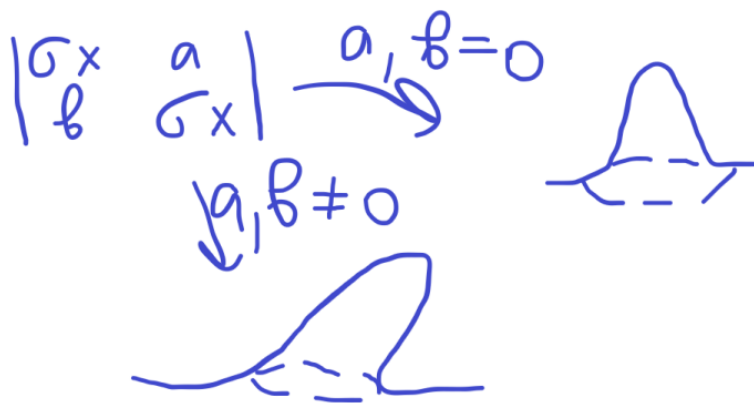


Сказка от 16.09.2023

- 1) Необходимо создать аккаунт на GitHub, именно туда будем складывать все коды, чтобы удобно сравнивать их, отслеживать прогресс.
- 2) Обсудили модель бездорожья. К кочкам и ямам добавляем камни (сначала шары, которые нужно как-то смять) и бревна (цилиндры).

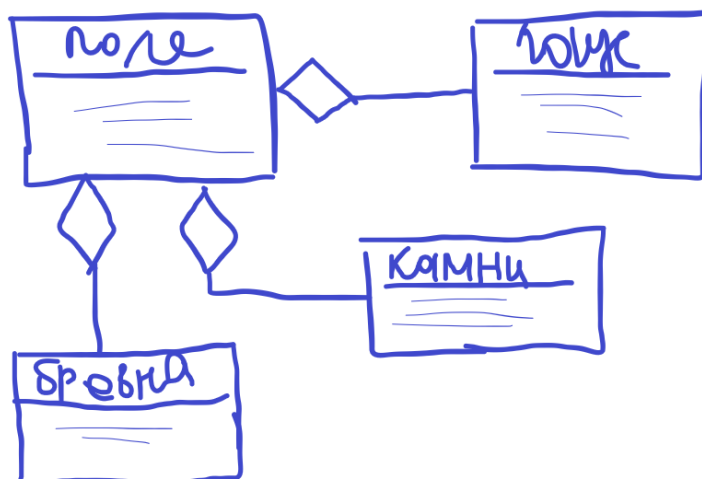
Кроме того, когда мы задаем кочки и ямы, у дисперсии должно быть 2 параметра – по x и по y, чтобы кочки были не круглыми. Также, теперь дисперсия задается матрицей:



В задаче у нас 3 массива:

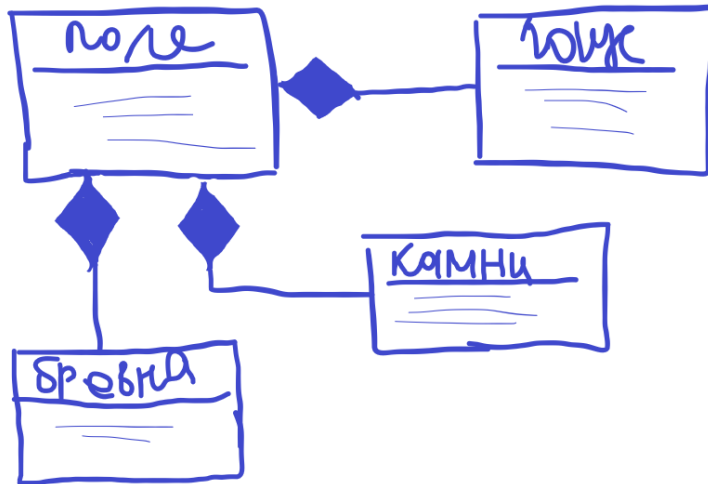
- Бревна
- Камни
- Точки (кочки и ямы)

- 3) Обсудили отношения между классами: отношения ассоциации, агрегации и композиции:



Это отношение агрегации, когда один класс является частью другого.

Отношение композиции похоже на отношение агрегации, но оно более строгое: когда объект составной, его существование зависит от объекта, который его содержит.



Например, если мы удалим класс поле, то классы гаусс, бревна и камни тоже удалятся.

4) Обсудили клиент-сервер:

Программа при клиент-сервере становится распределенной на 2 части, у клиента сервера.

Сервер - вычислительный процесс, который предоставляет целостный доступ к общим ресурсам.

5) Домашнее задание:

- Выбрать элементы из STL для конструирования ландшафта
- Добавить камни и бревна, расписать их атрибуты
- Добавить boundary, control классы для клиента и сервера
- Создать аккаунт в GitHub
- Эссе "Фасад (Facade pattern)"