**Для второго дедлайна** нужно, чтобы программа умела моделировать распределение согласно заданной H1 (считать хи-квадрат не нужно). Т.е. обязательна система классов с вирт.функцией моделирования для моделирования выборки. Указатель на абстрактный базовый класс хранится в …Doc. Все остальные свои классы не обязательны. Рисование – только гистограмма на основе сгенерированной выборки (только эмпирические частоты). Через диалоги задаются параметры распределения, объем выборки, метод моделирования.

**Check list** для дедлайна по БП. Проверьте по нему перед тем, как мне посылать. Я смотрю на  
1) полиморфизм для моделирования  
2) хранение данных в C...Doc  
3) конструктор-деструктор в C...Doc  
4) То, как устроен диалог (значения по умолчанию, сохранение выбора с пред. раза, проверка на корректность). То, как устроено меню/иконки на тулбаре - чтобы как в уроке про меню.  
5) вызов диалога и задание метода моделирования в реакции на диалог через new... (реагировать должен класс C...Doc)  
6) функция рисования OnDraw и само рисование, подписаны мин-макс, рисование в шкалах от мин. до макс.  
7) отсутствие утечек памяти  
8) имена переменных должны быть осмысленные  
9) разное (например, программа не должна вылетать)

**Полезное для Big Program** (VS, хотя идеи общие):

1) переименование переменных, чтобы имена были осмысленные, делайте автоматически с помощью refactoring - подвести мышку к переменной, по правой кнопке Refactor - Rename

2) Если программа вылетела, то не спешите закрывать окошко с ошибкой (возможно, понадобится нажать Continue). Найдите окно Call Stack, там можно посмотреть, какой вызов привел к ошибке.

3) Вы можете использовать TRACE(параметры как в print), чтобы в программе с окошками в режиме отладки выводить в окно output промежуточную информацию.

4) Если программа долго считает, то можно посмотреть, какие функции наиболее медленные с помощью Analyze - Performance profiler (VS2022: Debug - Performance profiler). Но это "advanced" опция.

5) Не забудьте про то, как вас учил Никита пользоваться генератором псевдослучайных чисел. В том числе, про идею, что все должно быть на одной траектории псевдослучайных на [0,1] чисел.