**Практична робота №3**

**Тема:** Пакети

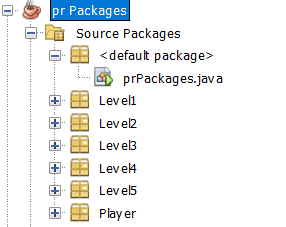
**Мета:** Ознайомитись та навчитися працювати з пакетами.

**Завдання:**

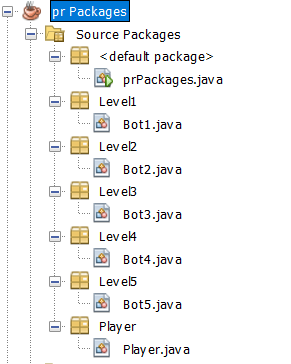
Спроектувати консольну мінігру.  
Спроектувати мінімум 5 класів та розмістити їх в різних пакетах.

**Хід роботи:**

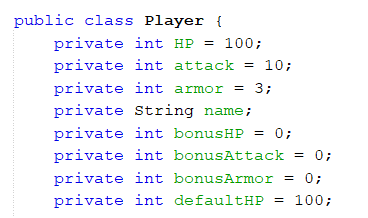
1. Створив 6 пакетів:



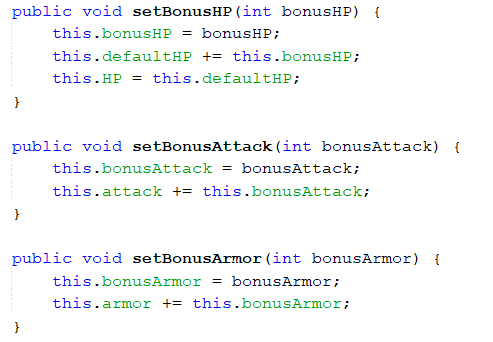
1. У кожному з пакетів створив по 1 класу:



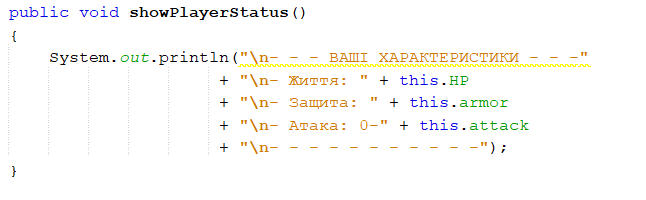
1. У класі Player, який відповідає за гравця, створив потрібні поля:



1. До цих полів створив методи гетери і сетери(до яких потрібно).
2. Для нарахування бонусів створив окремі методи:



1. Для відображення стану гравця створив відповідний метод:



1. Створив перегрузку методів для атаки на бота. У методі приймаються параметри класи всіх ботів. Атака відбувається випадковим чином, для цього використав атаку гравця і помножив її на випадкове число за допомогою Math.random(). Зробив перевірку на те, чи атака не менше защити. Якщо дана умова виконується, то від атаки віднімається защита бота, і вже така атака наноситься боту. Якщо умова не виконується, то від життя бота нічого не віднімається:



1. Аналогічно класу Player зробив дії в класах Bot1-5, тільки з сторони ботів (метод атаки на гравця; інші параметри життя, атаки, зажити; і тд).
2. Для отримання команд користувача використав BufferedReader.
3. Для діалогу з користувачем використовував цикли while.
4. Для з’ясування вибору користувача, і для переходу на наступні рівні використав оператор умови switch.

**Висновки:** на даній лабораторній роботі я ознайомився та навчився працювати з пакетами.

**Лістинг програми:**

**Головний клас:**

import java.io.\*;

public class prPackages {

public static void main(String[] args) throws IOException {

BufferedReader in=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

int level = 1;

boolean isWin = false;

while(true)

{

System.out.print("\n- - - МЕНЮ - - -"

+ "\n0 - Вихід"

+ "\n1 - Грати"

+ "\n2 - Про гру"

+ "\n3 - Про автора"

+ "\n- - - - - - - - -"

+ "\nКоманда: ");

String input = in.readLine();

switch(input){

case "0":

{

System.out.println("Допобачення");

return;

}

case "1":

{

Player.Player player = new Player.Player();

System.out.print("\nВведіть ім\'я: ");

player.setName(in.readLine());

while(true)

{

switch(level){

case 1:{

String input1;

Level1.Bot1 bot1 = new Level1.Bot1();

player.showPlayerStatus();

bot1.showBotStatus();

