

Diario Galton Machine Project

Data : 21 novembre 2017

Autore : Cristiano Colangelo

Luogo: SAM Trevano

Lavori svolti

- Debuggata curva normale

Il problema che avevo in precedenza, ovvero che ogni volta che chiamavo il metodo DrawCurve di BellCurve mi lanciava una `ArgumentException` con `matrix.Invert()`, era dato dal fatto che una curva non è invertibile se ha degli 0 al suo interno, il problema era quindi dato dai dati di partenza mancanti. Ho fatto in modo che siano necessari almeno 3 dati prima che avvenga il disegno della curva e ho aggiustato la struttura delle classi, ora il problema che ho è che, anche se la curva è scalata correttamente per stare dentro i confini del canvas, devo fare in modo che gli assi rimangano fissi e che si sposti se mai la scala degli assi e la curva. La curva dovrebbe andare a sinistra o a destra a dipendenza della deviazione (se i dati sono distribuiti più a sx o a dx la curva deve spostarsi conseguentemente).

##Problemi riscontrati e soluzioni

-

##Punto di situazione del lavoro

Un po' indietro con la curva ma proseguo

##Programma per la prossima volta

Finire la curva