

# 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 гауссовую функцию с помощью двумерной матрицы. Так же нужна не одна дисперсия, а две. Оси эллипса каждого гауссиана не должны быть параллельными  $Ox$  и  $Oy$ .

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

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

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

GUI ландшафт — boundary (поле и форма)

| |  
кнопки и тд control (контроллер поля)  
{поле, гауссиан, камни, бревна} - пиксель

**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++.