Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет ИТМО

Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники



Вариант №2676

Лабораторная работа №2

По дисциплине

Программирование

Выполнил студент группы P3108:

Елисеев Константин

Преподаватель:

Письмак Алексей Евгеньевич

Санкт-Петербург 2023 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)

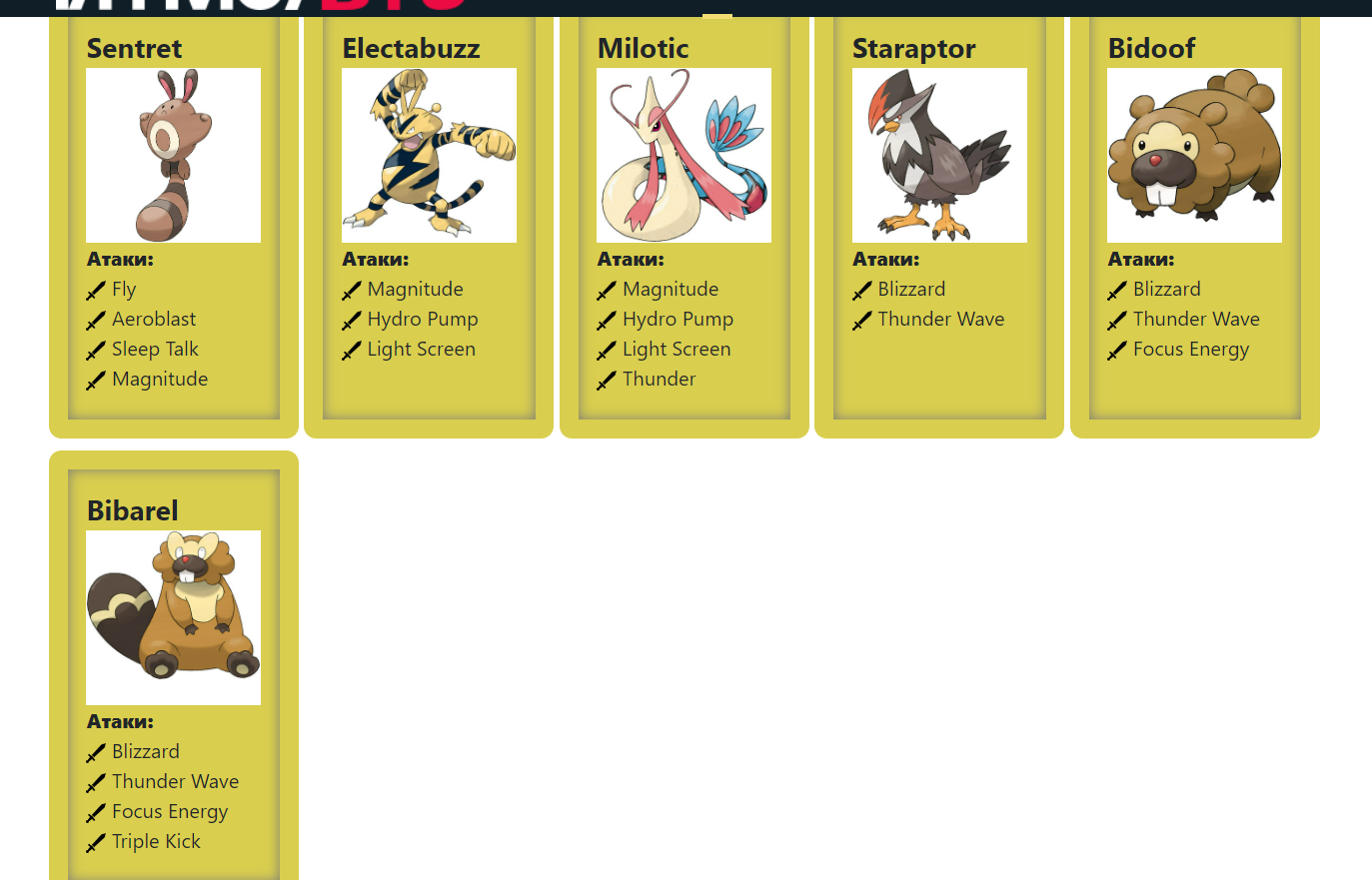
Классы покемонов должны наследоваться в соответствии с цепочкой эволюции покемонов. На основе базовых классов PhysicalMove, SpecialMove и StatusMove реализовать свои классы для заданных видов атак.

