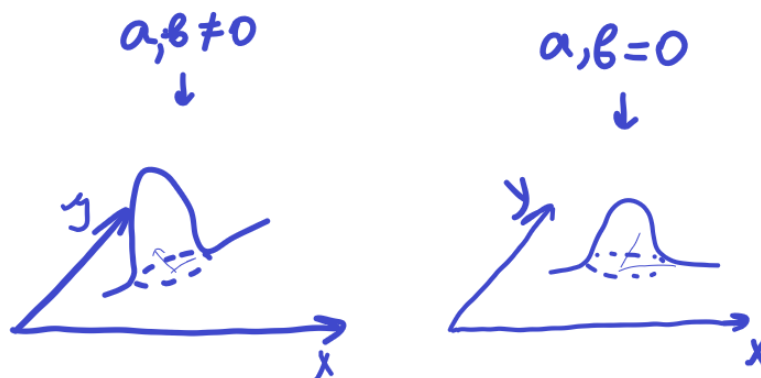
Потом перешли к части, которая представляет собой блок домашнего задания:

К 30.09:

- Написать эссе «Что такое template? Для чего он нужен?». Кроме того, нужно выбрать темплейты для моделирования, на которых потом нужно будет разместить тележку.
- Завести аккаунт в GitHub, где имя пользователя должно быть 212-Levanova-2023. Создать там папочки «сказки», «эссе», «код», перенести все туда
- Прочитать 3 главу «диаграммы классов: основы» в книге «UML. Основы, 3-е издание». Нарисовать диаграммы классов и их отношения для нашей программы
- Добавить камни(полусферы) и бревна(полуцилиндры)

К 07.10:

- Создать классы control и boundary для команд:
Команды-генерации поля:
 - Поле (размер x , размер y) – создается поле
 - Гаусс (x_0 , y_0 , средн., дисперсия, матрица по строчкам (s_1 , a) (b , s_2), R)



(В прошлый раз неправильно сделала)
Если $s_1=s_2$, то основание горки круглое

- Камень (x , y , R)
- Бревно (x_1 , y_1 , x_2 , y_2 , R)
- Расчет поля – формирование пикселей поля (после этого нельзя добавлять к полю гауссов, камней и бревен)
- Распечатка поля для GNU(файл)

Команды с консоли или из командного текстового файла поступают на интерфейс – класс boundary, распознаются и интерфейс вызывает соответствующую операцию на Контролере.

Контролер выполняет задание и возвращает код ошибки на интерфейс, а тот на консоль.