| **№** | **Задача** | **Результат** | **Оценка мин** | **Оценка макс** | **Затрачено** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | L-Wallpaper |  | 170 | 405 | 20 |
| 1 | Модель алфавита | Алфавит, по которому генерируются правила, генерирующий и содержащий список символов. | 30 | 50 |  |
| 2 | Модели символов | Модели, представляющие собой символы алфавита, задающие и выполняющие правила выполнения этого символа. |  |  |  |
| 2.1 | Модель символа движения | Модель содержит длину минимальную и максимальную перемещения, толщину линии, цвет линии, коэффициент изменения длины и толщины в зависимости от уровня стека. | 20 | 40 | 15 |
| 2.2 | Модель символа поворота | Модель содержит направление поворота, минимальный и максимальный угол, коэффициент изменения угла в зависимости от уровня стека. | 15 | 25 |  |
| 2.3 | Модель символа листа | Модель содержит минимальный и максимальный размер листа и его цвет. | 15 | 25 |  |
| 2.4 | Модель символа заглушки | Ничего не выполняющая модель. | 5 | 10 |  |
| 2.5 | Универсальные символы | Символы добавления и удаления значения из стека. | 10 | 20 |  |
| 3 | Модель правила | Правило, которое в соответствии с символом возвращает строку символов алфавита. Правило должно следить за адекватностью стека. | 20 | 40 |  |
| 4 | Модель грамматики | Грамматика, генерирующая и содержащая набор правил, генерирующая аксиому и занимающаяся итеративным применением правил. Грамматика должна разрешать конфликты правил для одного символа и следить за адекватностью стека в аксиоме. | 45 | 75 |  |
| 5 | Модель полотна | Модель, содержащая текущее состояние стека и черепахи. | 10 | 20 |  |

Заметки:

1. Лучше продумывать необходимость абстрактных классов в ЯП с динамической типизацией.