Илья Рудольфович Дединский

Обучение через рефакторинг

Кнут морис плат

Логирование данных в файл

Андре Александресско

Вторая половина

Создаем константу для нового цвета const colorref

Создать сюжет мультфильма в 3х эпизодах не менее 6 объектов и из 6 элементов

Прочесть вес хелп

27.02.2020

X=x+v\*x\*dt

txGetAsyncKeyState(vk\_escape);

28.02.2020

Проблемный подход к проведению занятий

Указателья на ячейку где лежит пременная &

\* указатель перед переменной на то чтобы ее запомнили

Struct Sczchzshkharrrr

{

Int x, y;

Int vx, vy;

Int r;

}

Sczchzshkharrrr s1={100, 200,5, 7, 10};

Sczchzshkharrrr s1={{100, 200},{5, 7}, 10}; - если есть группировка внутри струтктуры

S1.x = s1.y

Physics(&s1);

DrawBall;

VOID DrawBall (Shar S)

{

txCircle ((&s)->x, s.y, s.r);

txCircle (s.pos.x, s.pos.y, s.r);

}

Void pHysics (SHAR\* s)

{

(\*s).x= s->x + ….

}