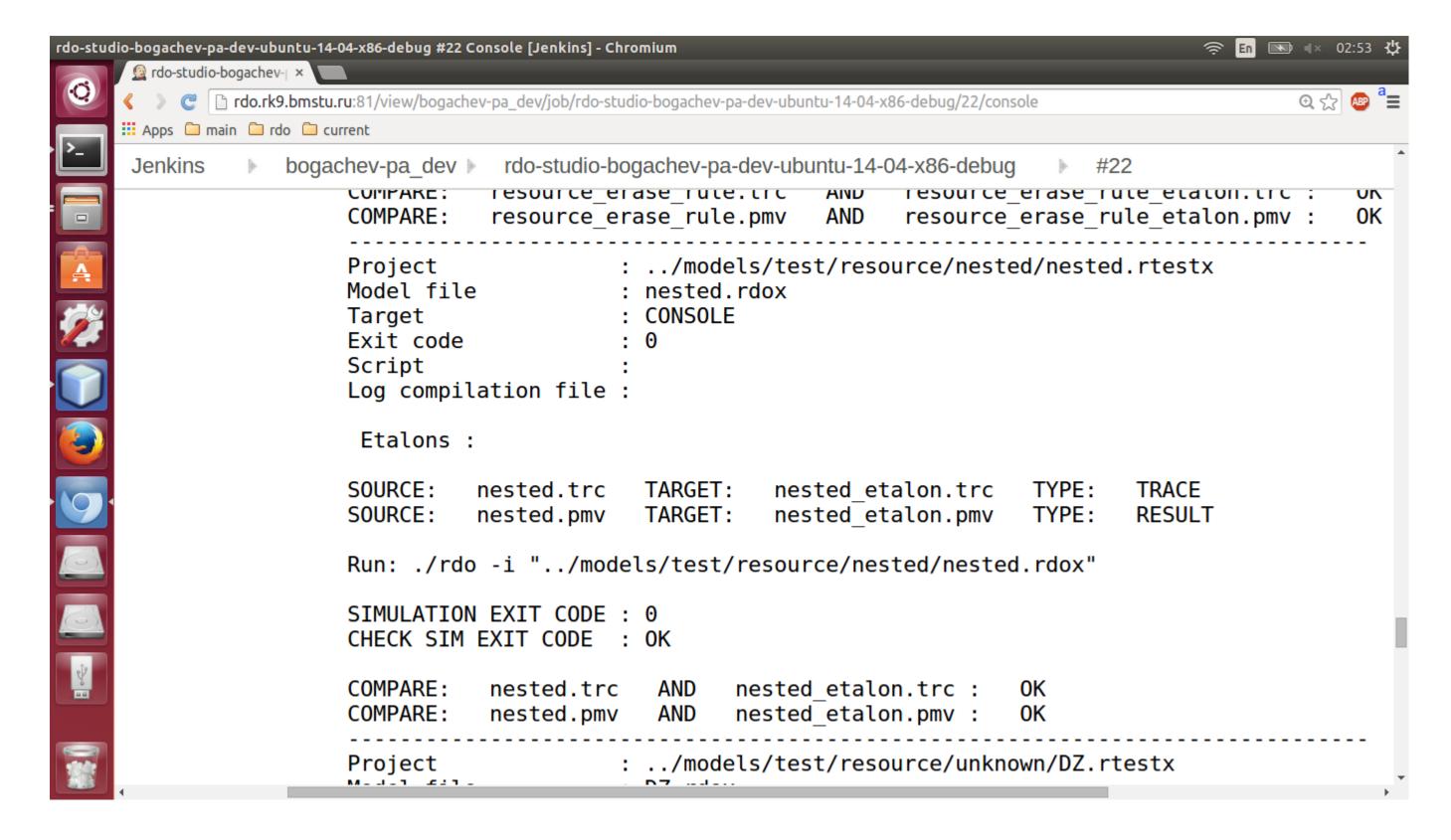
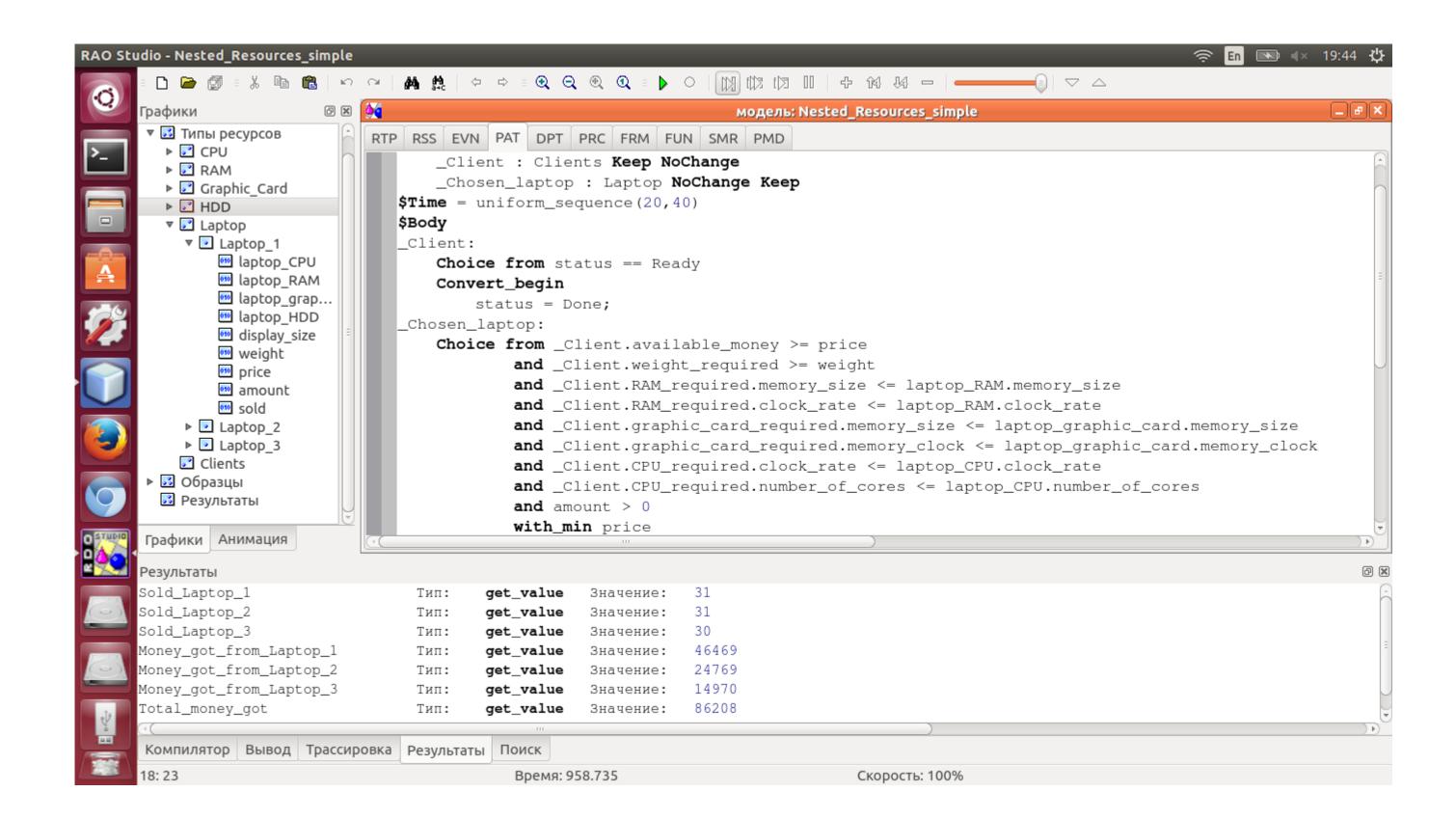
Реализация ключевых концепций

