

Struct

Point

[Numerical/...]

Создайте структуру `Point` для хранения координаты (одной точки) траектории. Используйте эту структуру при решении обратной задачи методом наименьших квадратов (*LSM#1 – LSM#5*).

References

Task 2. Return problem

[Lesson_07/task_02_return.cpp]

Написать функцию, которая ищет значение максимального элемента массива и его индекс. Использовать ссылки вместо указателей.

Task 3. Return problem

[Numerical/nm.cpp]

[Numerical/lsm.cpp]

Осуществите передачу аргументов во всех функциях, там где это возможно, через ссылки.