

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«Национальная научно-образовательная кооперация ИТМО»

ФАКУЛЬТЕТ ПиИКТ

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2

по дисциплине

«ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Вариант №311903

Выполнил:

Студент группы Р3119

Билобрам денис Андреевич

Преподаватель:

Пашнин Александр Денисович

Санкт-Петербург, 2022

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.
 

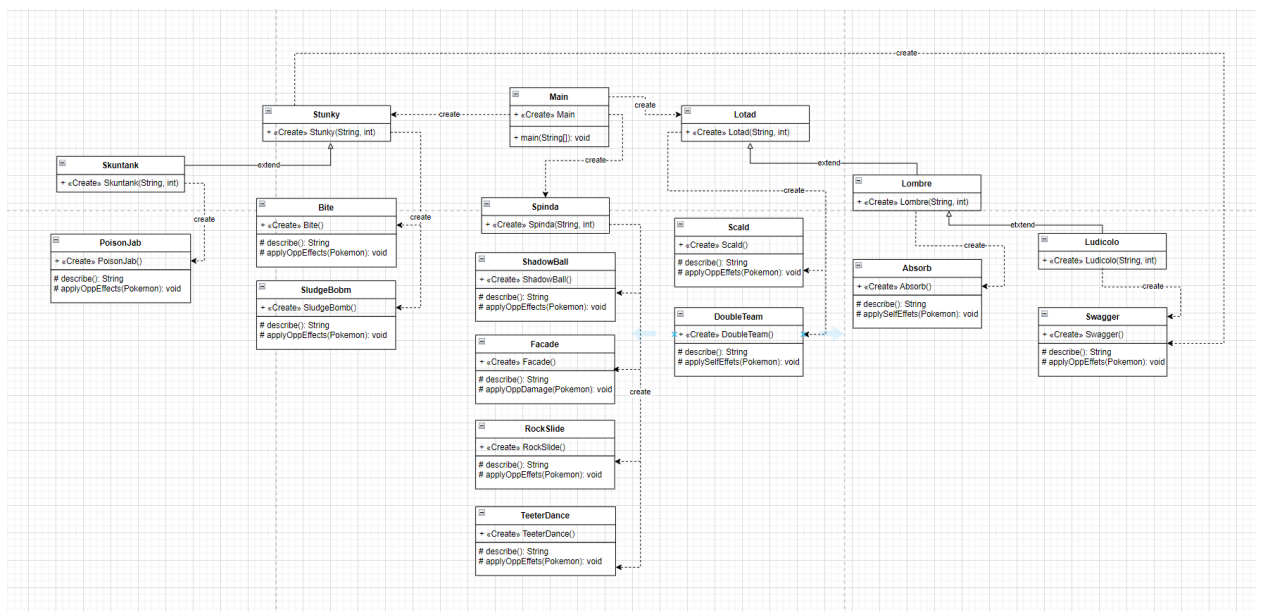
```
Battle b = new Battle();
Pokemon p1 = new Pokemon("Чужой", 1);
Pokemon p2 = new Pokemon("Хищник", 1);
b.addAlly(p1);
b.addFoe(p2);
b.go();
```
4. Создать один из классов покемонов для своего варианта. Класс должен наследоваться от базового класса **Pokemon**. В конструкторе нужно будет задать типы 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.

Введите вариант: 311903

### Ваши покемоны:

Spinda	Stunky	Skuntank	Lotad	Lombre	Ludicolo
					
<b>Атаки:</b>	<b>Атаки:</b>	<b>Атаки:</b>	<b>Атаки:</b>	<b>Атаки:</b>	<b>Атаки:</b>
✂ Teeter Dance	✂ Bite	✂ Bite	✂ Double Team	✂ Double Team	✂ Double Team
✂ Facade	✂ Sludge Bomb	✂ Sludge Bomb	✂ Scald	✂ Scald	✂ Scald
✂ Shadow Ball	✂ Swagger	✂ Swagger		✂ Absorb	✂ Absorb
✂ Rock Slide		✂ Poison Jab			✂ Swagger

### Диаграмма классов реализованной объектной модели:



Исходный код программы:

<https://github.com/DenisBilobram/sppo/tree/main/proga/lab2/src>

Выводы по работе:

Выполняя лабораторную работу №2 я ознакомился с основными принципами ООП. Реализовал несколько покемонов и атак для уже существующей библиотеки. Построил диаграмму классов реализованной объектной модели.