Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего образования

«Национальный исследовательский университет ИТМО» Факультет Систем Управления и Робототехники



Вариант №13
Лабораторная работа №2
по дисциплине
Программирование

Выполнил Студент группы R3142

Васильев И. Д.

Преподаватель:

Кобелев Р. П.

1. Текст задания

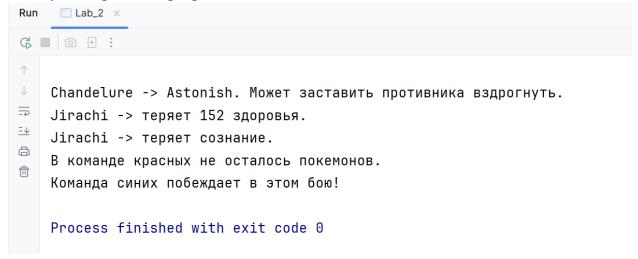
Цель работы: на простом примере разобраться с основными концепциями ООП и научиться использовать их в программах иться с документацией, обращая особое внимание на классы Рокевоп и Move. При дальнейшем выполнении лабораторной работы читать документацию еще несколько раз 2. Скачать файл Pokemon.jar. Его необходимо будет использовать как для компиляции, так и для запуска программы. Распаковывать его не надо! Нужно научиться подключать внешние jar-файлы к своей 3. Написать минимально работающую программу и посмотреть как она работает Pokemon p2 = new Pokemon("Хищник", 1);
Pokemon p2 = new Pokemon("Хищник", 1);
b.addAlly(p1); b.addFoe(p2); b.go(); 4. Создать один из классов покемонов для своего варианта. Класс должен наследоваться от базового класса Рокевоп. В конструкторе нужно будет задать типы покемона и его базовые характеристики. После этого 5. Создать один из классов атак для своего варианта (лучше всего начать с физической или специальной атаки). Класс должен наследоваться от класса PhysicalNove или specialNove. 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 Statustove), 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.



2. Исходный код

https://github.com/Garik-prog/itmo-labs-2025.git

3. Результат работы программы



4. Выводы по работе

За время работы над проектом я:

- на простом примере разобрался с основными концепциями ООП и научился использовать их в программах
- изучил новые модификаторы, такие как final, и аннотацию @Override
- улучшил навыки работы с документацией
- узнал, как используется ключевое слово import