

Министерство образования и науки Российской Федерации
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ,
МЕХАНИКИ И ОПТИКИ

Факультет: Программная инженерия

Дисциплина: «Программирование»

ОТЧЁТ

по лабораторной работе №2

Вариант №10010101

Студент группы ГРУППА: Р3121

Докшина Алёна Максимовна

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.

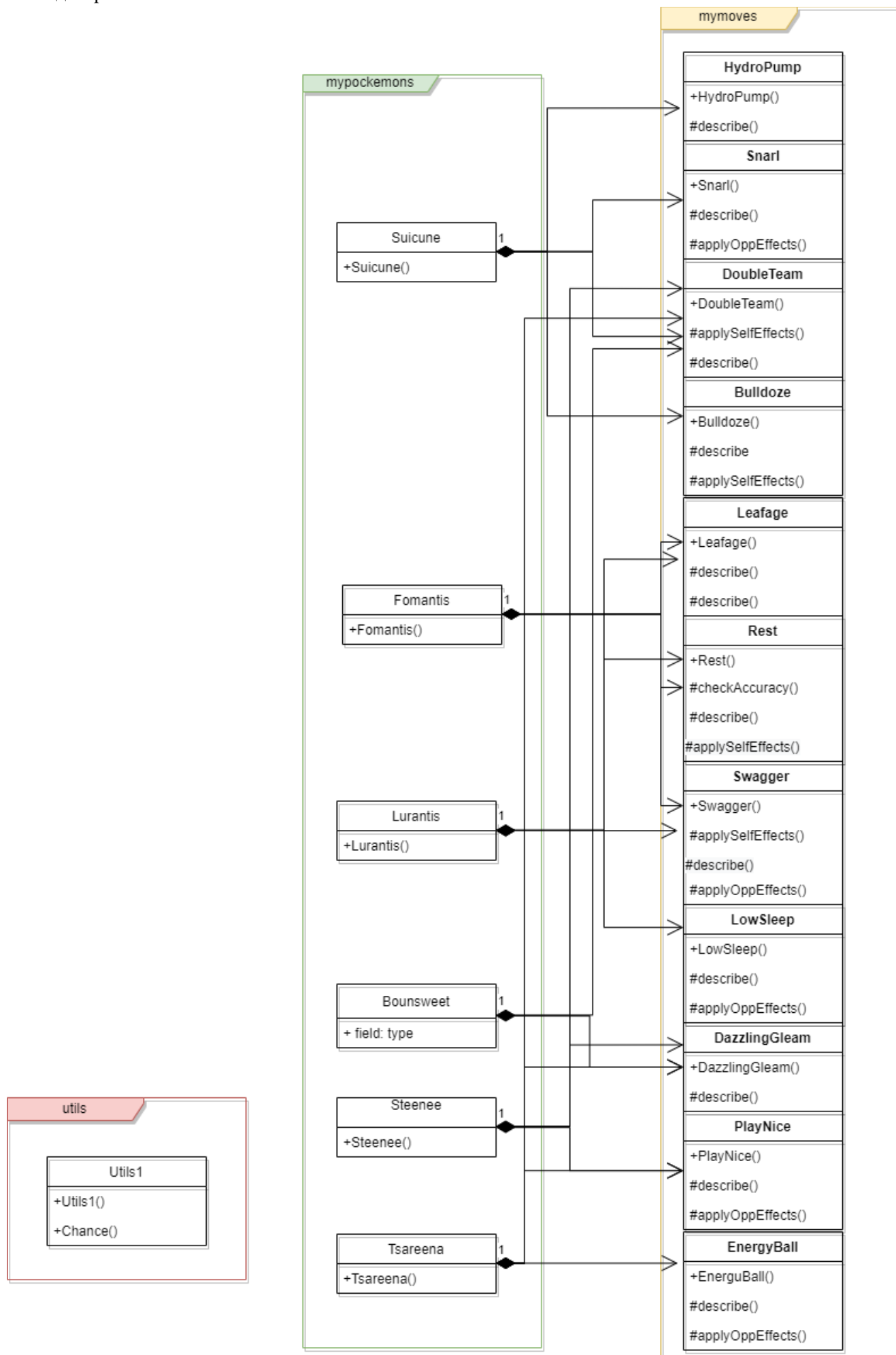
Атака должна иметь стандартные тип, силу (power) и точность (accuracy). Должны быть реализованы стандартные эффекты атаки. Назначить каждому виду покемонов атаки в соответствии с вариантом. Уровень покемона выбирается минимально необходимым для всех реализованных атак.

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

Покемоны:



UML диаграмма классов:



Код программы:

<https://github.com/Alohhis/Programming/tree/main/Lab2.0>

Вывод:

В процессе выполнения лабораторной работы я получила навыки использования объектно-ориентированного подхода программирования при использовании языка Java. Научилась работать с классами, конструкторами, полями и модификаторами доступа.