Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский

Университет Информационных технологий, Механики и оптики

Факультет Систем Управления и Робототехники



Вариант № 311799

Лабораторная работа №2

По дисциплине:

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Выполнила:

Студент группы Р3117 Демьянова Анастасия

Преподаватель: Письмак Алексей Евгеньевич

Санкт-Петербург

2022 г.

# Текст задания

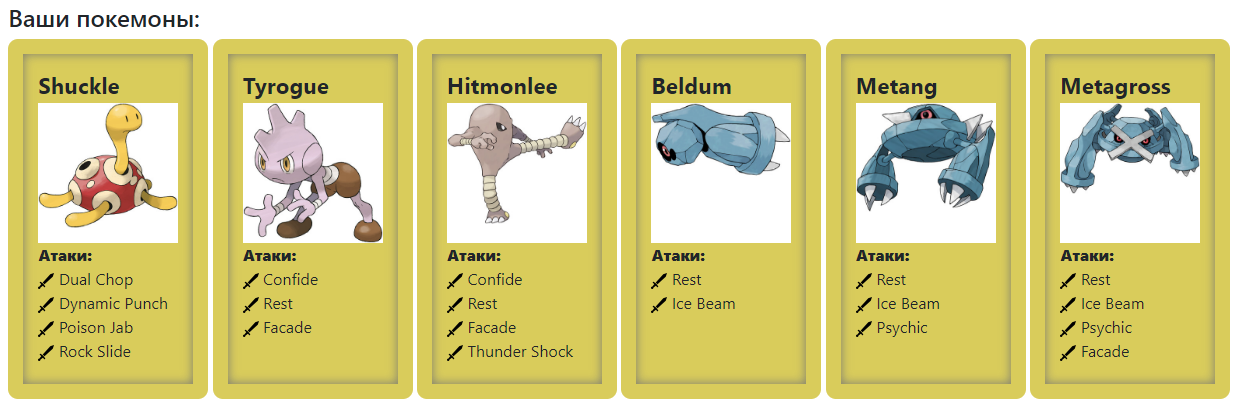
На основе базового класса Pokemon написать свои классы для заданных видов покемонов. Каждый вид покемона должен иметь один или два типа и стандартные базовые характеристики:

* очки здоровья (HP)
* атака (attack)
* защита (defense)
* специальная атака (special attack)
* специальная защита (special defense)
* скорость (speed)

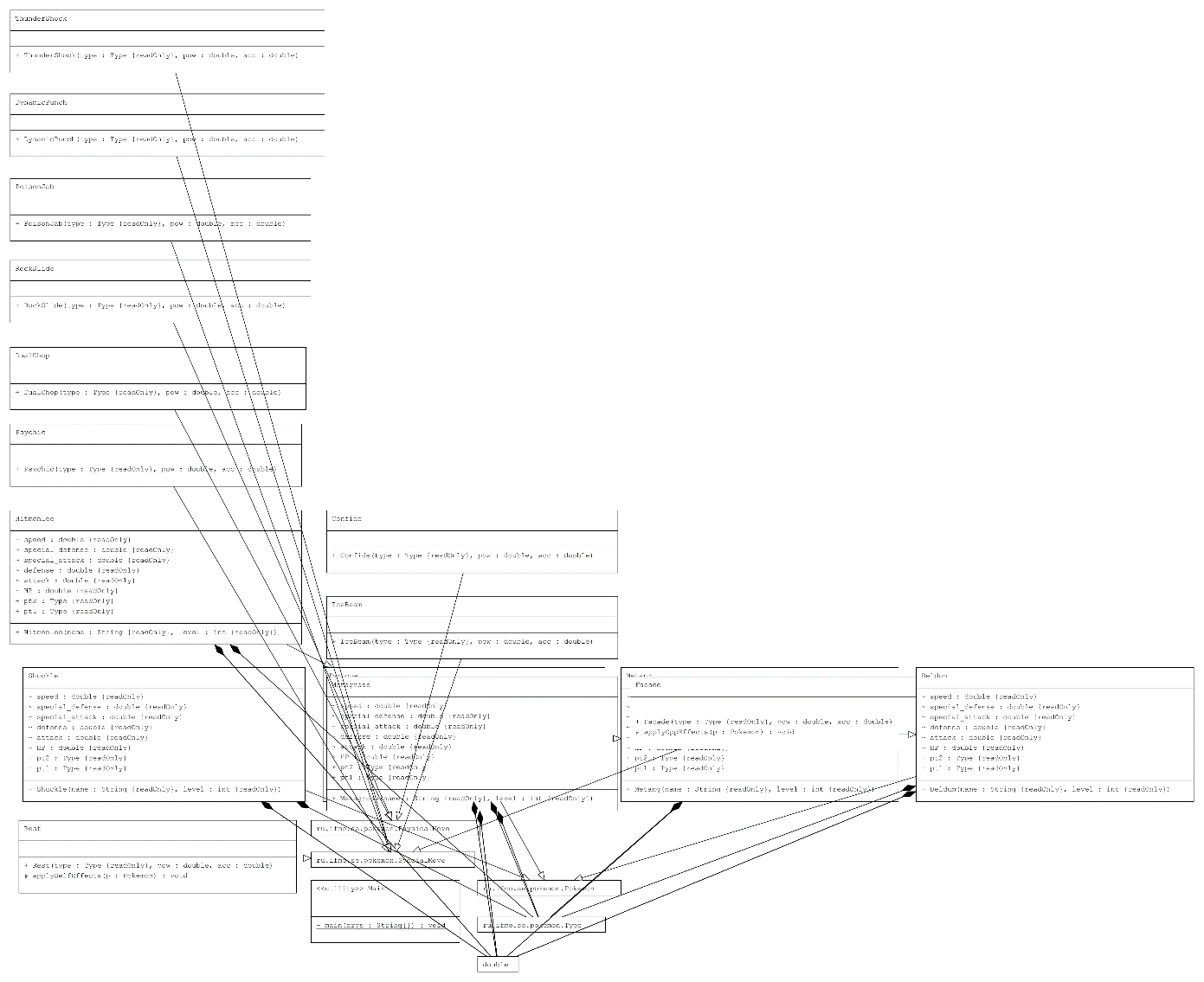
Классы покемонов должны наследоваться в соответствии с цепочкой эволюции покемонов. На основе базовых классов PhysicalMove, SpecialMove и StatusMove реализовать свои классы для заданных видов атак.

Атака должна иметь стандартные тип, силу (power) и точность (accuracy). Должны быть реализованы стандартные эффекты атаки. Назначить каждому виду покемонов атаки в соответствии с вариантом. Уровень покемона выбирается минимально необходимым для всех реализованных атак.

Используя класс симуляции боя Battle, создать 2 команды покемонов (каждый покемон должен иметь имя) и запустить бой.



# Диаграмма классов



# Исходный код