- Разработаны и внедрены конструкции создания вложенных ресурсов
- Разработаны и внедрены конструкции работы с параметрами вложенных ресурсов
- Реализована возможность работы с ресурсами неограниченного уровня вложенности

Автоматическое тестирование

- Разработана модель с вложенными ресурсами для проведения тестов
- В модели используется подбор релевантных ресурсов по параметрам различных уровней вложенности
- В модели успешно собираются различные показатели с использованием вложенных ресурсов
- Модель внедрена в систему автоматического тестирования





Документация

 Документация по языку РДО обновлена в соответствии с нововведениями: добавлена информации о синтаксисе описания и создания вложенных ресурсов

```
(t) Qt Assistant
Файл Правка Вид Перейти Закладки Справка
 Вызов метода трассировки имеет следующий формат:
         <ums ресурса>.<признак трассировки>();
        имя_ресурса
           Имя ресурса - это имя одного из уже описанных ресурсов, для которого вызывается метод
        признак_трассировки
           Признак трассировки - это один из допустимых признаков трассировки (подробнее смотри описание трассировки)
    При использовании цепочных ссылок значение по умолчанию принимается равным ближайшему из указанных в цепочке. Поэтому в ниже рассмотренном примере последний параметр
    ресурса "Ресурс_2" при такой записи получит начальное значение "Занят", установленное для параметра "Параметр_9", а не "Свободен", установленное для параметра "Параметр_5", а
    параметр "Параметр_8" получит значение "Свободен"
 Примеры
             Ресурс_1 = Тип_1(0, 5.25, 100, 0.0, Занят, 20, 10., Свободен, Погрузка, Занят);
            Pecypc_2 = Tun_1(*, 5.25, *, 0.0, *, 10, 10., *, *, *);
            Pecypc_2.trace();
            Pecypc_3 = Tun_1(*, 5.25, *, 0.0, *, 10, 10., *, *, *);
            Pecypc_3.no_trace();
            Pecypc_4 = Tип_2(0, 5.25);
            Pecypc_5 = Tип_3(1, 0.0, Tип_2(0, 0.0), *);
            Ресурс 6 = Тип 4(
                    Тип_3(0, 1.0, Тип_2(0, 1.0), 5),
                    Тип 2(0, 0.0)
    $End

    Базовые конструкции языка

        Алфавит
        Арифметические и логические выражения
        Глобальные переменные и стандартные функции
      Лексемы и разделители

    Процедурное программирование

       Ресурсы
        Типы данных Соотствие типов
```