

Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет ИТМО
Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники

Вариант № 92902
Лабораторная работа №2
По дисциплине
Программирование

Выполнил студент группы Р3115:
Чимирев Игорь Олегович

Преподаватель:
Кулинич Ярослав Вадимович

Санкт-Петербург 2024 г.

1. Текст задания

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)

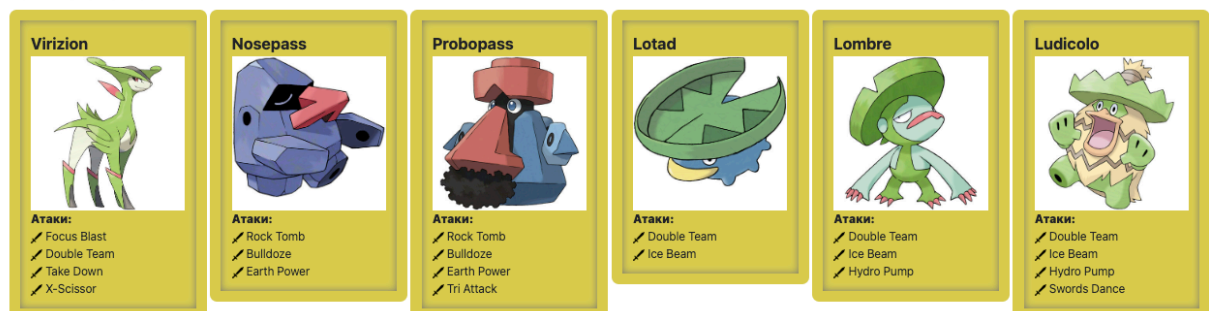
Классы покемонов должны наследоваться в соответствии с цепочкой эволюции покемонов. На основе базовых классов `PhysicalMove`, `SpecialMove` и `StatusMove` реализовать свои классы для заданных видов атак.

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. Информацию о покемонах, цепочках эволюции и атаках можно найти на сайтах.

Ваши покемоны:

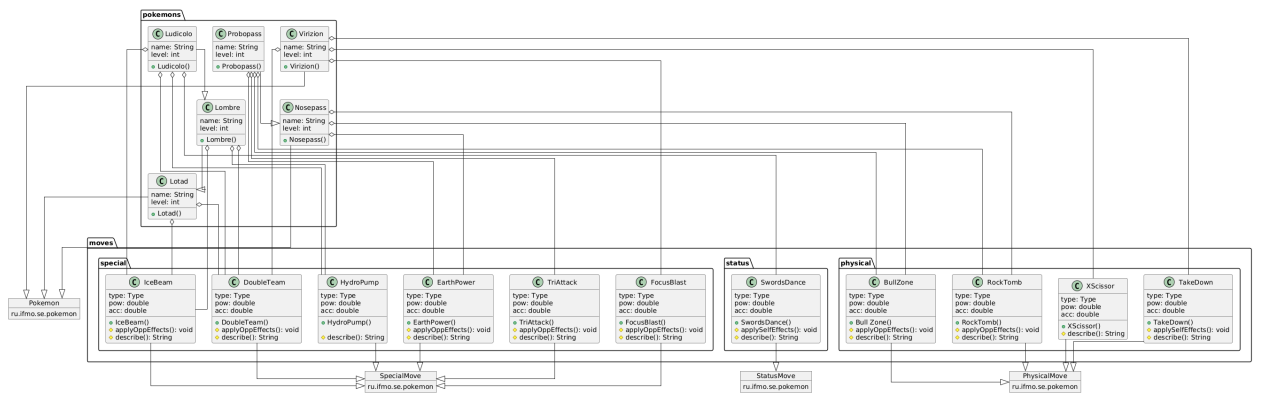


2. Исходный код программы.

<https://github.com/IgorChimirev/itmo/tree/main/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%B0/%D0%BB%D0%B0%D0%B12/app/SourceCode>

3. Диаграмма классов реализованной объектной модели.

<https://github.com/IgorChimirev/itmo/blob/main/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%B0/%D0%BB%D0%B0%D0%B12/app/scheme.plantuml>



Результат работы программы:

<https://github.com/IgorChimirev/itmo/blob/main/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%B0/%D0%BB%D0%B0%D0%B12/app/%D0%B2%D1%8B%D0%B2%D0%BE%D0%B4.pdf>

Вывод

В ходе второй лабораторной работы я ознакомился с синтаксисом классов и пакетов Java, познакомился с инструментом для генерации UML-диаграмм PlantUML, научился компилировать классы вместе с подключенными пакетами и собирать их все в Jar архив.