

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет
информационных технологий, механики и оптики»
Факультет программной инженерии и компьютерной техники

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2

по дисциплине
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Вариант № 311902

Выполнил:

Студент группы Р3119

Чежин Павел

Андреевич

Преподаватель:

Пашнин Александр

Денисович

Санкт-Петербург, 2022

Содержание

Задание.....	3
Диаграмма классов.....	4
Исходный код программы.....	5
Вывод.....	6

Задание

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.

Базовые классы и симулятор сражения находятся в [jar-архиве](#) (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc - [здесь](#).

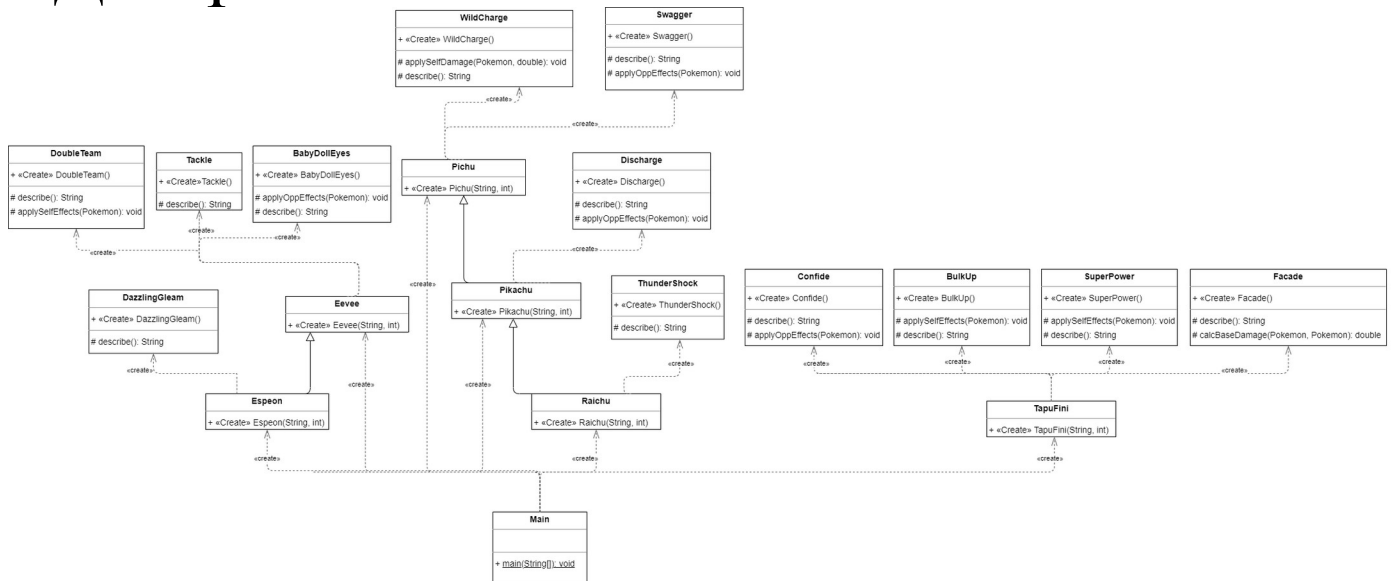
Информацию о покемонах, цепочках эволюции и атаках можно найти на сайтах <http://poke-universe.ru>, <http://pokemondb.net>, <http://veekun.com/dex/pokemon>

Введите вариант: 311902

Ваши покемоны:

<p>Tapu-Fini</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Facade✓ Confide✓ Bulk Up✓ Superpower	<p>Eevee</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Double Team✓ Tackle✓ Baby-Doll Eyes	<p>Espeon</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Double Team✓ Tackle✓ Baby-Doll Eyes✓ Dazzling Gleam	<p>Pichu</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Wild Charge✓ Swagger	<p>Pikachu</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Wild Charge✓ Swagger✓ Discharge	<p>Raichu</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Wild Charge✓ Swagger✓ Discharge✓ Thunder Shock
---	---	---	--	---	--

Диаграмма классов



Исходный код программы

<https://github.com/alame407/proga/tree/master/lab2/src>

Вывод

Во время выполнения работы я разобрался с основными концепциями ООП, научился использовать их в программах, научился подключать внешние jar-файлы к своей программе.