

Аккаунт на гитхабе, логин 212-Понетайкин
Генерация лунной поверхности, добавляем
камни(шарики) и бревна, некоторые камни не
проезжаются

У ровера 2 параметра проходимости - диаметр колеса и
клиренс.

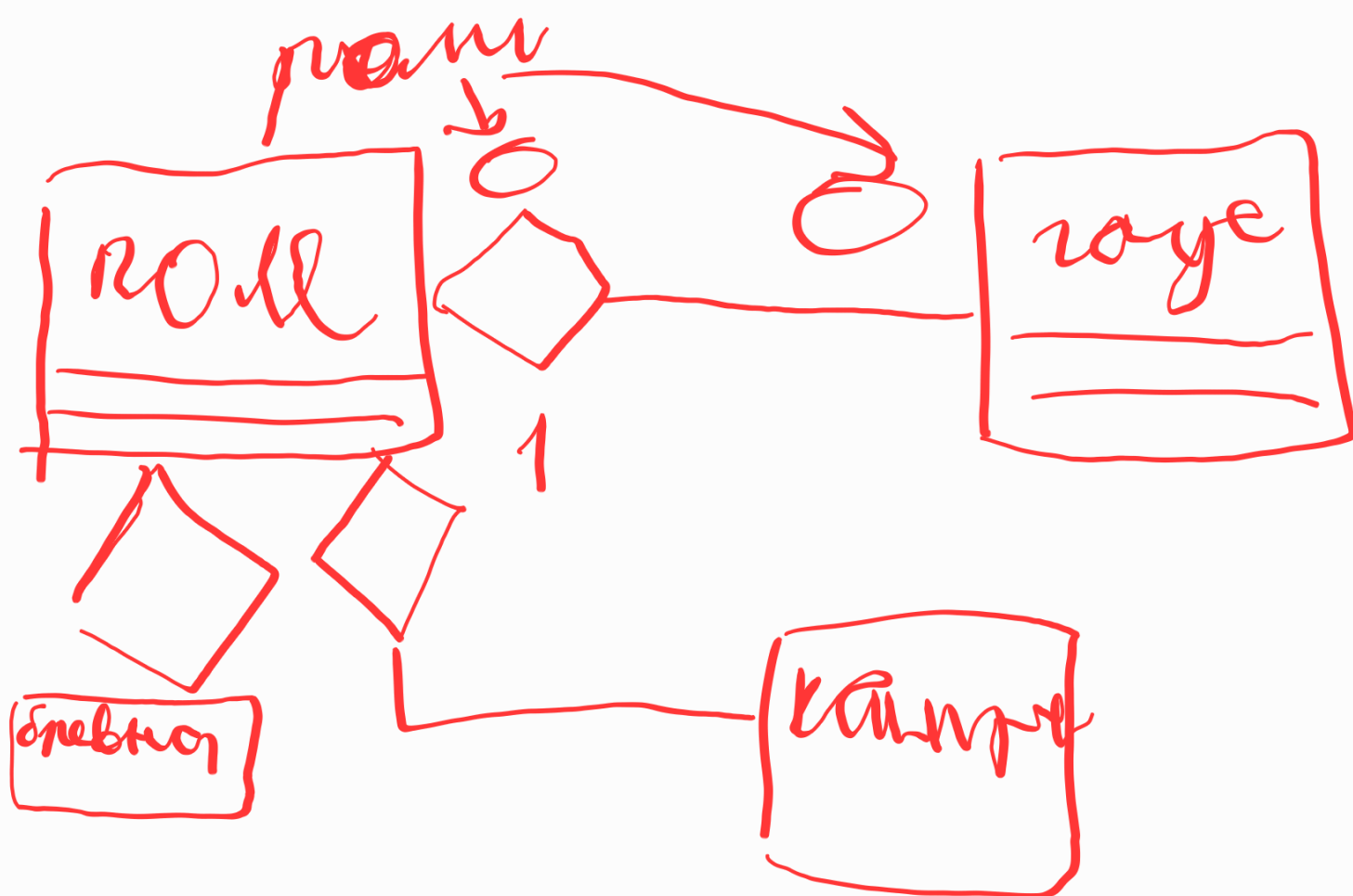
Есть точка А, точка В, едем по маршруту, если застряли,
то через эту яму маршрут не строим, учимся,
накапливаем опыт.

Камни и бревна - объекты с параметрами

Класс - описание множества одинаковых объектов

Д/з: описание гауссяна (двумерного), поворот через
матрицу

Диаграмма UML



Агрегация - если поле удаляется, то удалятся и
составные части.

stl - библиотека для матриц и векторов.

Case - случай или инструмент (Computer Assist Software Engineering)

Массивы камней, гауссиан, бревен.

Клиент-сервер: программа при клиент-сервере становится распределенной на 2 части, у клиента и у сервера.

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

Коробочка -> GUI -> boundary -> control

Д/з: выбрать элементы из STL для конструирования ландшафта

Добавить камни и бревна

Добавить boundary, control классы для клиента и сервера