System.out.println("Ви на 1-му рівні");

while(true){

System.out.print("Виберіть режим:"

+ "\n0 - самостійний"

+ "\n1 - автоматичний"

+ "\nКоманда: ");

input1 = in.readLine();

switch(input1){

case "0":{

isWin = independentGame(player, bot1);

break;

}

case "1":{

isWin = autoGame(player,bot1);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

if(isWin){

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("\n"+player.getName()+" ПЕРЕМІГ");

player.normalHP();

player.showPlayerStatus();

String bonus;

while(true){

System.out.print("\nЗа перемогу вам вручається один з призів:"

+"\n1 - (+ 50 до життя)"

+"\n2 - (+ 10 до атаки)"

+"\n3 - (+ 5 до защити)"

+"\nВибір: ");

bonus = in.readLine();

switch(bonus){

case "1":{

player.setBonusHP(50);

break;

}

case "2":{

player.setBonusAttack(10);

break;

}

case "3":{

player.setBonusArmor(5);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

level++;

continue;

}

else{

level = 1;

player.normalCharacteristics();

bot1.normalHP();

System.out.println("\n" + bot1.getName() + " переміг...");

System.out.print("Бажаєте зіграти ще раз?"

+ "\n1 - Так"

+ "\n0 - Повернутися в меню"

+ "\nКоманда: ");

input1 = in.readLine();

switch(input1){

case "0":{

break;

}

case "1":{

continue;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда. Вас перекинуто в меню\n");

break;

}

}

}

break;

}

case 2:{

String input2;

Level2.Bot2 bot2 = new Level2.Bot2();

player.showPlayerStatus();

bot2.showBotStatus();

System.out.println("Ви на 2-му рівні");

while(true){

System.out.print("Виберіть режим:"

+ "\n0 - самостійний"

+ "\n1 - автоматичний"

+ "\nКоманда: ");

input2 = in.readLine();

switch(input2){

case "0":{

isWin = independentGame(player, bot2);

break;

}

case "1":{

isWin = autoGame(player,bot2);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

if(isWin){

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("\n"+player.getName()+" ПЕРЕМІГ");

player.normalHP();

player.showPlayerStatus();

String bonus;

while(true){

System.out.print("\nЗа перемогу вам вручається один з призів:"

+"\n1 - (+ 100 до життя)"

+"\n2 - (+ 15 до атаки)"

+"\n3 - (+ 9 до защити)"

+"\nВибір: ");

bonus = in.readLine();

switch(bonus){

case "1":{

player.setBonusHP(100);

break;

}

case "2":{

player.setBonusAttack(15);

break;

}

case "3":{

player.setBonusArmor(9);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

level++;

continue;

}

else{

level = 1;

player.normalCharacteristics();

bot2.normalHP();

System.out.println("\n" + bot2.getName() + " переміг...");

System.out.print("Бажаєте зіграти ще раз?"

+ "\n1 - Так"

+ "\n0 - Повернутися в меню"

+ "\nКоманда: ");

input2 = in.readLine();

switch(input2){

case "0":{

break;

}

case "1":{

continue;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда. Вас перекинуто в меню\n");

break;

}

}

}

break;

}

case 3:{

String input3;

Level3.Bot3 bot3 = new Level3.Bot3();

player.showPlayerStatus();

bot3.showBotStatus();

System.out.println("Ви на 3-му рівні");

while(true){

System.out.print("Виберіть режим:"

+ "\n0 - самостійний"

+ "\n1 - автоматичний"

+ "\nКоманда: ");

input3 = in.readLine();

switch(input3){

case "0":{

isWin = independentGame(player, bot3);

break;

}

case "1":{

isWin = autoGame(player,bot3);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

if(isWin){

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("\n"+player.getName()+" ПЕРЕМІГ");

player.normalHP();

player.showPlayerStatus();

String bonus;

while(true){

System.out.print("\nЗа перемогу вам вручається один з призів:"

+"\n1 - (+ 120 до життя)"

+"\n2 - (+ 20 до атаки)"

+"\n3 - (+ 10 до защити)"

+"\nВибір: ");

bonus = in.readLine();

switch(bonus){

case "1":{

player.setBonusHP(120);

break;

}

case "2":{

player.setBonusAttack(20);

break;

}

case "3":{

player.setBonusArmor(10);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

level++;

continue;

}

else{

level = 1;

player.normalCharacteristics();

bot3.normalHP();

System.out.println("\n" + bot3.getName() + " переміг...");

System.out.print("Бажаєте зіграти ще раз?"

