**Министерство образования и науки Российской Федерации**

**федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования**

**“ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ**

**УНИВЕРСИТЕТ ИТМО”**

Факультет программной инженерии и компьютерной техники (ПИКТ)

Направление подготовки (специальность) – 09.04.04 (Нейротехнологии и программная инженерия)

Программирование

Лабораторная работа № 2

Выполнил студент

Ровкова Анастасия Сергеевна

Группа № P3121

Принимающий: Карташев Владимир Сергеевич

г. Санкт-Петербург

2024 г.

Оглавление

[**Задание:** 3](#_Toc181976317)

[**UML диаграмма:** 3](#_Toc181976318)

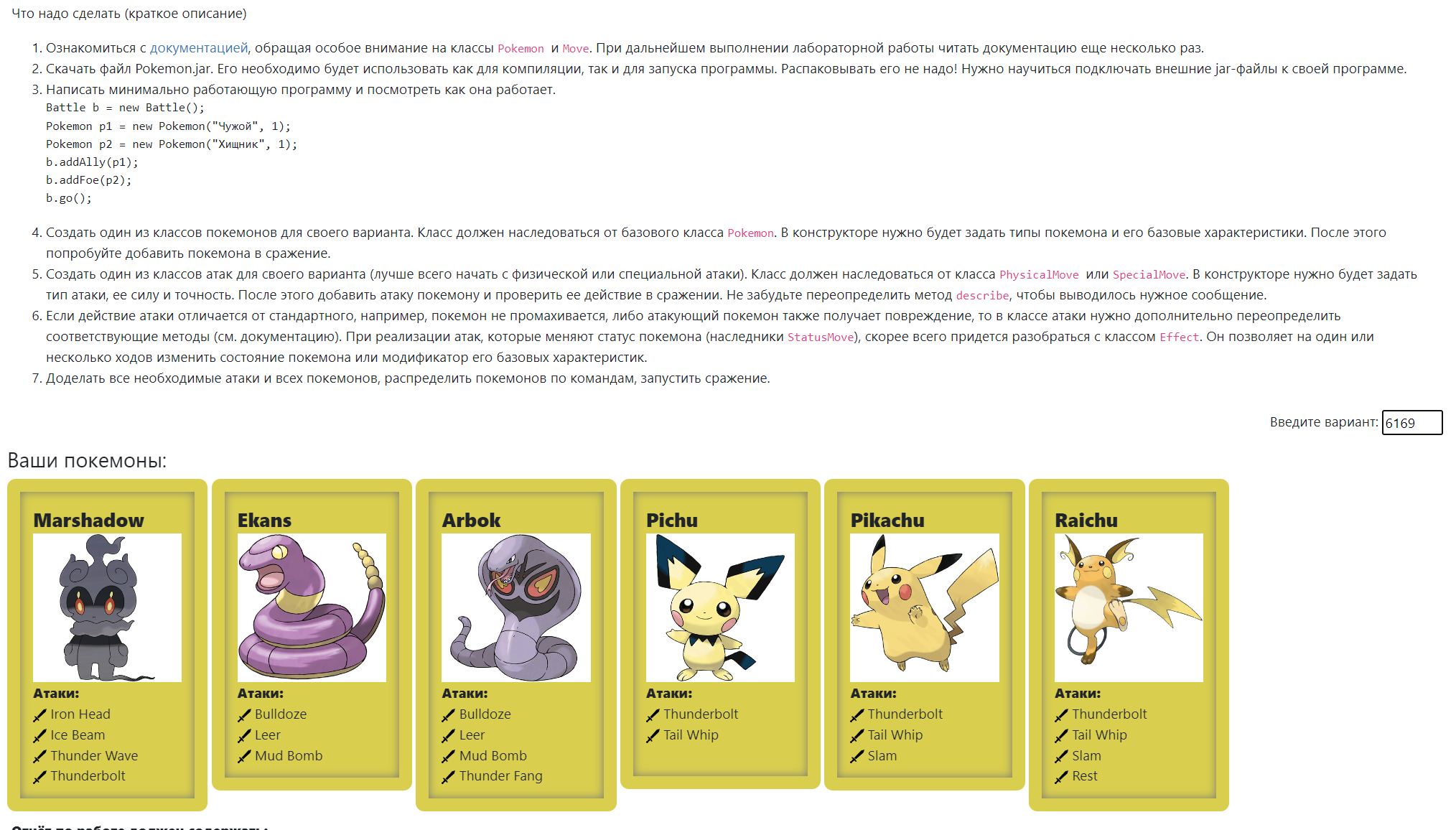
[**Исходный код:** 3](#_Toc181976319)

[**Вывод программы:** 3](#_Toc181976320)

[**Вывод:** 3](#_Toc181976321)

**Вариант: 6169**

# **Задание:**



# **UML диаграмма:**

https://github.com/Naswek/pokemons\_lab

Файлик – «pokemons\_diagram»

# **Исходный код:**

https://github.com/Naswek/pokemons\_lab

# **Вывод программы:**

https://github.com/Naswek/pokemons\_lab

Файлик – «вывод программы»

# **Вывод:**

В этой лабораторной работе я применила ключевые принципы ООП, такие как наследование, полиморфизм и инкапсуляция, для создания и управления покемонами в бою. Я научилась создавать классы покемонов и атак, наследуя и расширяя их функциональность, а также организовала взаимодействие между объектами. Работа помогла понять, как использовать ООП для моделирования сложных систем.