

Сказка

212 Завьялова Милана

23.09.2023

На записи Михаил Иванович разбирал присланные сказки и дз, говорил, что нужно исправить или доделать.

ДЗ: 1) Написать про template c++ и привести примеры.

2) В аккаунт на GitHub выложить сказки (число фамилия), эссе(эссе фамилия о чём) и код(и скрины). Для каждого типа отдельная папочка.

3) Необходимо нарисовать диаграмм классов (без цилиндра и камня) и их связи относительно нашего проекта. И перечислить сами классы. (Это расширение эссе). Глава 3 Fowler.

4) Читать про паттерн Facade стр 183.

Читать и узнавать из присланных книг.

Будет передан инструмент **Sparx Systems Enterprise Architect** - это инструмент визуального моделирования и проектирования. (case средство, позволяет генерировать код по диаграммам классов и наоборот)

Всё это надо сделать к 7 окт.

К 30 сент - реализация камень/бревно.

4 часть занятия

Должна быть отражена в коде через 2 недели: ввести контроллер - класс control и мой интерфейс - boundary. Через неделю должны быть камни и бревна с визуализацией.

Команды генерации поля:

объект	параметры	пояснения
поле	(размер x, размер y)	
гаусс (кочка)	(x1,y1, высота, дисперсия (матрица (s1 a) (b s2)), R) по матрице дисперсии должна быть вычислена R (связан с дисперсией) например, если s1=s2=1, то R=3	если a=b=0, то гаусс параллелен осям Oх Oу; если s1=s2, то гаусс будет круглым
камень	(x,y,R)	полусфера
бревно	(x1,y1,x2,y2,R)	полуцилиндр

Команда расчет поля - формирование пикселей поля. После этого меняется состояние поля, т.е. нельзя добавлять к полю элементы генерации (бревна, камни и тд).

Распечатка поля для GNU plot - файл.

Команды с консоли или из командного текстового файла поступают на интерфейс класс (boundary), распознаются, и интерфейс вызывает соответствующую операцию на контроллере (control). Контроллер выполняет задание и возвращает код ошибки на интерфейс, а тот на консоль.