

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

ФАКУЛЬТЕТ ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ
ТЕХНИКИ

Лабораторная работа №2

По дисциплине
«Программирование»

Вариант №311908

Выполнил:

Студент группы Р3119

Кокорев Михаил Дмитриевич

Преподаватель:

Пашнин Александр Денисович

Санкт-Петербург, 2022

Содержание

Задание	3
Исходный код программы	4
Репозиторий гитхаб:.....	4
UML диаграмма.....	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.

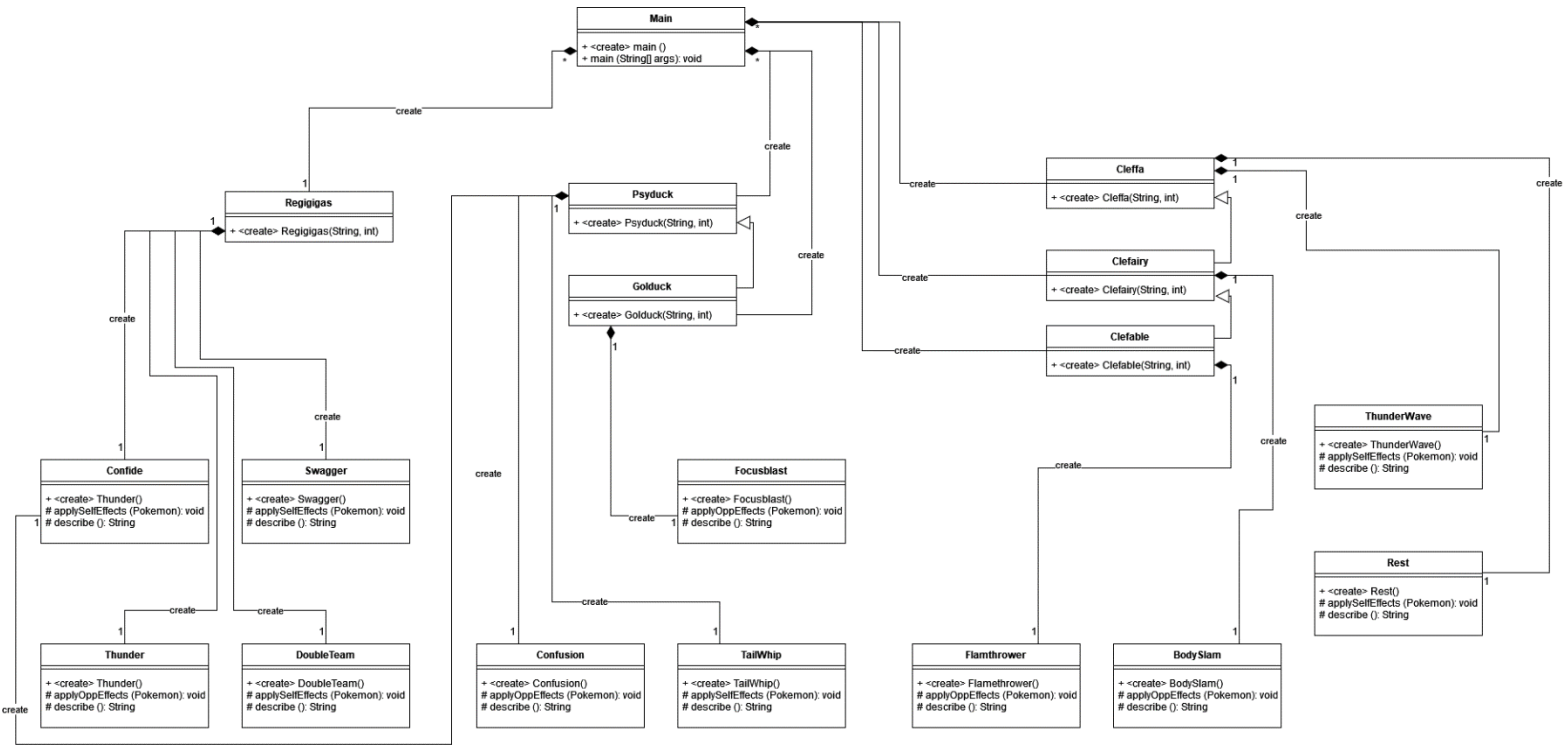
Базовые классы и симулятор сражения находятся в [jar-архиве](#) (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc - [здесь](#).

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

Исходный код программы

Репозиторий гитхаб: https://github.com/golemnik/Lab_2-P

UML диаграмма



Вывод

В результате выполнения данной лабораторной работы, было получено понимание работы с классами, наследование классов, переопределения методов, понимание подключения стороннего джар архива к проекту через консоль; sourcepath и classpath, знание об устройстве пакетов в Java. Было получено умение компилировать и создавать приложения Java с разветвленной внутренней структурой, получено знание и умение создавать uml диаграммы.