

СКАЗКА 09.09.2023

C++ появился во второй половине 80-ых. Появился новый подход программирования - объектно-ориентированный. Вместо отдельно задаваемых данных и функций, представим данные в виде объекта - класса с определенными операциями и свойствами.

Пример: автоматизация магазина. Основной объект - продажа. С чем она связана? С товарами, с кассиром, с самим магазином. У самого класса "ПРОДАЖИ" будет атрибут - стоимость, и существовать связи на кассира, товары и т.д. Назовем их классы-справочники.

Класс - описание множества объектов с одинаковыми атрибутами (поименованные свойства), функциями и набором связей с другими классами.

самая важная составляющая ООП - полиморфизм.

Интерфейс - поименованный набор операций.

Полиморфизм - интерфейс один и тот же, но разная реализация.

Занимаясь выделением классов, занимаемся абстрагированием и моделированием.

Моделирование- упрощение реальности в интересах заинтересованных лиц.

Что такое **сложность**? Простота, изложенная подробно.

Класс и отношения будем моделировать с помощью UML

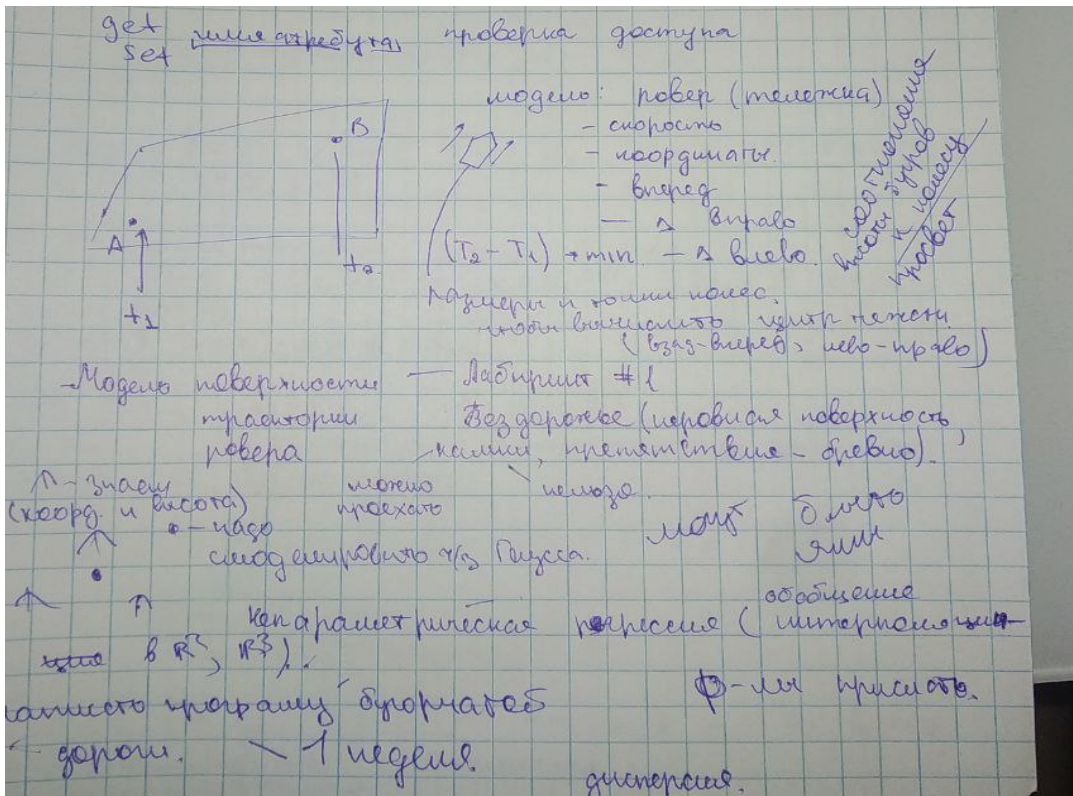


Схема-рассуждения на семинаре о задаче про бездорожье и ровер.

Д3: эссе про UML, какие типы диаграмм существуют, что изображается на диаграммах? какие виды связей между классами можно отобразить с помощью UML? что такое стереотипы?

к 16.09 написать какие методы и формулы будем использовать для моделирования бездорожья
к 23.09 сделать реализацию и визуализацию в GNU plot.

РАДОСТЬ ПОЛУЧЕНА