

Университет ИТМО

Факультет Программной Инженерии И Компьютерной Техники

**Лабораторная работа №2 по дисциплине
Программирование**

Вариант № 20618

Выполнил

Целиков Даниил Александрович

P3119

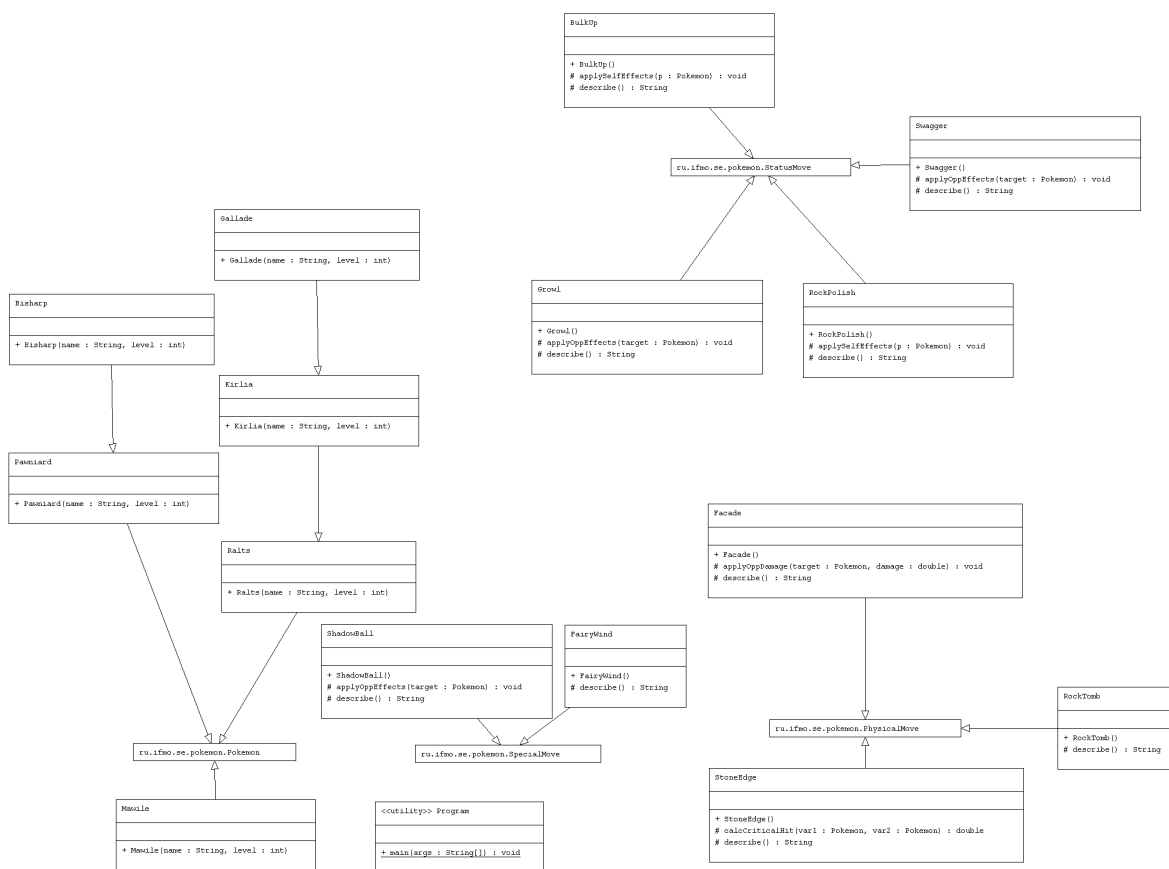
Оглавление

Задание	3
Исходный код программы	4
Результат работы программы.....	4
Вывод.....	4

Задание

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.
4. `Battle b = new Battle();`
5. `Pokemon p1 = new Pokemon("Чужой", 1);`
6. `Pokemon p2 = new Pokemon("Хищник", 1);`
7. `b.addAlly(p1);`
8. `b.addFoe(p2);`
9. `b.go();`
10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. Доделать все необходимые атаки и всех покемонов, распределить покемонов по командам, запустить сражение.

Диаграмма классов реализованной объектной модели



Исходный код программы

<https://github.com/Mafteroid0/ITMO-CSE/tree/main/programming/lab2>

Результат работы программы

Вывод

В ходе выполнения лабораторной работы я познакомился с основами языка программирования Java, методами класса `java.lang.Math`, работой с условными конструкциями и переменными. Также, я научился работать с сервером `helios` и компилировать написанный мной код.