

## Сказка от 16.09.2023 212-Соболев-Никита

### Что было на занятии:

На занятии Михаил Иванович сказал, что к нашему ландшафту добавляются два новых класса такие как **камни** и **брёвна**. А также рассказал что ровер будет задаваться двумя параметрами:

- 1) Диаметр колес.
- 2) Клиренс (так называемый просвет у машины)

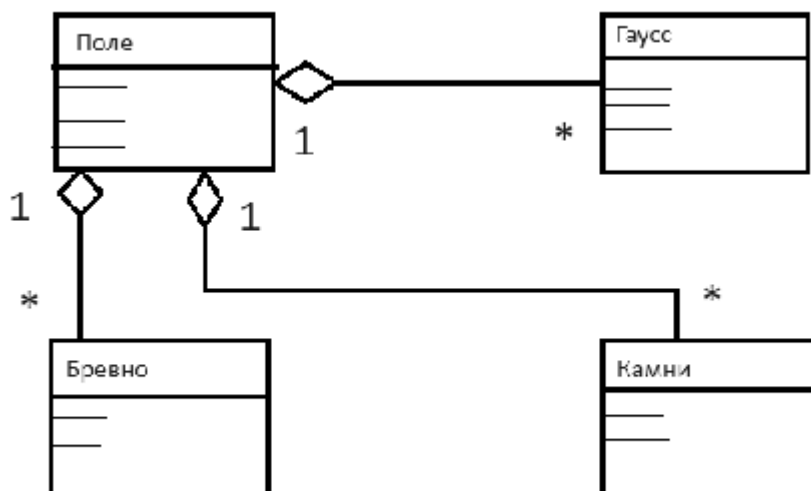
Ранее у нас дисперсия задавалась единым параметром, но сейчас мы переходим к тому, что будет задавать “кочки” через дисперсионную матрицу, для того, чтобы кочки не имели вид как на Рис. 1, а были как на Рис. 2.



Рис. 1

Рис. 2

Также мы разобрались с некоторыми отношениями между классами. отношение ассоциации, отношение агрегации и отношение композиции, а также нарисовали некоторую диаграмму, которая представлена ниже:



Далее Михаил Иванович на рассказал про сервер:

**Определение.** Сервер - процесс, который предоставляет целостный доступ к общему ресурсу.

А также мы затронули такие вещи как CASE (Computer Assist Software Engineering), GUI (Graphical User Interface), Gof (gang of four) Паттерн "Facade", о которых я планирую почитать поподробнее, занятие вышло поистине интересным и полным новых открытий.

### **Что задали:**

- 1) Добавить классы для генерации брёвен и камней.
- 2) Написать эссе на тему "Что такое "Facade"?", т.е прочитать про Gof Паттерн "Facade".
- 3) А также ознакомиться с написанием GUI на C++ (на будущее)

**Код ожидается через 2 недели.**