

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники

Лабораторная работа №2

Вариант 310864

Выполнил:

Горин Семён Дмитриевич

Группа Р3108

Проверила:

Наумова Надежда Александровна

Санкт-Петербург 2024

Содержание

Задание.....	3
Исходный код программы	4
Результат выполнения программы.....	4
Выводы	4

Задание

1. Ознакомиться с [документацией](#), обращая особое внимание на классы **Pokemon** и **Move**. При дальнейшем выполнении лабораторной работы читать документацию еще несколько раз.
2. Скачать файл `Pokemon.jar`. Его необходимо будет использовать как для компиляции, так и для запуска программы. Распаковывать его не надо! Нужно научиться подключать внешние jar-файлы к своей программе.
3. Написать минимально работающую программу и посмотреть, как она работает.
4. Создать один из классов покемонов для своего варианта. Класс должен наследоваться от базового класса **Pokemon**. В конструкторе нужно будет задать типы покемона и его базовые характеристики. После этого попробуйте добавить покемона в сражение.
5. Создать один из классов атак для своего варианта (лучше всего начать с физической или специальной атаки). Класс должен наследоваться от класса **PhysicalMove** или **SpecialMove**. В конструкторе нужно будет задать тип атаки, ее силу и точность. После этого добавить атаку покемону и проверить ее действие в сражении. Не забудьте переопределить метод **describe**, чтобы выводилось нужное сообщение.
6. Если действие атаки отличается от стандартного, например, покемон не промахивается, либо атакующий покемон также получает повреждение, то в классе атаки нужно дополнительно переопределить соответствующие методы (см. документацию). При реализации атак, которые меняют статус покемона (наследники **StatusMove**), скорее всего придется разобраться с классом **Effect**. Он позволяет на один или несколько ходов изменить состояние покемона или модификатор его базовых характеристик.
7. Доделать все необходимые атаки и всех покемонов, распределить покемонов по командам, запустить сражение. Покемоны и атаки указаны на рисунке 1.

Введите вариант: 310864

Ваши покемоны:



Рисунок 1

Исходный код программы

Исходный код доступен для просмотра на [Github](#).

Диаграмма классов реализованной объектной модели показана на рисунке 2.

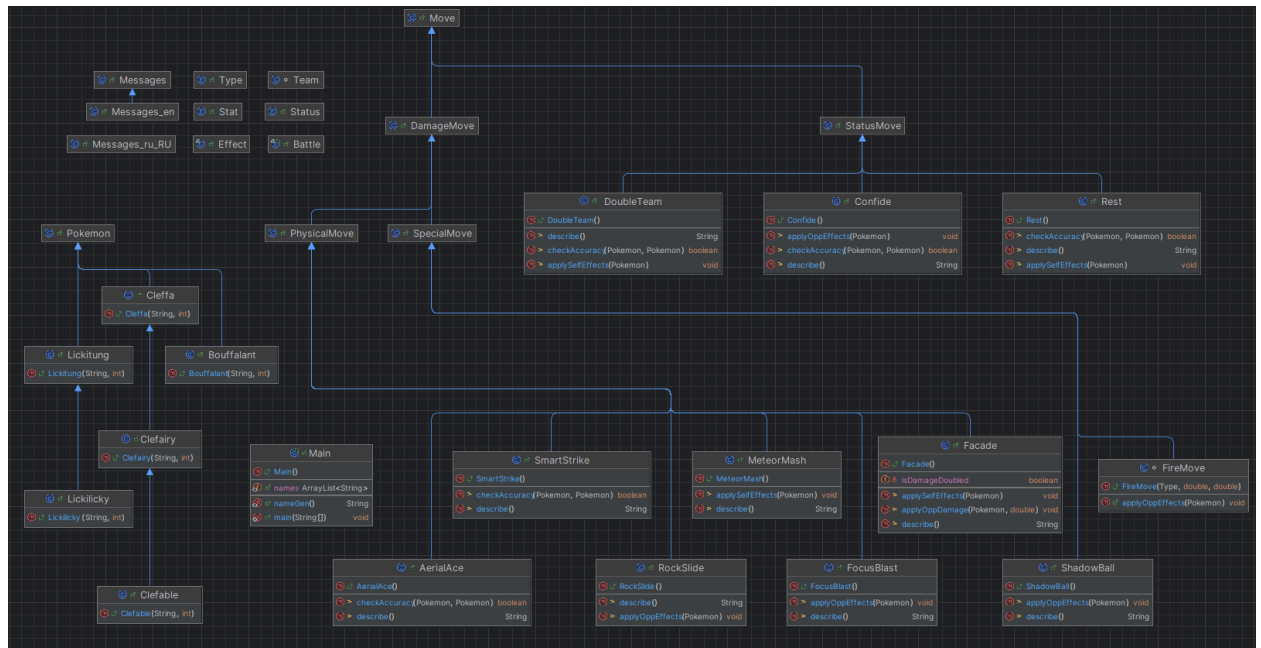


Рисунок 2

Результат выполнения программы

Результат выполнения программы доступен для просмотра на [Github](#).

Выводы

Во время выполнения лабораторной работы я изучил основы ООП, научился подключать внешние библиотеки, устанавливать кодировку компилируемого файла, а также создавать jar-файлы из нескольких файлов классов и внешних библиотек.