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](https://se.ifmo.ru/documents/10180/660917/Pokemon.jar/a7ce60af-6ee6-47d0-a95e-e5ed9a697bd2) (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc - [здесь](https://se.ifmo.ru/~tony/doc/).

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

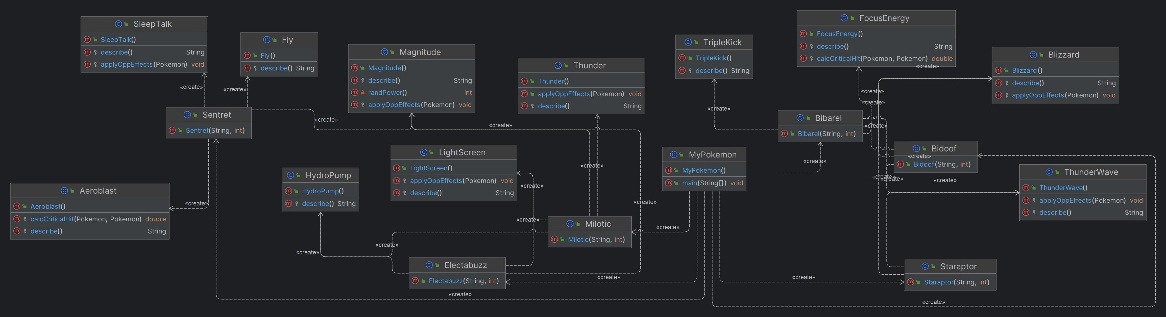


1. **Исходный код программы.**

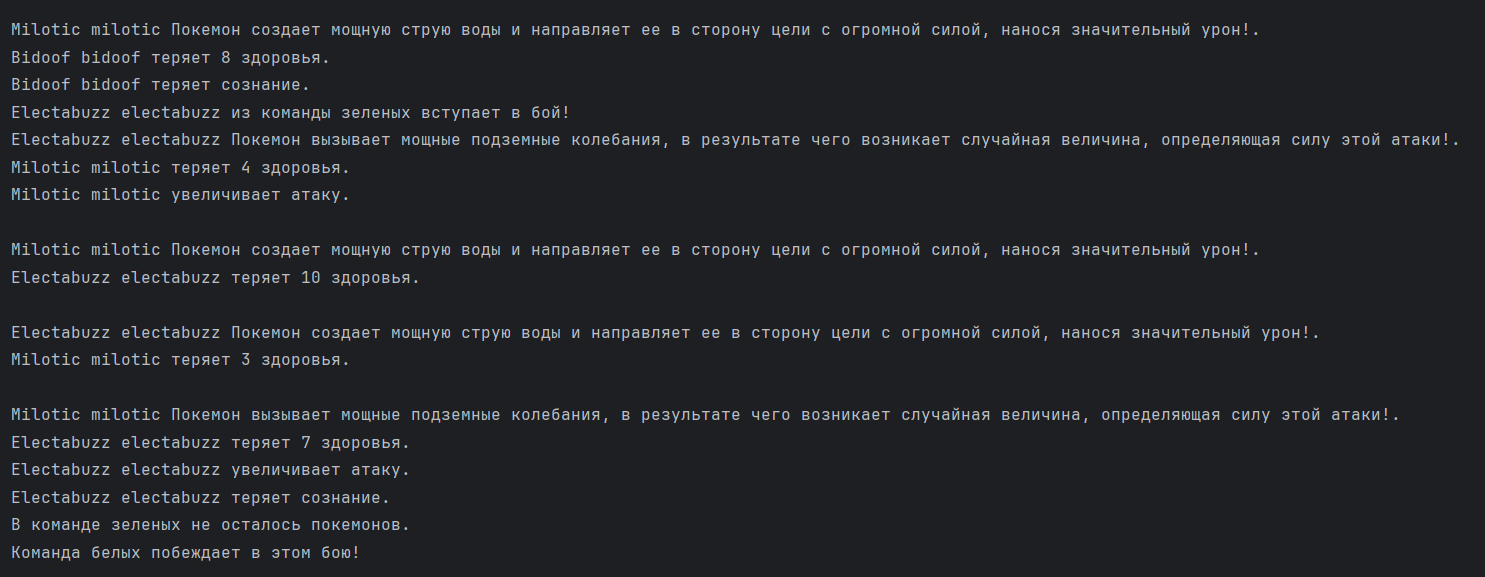
