

# Сказка

212 Завьялова Милана

16.09.2023

На семинаре мы продолжаем обсуждать реализацию местности для ровера. Кроме кочек и ям, в наш ландшафт нужно добавить бревна и камни. (геометрически это лежащие цилиндры и шары). Параметры бревна: координаты, длины и радиус; параметры камня: координаты и диаметр. Реализация в GNU нужна.

Необходимо создать аккаунт на GitHub, чтобы в будущем проект хранился там.

Как реализовать гауссовой функции с помощью двумерной матрицы. Так же нужна не одна дисперсия, а две. Оси эллипса каждого гауссиян не должны быть параллельными Ох и Оу.

матрица  $\delta(x) \quad a$   
 $b \quad \delta(y)$

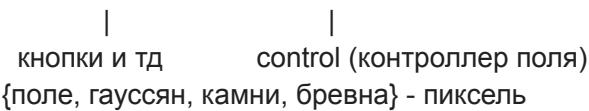
**Computer-aided software engineering (CASE)** - область программных средств, используемых для проектирования и реализации приложений. Класс поверхности - целый, связан с классами гауссиян, камень, бревно.

Что такое сервер и зачем он нужен? Схема работы такого объекта и иллюстрация реализации. Сервер - вычислительный процесс, который предоставляет целостный доступ к общему ресурсу. Для интерфейса будем использовать GUI (graphical user interface). Нужны классы: boundary и control.

Design проектирование - состав классов - связь

- гауссиян  $(x, y, \delta(x), \delta(y), h)$
- камень
- бревно

GUI ландшафт — boundary (поле и форма)



**Домашнее задание:** выбрать из STL средства реализации наших объектов и выписать их.

Описать класс бревен и камней (+GNU). Эссе что такое паттерны? GoF, а именно Facade.

Разобраться с матрицей дисперсии. В будущем GUI на C++.