+ "\n1 - Так"

+ "\n0 - Повернутися в меню"

+ "\nКоманда: ");

input3 = in.readLine();

switch(input3){

case "0":{

break;

}

case "1":{

continue;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда. Вас перекинуто в меню\n");

break;

}

}

}

break;

}

case 4:{

String input4;

Level4.Bot4 bot4 = new Level4.Bot4();

player.showPlayerStatus();

bot4.showBotStatus();

System.out.println("Ви на 4-му рівні");

while(true){

System.out.print("Виберіть режим:"

+ "\n0 - самостійний"

+ "\n1 - автоматичний"

+ "\nКоманда: ");

input4 = in.readLine();

switch(input4){

case "0":{

isWin = independentGame(player, bot4);

break;

}

case "1":{

isWin = autoGame(player,bot4);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

if(isWin){

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("\n"+player.getName()+" ПЕРЕМІГ");

player.normalHP();

player.showPlayerStatus();

String bonus;

while(true){

System.out.print("\nЗа перемогу вам вручається один з призів:"

+"\n1 - (+ 200 до життя)"

+"\n (+ 5 до атаки)"

+"\n2 - (+ 20 до атаки)"

+"\n (+ 70 до життя)"

+"\n3 - (+ 20 до защити)"

+"\n (+ 5 до атаки)"

+"\n (+ 30 до життя)"

+"\nВибір: ");

bonus = in.readLine();

switch(bonus){

case "1":{

player.setBonusHP(200);

player.setBonusAttack(5);

break;

}

case "2":{

player.setBonusAttack(20);

player.setBonusHP(70);

break;

}

case "3":{

player.setBonusArmor(20);

player.setBonusAttack(5);

player.setBonusHP(30);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

level++;

continue;

}

else{

level = 1;

player.normalCharacteristics();

bot4.normalHP();

System.out.println("\n" + bot4.getName() + " переміг...");

System.out.print("Бажаєте зіграти ще раз?"

+ "\n1 - Так"

+ "\n0 - Повернутися в меню"

+ "\nКоманда: ");

input4 = in.readLine();

switch(input4){

case "0":{

break;

}

case "1":{

continue;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда. Вас перекинуто в меню\n");

break;

}

}

}

break;

}

case 5:{

String input5;

Level5.Bot5 bot5 = new Level5.Bot5();

player.showPlayerStatus();

bot5.showBotStatus();

System.out.println("Ви на 5-му рівні");

while(true){

System.out.print("Виберіть режим:"

+ "\n0 - самостійний"

+ "\n1 - автоматичний"

+ "\nКоманда: ");

input5 = in.readLine();

switch(input5){

case "0":{

isWin = independentGame(player, bot5);

break;

}

case "1":{

isWin = autoGame(player,bot5);

break;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

continue;

}

}

break;

}

if(isWin){

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("");

System.out.println("\n"+player.getName()+" ПЕРЕМІГ");

System.out.print("\n- - - ВІТАЮ - - -"

+ "\nВИ ПРОЙШЛИ ГРУ!"

+ "\n"

+ "\n"

+ "\nДля повернення в меню натисніть будь-яку клавішу, потім Enter");

in.readLine();

level = 1;

break;

}

else{

level = 1;

player.normalCharacteristics();

bot5.normalHP();

System.out.println("\n" + bot5.getName() + " переміг...");

System.out.print("Бажаєте зіграти ще раз?"

+ "\n1 - Так"

+ "\n0 - Повернутися в меню"

+ "\nКоманда: ");

input5 = in.readLine();

switch(input5){

case "0":{

break;

}

case "1":{

continue;

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда. Вас перекинуто в меню\n");

break;

}

}

}

break;

}

}

break;

}

break;

}

case "2":

{

Player.Player p = new Player.Player();

System.out.println("\n- - - ПРО ГРУ - - -"

+ "\nВ грі потрібно пройти 5 рівнів."

+ "\nПеред кожним рівне у вас буде вибір режиму (автоматичний або самостійний)."

+ "\nНа наступний рівень можна перети після того, як переміг бота на даному рівні."

+ "\nЯкщо вас переміг бот, то ви будете змушені почати все спочатку.\n"

+ "\nВаші початкові параметри:\n"

+ "\n- Життя: " + p.getHP()

+ "\n- Защита: " + p.getArmor()

+ "\n- Атака: 0-" + p.getAttack()

+ "\n"

+ "\nАтака виконується випадковим чином, у заданих межах."