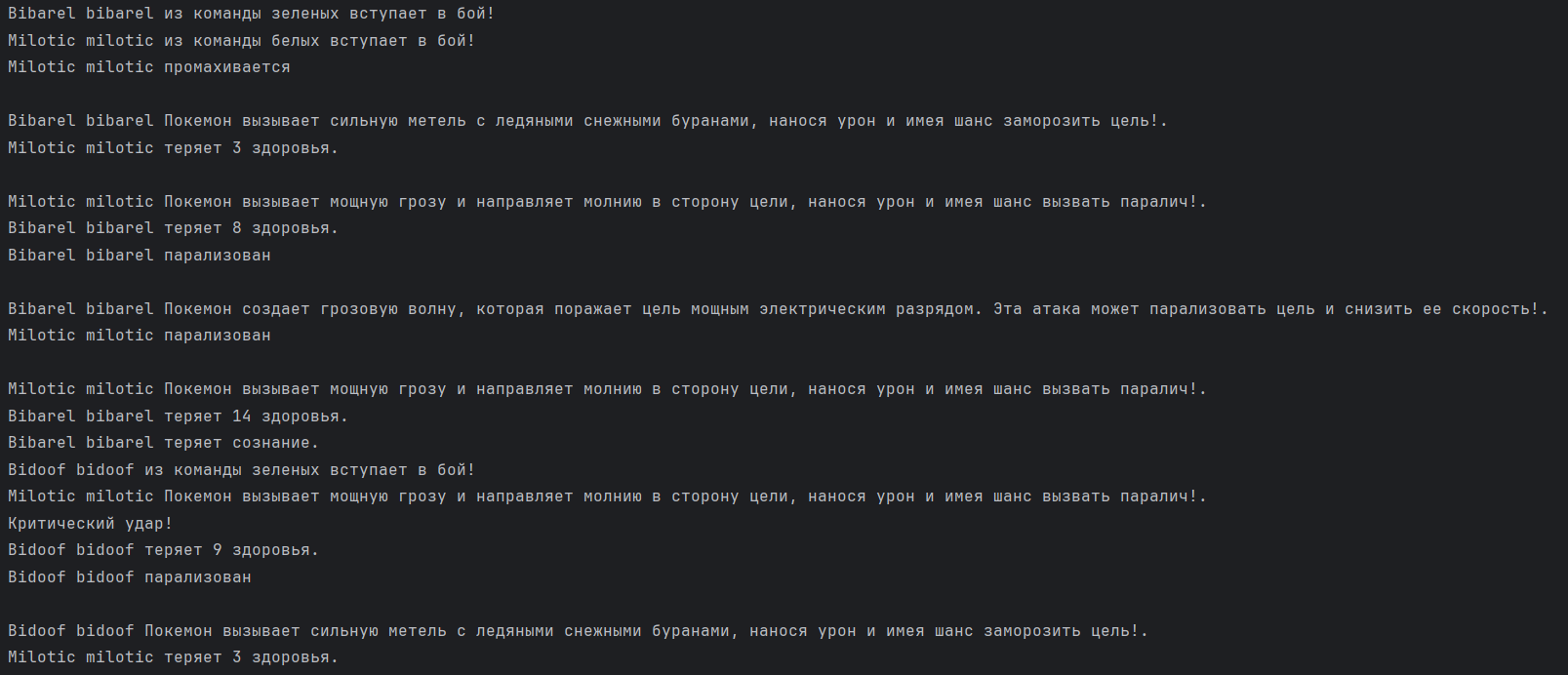
Репозиторий: <https://github.com/K0stya666/prog_lab2>

1. **Диаграмма классов реализованной объектной модели.**

Вывод в UML-формате см. в репозитории: <https://github.com/K0stya666/prog_lab2>



1. **Результат работы программы:**



1. **Вывод**

В ходе выполнения лабораторной я изучил основы ООП и научился применять их. Также научился подключать внешнюю jar-зависимость в проект и собирать её в jar.