S (трапеции) = ½ \* ((f(x0)+f(x1))\*(x1-x0))

main.js

const getIntegral=(f, a, b)=>{

const dx = (b-a)/1000;

let x = a;

let s = 0;

while (x<=b){

s += (Math.abs(f(x))+Math.abs(f(x+dx)))/2\*dx;

x += dx;

}

return s;

}

Graph.js

this.polygon = function(points, color = “…”{

context.fillStyle = color;

context.beginPath( );

context.moveTo(xs(points[0].x, ys(points[0].y));

for (let i = 1; i<points.length; i++){

context.lineTo(xs(points[i].x), ys(points[i].y));

}

context.lineTo(xs(points[0].x), ys(points[0].y));

context..closePath();

context.fill();

main.js

function pointIntegral(f,a,b){

if (a!==b){

const dx = (b-a)/100;

let x = a;

const points = [{x,y:0}];

while (x<=b){

points.push({x,y:f(x)});

x+=dx;

}

points.push({x:b,y:0});

graph.polygon(points);

}

}

// Для каждой отдельной функции вы добавляете отедльный чекбокс куда добавляются функции для интеграла и производной

Алгоритм работы с репозиторием:

1. Когда работаешь один:
   1. Переключиться на ветку dev(или на соответствующую ветку проги)
   2. Спулить все изменения с неё
   3. Написать какой-то код
   4. Убедиться в его работспособности
   5. Закомментить изменения
   6. Запушить изменения

// комманды для git

1. git checkout dev -b – переключиться на ветку dev или создать её, если её нет
2. git pull origin dev – спулить код в dev из проекта
3. git add. – добавить все файлы в коммит
4. git commit -m “название коммита” – создание коммита
5. git push origin dev – запушить в проект из dev
6. Когда работаешь не один:

//Основное правило:каждая новая задача выполняется в отдельной новой ветке, которая клонируется от ветки dev и потом в эту ветку dev вливается обратно, когда задача реализована.

* 1. Переключиться на ветку dev
  2. Спулить все изменения
  3. Переключиться на новую ветку, в которой будет сделана задача
  4. В своей ветке работать по алгоритму описаному выше
  5. Закоммитить изменения
  6. Ещё раз спулить изменения из ветки dev
  7. Решить конфликты
  8. Оформить пулл реквест на вливание изменений из своей ветки в ветку dev

// В ветку dev пушить запрещено, любые изменения оформляются через пулл реквест

// Пулл реквест это запрос на внесение изменений у другого разроботчика

// В ветке dev должна лежать только работающая часть кода