+ "\nВід атки віднімається защита, і атака стає меншою"

+ "\nПісля проходження рівнів, вам буде надаватися вибір одного із декількох бонусів."

+ "\n- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -");

System.out.println("\nДля повернення в меню натисніть будь-яку клавішу, потім Enter");

in.readLine();

break;

}

case "3":

{

System.out.println("\n- - - АВТОР - - -"

+ "\nСтудент групи КН-33"

+ "\nПриродничо-гуманітарного коледжу ДВНЗ \"УжНУ\""

+ "\nРосоха Максим Валентинович"

+ "\n- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -");

System.out.println("\nДля повернення в меню натисніть будь-яку клавішу, потім Enter");

in.readLine();

break;

}

default:

{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

break;

}

}

}

}

//Для автоматичного режиму

public static boolean autoGame(Player.Player player, Level1.Bot1 bot)

{

while(true){

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

}

}

public static boolean autoGame(Player.Player player, Level2.Bot2 bot)

{

while(true){

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

}

}

public static boolean autoGame(Player.Player player, Level3.Bot3 bot)

{

while(true){

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

}

}

public static boolean autoGame(Player.Player player, Level4.Bot4 bot)

{

while(true){

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

}

}

public static boolean autoGame(Player.Player player, Level5.Bot5 bot)

{

while(true){

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

}

}

//Для самостійного режиму

public static boolean independentGame(Player.Player player, Level1.Bot1 bot) throws IOException

{

BufferedReader in=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

String input;

while(true){

System.out.print("\nАтакувати " + bot.getName() + "?"

+ "\n1 - Атакувати"

+ "\n2 - Перейти в автоматичний режим"

+ "\nКоманда: ");

input = in.readLine();

System.out.println("");

switch(input){

case "1":{

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

break;

}

case "2":{

return (autoGame(player, bot));

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

break;

}

}

}

}

public static boolean independentGame(Player.Player player, Level2.Bot2 bot)throws IOException

{

BufferedReader in=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

String input;

while(true){

System.out.print("\nАтакувати " + bot.getName() + "?"

+ "\n1 - Атакувати"

+ "\n2 - Перейти в автоматичний режим"

+ "\nКоманда: ");

input = in.readLine();

System.out.println("");

switch(input){

case "1":{

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

break;

}

case "2":{

return (autoGame(player, bot));

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

break;

}

}

}

}

public static boolean independentGame(Player.Player player, Level3.Bot3 bot)throws IOException

{

BufferedReader in=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

String input;

while(true){

System.out.print("\nАтакувати " + bot.getName() + "?"

+ "\n1 - Атакувати"

+ "\n2 - Перейти в автоматичний режим"

+ "\nКоманда: ");

input = in.readLine();

System.out.println("");

switch(input){

case "1":{

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

break;

}

case "2":{

return (autoGame(player, bot));

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

break;

}

}

}

}

public static boolean independentGame(Player.Player player, Level4.Bot4 bot)throws IOException

{

BufferedReader in=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

String input;

while(true){

System.out.print("\nАтакувати " + bot.getName() + "?"

+ "\n1 - Атакувати"

+ "\n2 - Перейти в автоматичний режим"

+ "\nКоманда: ");

input = in.readLine();

System.out.println("");

switch(input){

case "1":{

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

break;

}

case "2":{

return (autoGame(player, bot));

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

break;

}

}

}

}

public static boolean independentGame(Player.Player player, Level5.Bot5 bot)throws IOException

{

BufferedReader in=new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

String input;

while(true){

System.out.print("\nАтакувати " + bot.getName() + "?"

