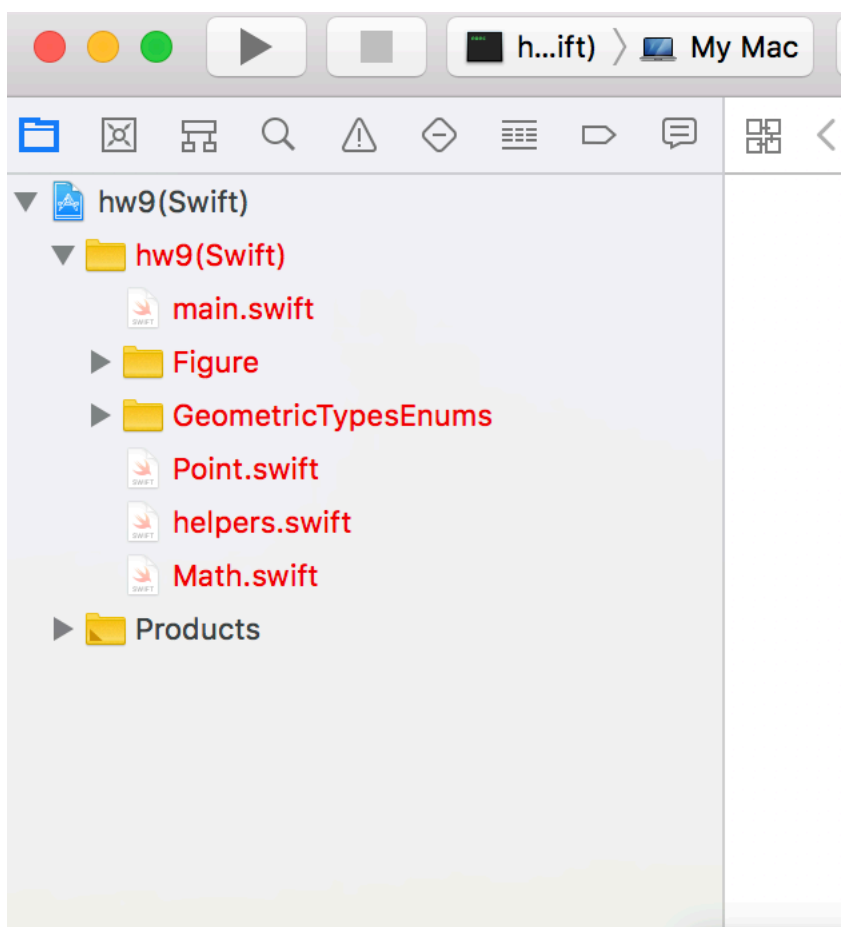


ЛЕКЦІЯ №**09****ДАТА ПЕРЕГЛЯДУ:****03/06/2018****ПЕРЕВІРЯВ:****Горбушко К****СТУДЕНТ:****Юрій Жук****ГІЛКА:****lesson9****ОЦІНКА:****7 / 10**

ЗАВДАННЯ 1

В індексі проекту відсутні файли, проте вони є фізично



Всі властивості краще оголошувати на початку об'єкту - так зручніше читати

«Вектор визначає свій модуль, а також скалярний добуток. » - не реалізовано

CodeStyle - коментарі не потрібні якщо тільки вони несуть інформацію яку неможливо дізнатися з наявного коду (наприклад використана формула і тп)

Для типу трикутника можна було використати associatedTypes, щось типу:

```
protocol TriangleConcreateType {

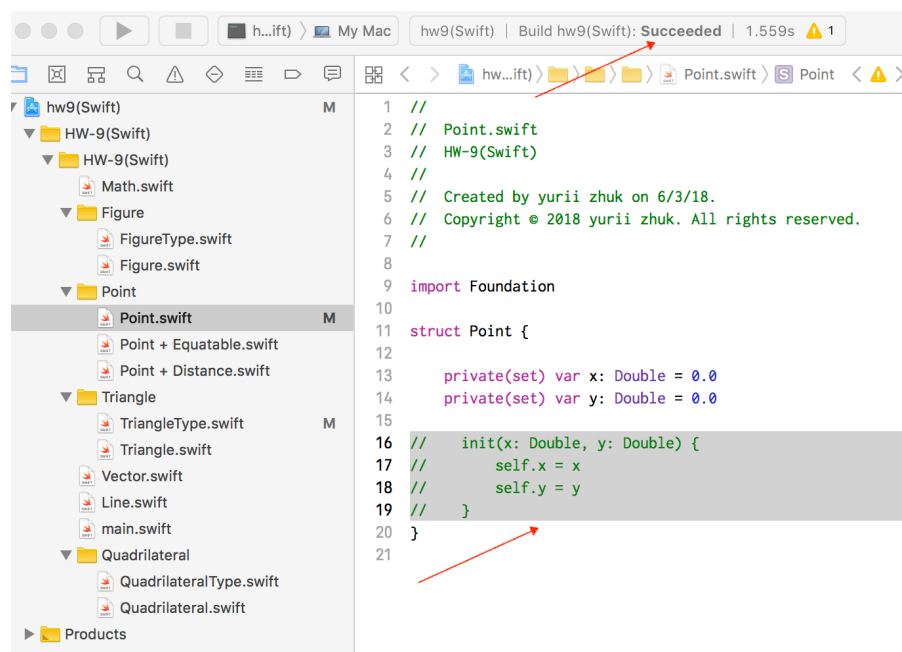
}

enum BySide: TriangleConcreateType {
    case equilateral
    case isosceles
    case scalene
}

enum ByAngle: TriangleConcreateType {
    case right
    case obtuse
    case acute
}

enum TrianlgleType {
    case undefined
    case defined(TriangleConcreateType)
}
```

Для структури не обов'язково описувати init якщо ви в ньому нічого окрім set не робите - він створюється по замовчуванню



«Описати сутності, що представляють ромб, прямокутник та квадрат.» - тобто мали бути subclass з Quadrilateral - де в init визначався б тип об'єкту

Можна використовувати вбудовані функції замість своїх
Наприклад

```
init(array: Figure...) {  
    for el in array {  
        self.array.append(el)  
    }  
// eg  
    self.array.append(contentsOf: array) // better thus well designed  
and optimized  
}  
}
```

**Логіка не перевірялася