+ "\n1 - Атакувати"

+ "\n2 - Перейти в автоматичний режим"

+ "\nКоманда: ");

input = in.readLine();

System.out.println("");

switch(input){

case "1":{

player.AttackBot(bot);

if(bot.getHP() <= 0){return true;}

bot.attackPlayer(player);

if(player.getHP() <= 0){return false;}

break;

}

case "2":{

return (autoGame(player, bot));

}

default:{

System.out.println("Помилка! Неправильно введена команда, повторіть спробу\n");

break;

}

}

}

}

}

**Клас Player:**

package Player;

public class Player {

private int HP = 100;

private int attack = 10;

private int armor = 3;

private String name;

private int bonusHP = 0;

private int bonusAttack = 0;

private int bonusArmor = 0;

private int defaultHP = 100;

public int getHP() {

return HP;

}

public void setHP(int HP) {

this.HP = HP;

}

public int getArmor() {

return armor;

}

public int getAttack() {

return attack;

}

public String getName() {

return name;

}

public void setName(String name) {

this.name = name;

}

public void setBonusHP(int bonusHP) {

this.bonusHP = bonusHP;

this.defaultHP += this.bonusHP;

this.HP = this.defaultHP;

}

public void setBonusAttack(int bonusAttack) {

this.bonusAttack = bonusAttack;

this.attack += this.bonusAttack;

}

public void setBonusArmor(int bonusArmor) {

this.bonusArmor = bonusArmor;

this.armor += this.bonusArmor;

}

public void showPlayerStatus()

{

System.out.println("\n- - - ВАШІ ХАРАКТЕРИСТИКИ - - -"

+ "\n- Життя: " + this.HP

+ "\n- Защита: " + this.armor

+ "\n- Атака: 0-" + this.attack

+ "\n- - - - - - - - - - -");

}

public void AttackBot(Level1.Bot1 Bot)

{

System.out.println(this.name + " атакує на " + Bot.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > Bot.getArmor())

{

attack = attack - Bot.getArmor();

Bot.setHP((Bot.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(Bot.getHP() < 0)

{

Bot.setHP(0);

}

Bot.showBotStatus();

}

public void AttackBot(Level2.Bot2 Bot)

{

System.out.println(this.name + " атакує на " + Bot.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > Bot.getArmor())

{

attack = attack - Bot.getArmor();

Bot.setHP((Bot.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(Bot.getHP() < 0)

{

Bot.setHP(0);

}

Bot.showBotStatus();

}

public void AttackBot(Level3.Bot3 Bot)

{

System.out.println(this.name + " атакує на " + Bot.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > Bot.getArmor())

{

attack = attack - Bot.getArmor();

Bot.setHP((Bot.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(Bot.getHP() < 0)

{

Bot.setHP(0);

}

Bot.showBotStatus();

}

public void AttackBot(Level4.Bot4 Bot)

{

System.out.println(this.name + " атакує на " + Bot.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > Bot.getArmor())

{

attack = attack - Bot.getArmor();

Bot.setHP((Bot.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(Bot.getHP() < 0)

{

Bot.setHP(0);

}

Bot.showBotStatus();

}

public void AttackBot(Level5.Bot5 Bot)

{

System.out.println(this.name + " атакує " + Bot.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > Bot.getArmor())

{

attack = attack - Bot.getArmor();

Bot.setHP((Bot.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(Bot.getHP() < 0)

{

Bot.setHP(0);

}

Bot.showBotStatus();

}

public void normalHP(){

this.HP = this.defaultHP;

}

public void normalCharacteristics(){

this.HP = 100;

this.attack = 10;

this.armor = 3;

}

}

**Клас Bot1:**

package Level1;

public class Bot1 {

private int HP = 70;

private int attack = 7;

private int armor = 3;

private String name = "Бот1";

public int getHP() {

return HP;

}

public void setHP(int HP) {

this.HP = HP;

}

public int getAttack() {

return attack;

}

public int getArmor() {

return armor;

}

public String getName() {

return name;

}

public void showBotStatus()

{

System.out.println("\n- - - ХАРАКТЕРИСТИКИ БОТА "+name+" - - -"

+ "\n- Життя: " + this.HP

+ "\n- Защита: " + this.armor

+ "\n- Атака: 0-" + this.attack

+ "\n- - - - - - - - - - -");

}

public void attackPlayer(Player.Player player)

{

System.out.println(this.name + " атакує " + player.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > player.getArmor())

{

attack -= player.getArmor();

player.setHP((player.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(player.getHP() < 0)

{

player.setHP(0);

}

player.showPlayerStatus();

}

public void normalHP(){

this.HP = 70;

}

}

**Клас Bot2:**

package Level2;

public class Bot2 {

private int HP = 120;

private int attack = 11;

private int armor = 4;

private String name = "Бот2";

public int getHP() {

return HP;

}

public void setHP(int HP) {

this.HP = HP;

}

public int getAttack() {

return attack;

}

public void setAttack(int attack) {

this.attack = attack;

}

public int getArmor() {

return armor;

}

public void setArmor(int armor) {

this.armor = armor;

}

public String getName() {

return name;

}

public void setName(String name) {

this.name = name;

}

public void showBotStatus()

{

System.out.println("\n- - - СТАН БОТА "+name+" - - -"

+ "\n- Життя: " + this.HP

+ "\n- Защита: " + this.armor

+ "\n- Атака: 0-" + this.attack

+ "\n- - - - - - - - - - -");

}

public void attackPlayer(Player.Player player)

{

System.out.println(this.name + " атакує " + player.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > player.getArmor())

{

attack -= player.getArmor();

player.setHP((player.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(player.getHP() < 0)

{

player.setHP(0);

}

player.showPlayerStatus();

}

public void normalHP(){

this.HP = 120;

}

}

**Клас Bot3:**

package Level3;

public class Bot3 {

private int HP = 180;

private int attack = 18;

private int armor = 8;

private String name = "Бот3";

public int getHP() {

return HP;

}

public void setHP(int HP) {

this.HP = HP;

}

public int getAttack() {

return attack;

}

public void setAttack(int attack) {

this.attack = attack;

}

public int getArmor() {

return armor;

}

public void setArmor(int armor) {

this.armor = armor;

}

public String getName() {

return name;

}

public void setName(String name) {

this.name = name;

}

public void showBotStatus()

{

System.out.println("\n- - - СТАН БОТА "+name+" - - -"

+ "\n- Життя: " + this.HP

+ "\n- Защита: " + this.armor

+ "\n- Атака: 0-" + this.attack

+ "\n- - - - - - - - - - -");

}

public void attackPlayer(Player.Player player)

{

System.out.println(this.name + " атакує " + player.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > player.getArmor())

{

attack -= player.getArmor();

player.setHP((player.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(player.getHP() < 0)

{

player.setHP(0);

}

player.showPlayerStatus();

}

public void normalHP(){

this.HP = 180;

}

}

**Клас Bot4:**

package Level4;

public class Bot4 {

private int HP = 250;

private int attack = 22;

private int armor = 6;

private String name = "Бот4";

public int getHP() {

return HP;

}

public void setHP(int HP) {

this.HP = HP;

}

public int getAttack() {

return attack;

}

public void setAttack(int attack) {

this.attack = attack;

}

public int getArmor() {

return armor;

}

public void setArmor(int armor) {

this.armor = armor;

}

public String getName() {

return name;

}

public void setName(String name) {

this.name = name;

}

public void showBotStatus()

{

System.out.println("\n- - - СТАН БОТА "+name+" - - -"

+ "\n- Життя: " + this.HP

+ "\n- Защита: " + this.armor

+ "\n- Атака: 0-" + this.attack

+ "\n- - - - - - - - - - -");

}

public void attackPlayer(Player.Player player)

{

System.out.println(this.name + " атакує " + player.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > player.getArmor())

{

attack -= player.getArmor();

player.setHP((player.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(player.getHP() < 0)

{

player.setHP(0);

}

player.showPlayerStatus();

}

public void normalHP(){

this.HP = 250;

}

}

**Клас Bot5:**

package Level5;

public class Bot5 {

private int HP = 300;

private int attack = 50;

private int armor = 15;

private String name = "Бот5";

public int getHP() {

return HP;

}

public void setHP(int HP) {

this.HP = HP;

}

public int getAttack() {

return attack;

}

public void setAttack(int attack) {

this.attack = attack;

}

public int getArmor() {

return armor;

}

public void setArmor(int armor) {

this.armor = armor;

}

public String getName() {

return name;

}

public void setName(String name) {

this.name = name;

}

public void showBotStatus()

{

System.out.println("\n- - - СТАН БОТА "+name+" - - -"

+ "\n- Життя: " + this.HP

+ "\n- Защита: " + this.armor

+ "\n- Атака: 0-" + this.attack

+ "\n- - - - - - - - - - -");

}

public void attackPlayer(Player.Player player)

{

System.out.println(this.name + " атакує " + player.getName());

int attack = (int)(this.attack \* Math.random());

if(attack > player.getArmor())

{

attack -= player.getArmor();

player.setHP((player.getHP() - attack));

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

}

else

{

System.out.println(this.name + " атакував з силою " + attack);

System.out.println("Атака заблокована");

}

if(player.getHP() < 0)

{

player.setHP(0);

}

player.showPlayerStatus();

}

public void normalHP(){

this.HP = 300;

}

}