

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет ИТМО»  
Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники

Лабораторная работа №2 по  
дисциплине  
«Программирование»  
Вариант № 134102

Выполнил студент группы Р3134  
Данченко Владимир Витальевич  
Преподаватель:  
Письмак Алексей Евгеньевич

г. Санкт-Петербург

2022

## Оглавление

<b>1. Текст задания.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Исходный код программы.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Результат работы программы.....</b>	<b>5</b>
<b>4. Вывод .....</b>	<b>6</b>

## 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.

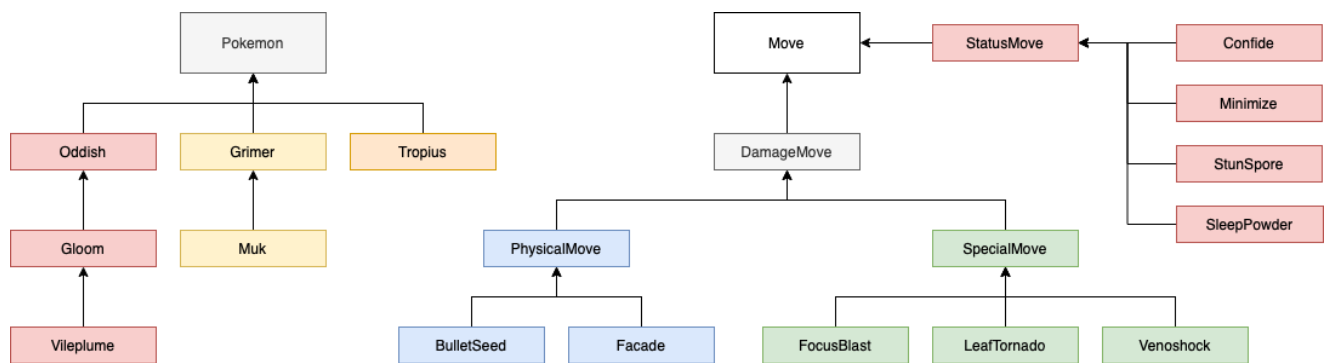
Используя класс симуляции боя `Battle`, создать 2 команды покемонов (каждый покемон должен иметь имя) и запустить бой.



## 2. Исходный код программы

Исходный текст программы доступен в git-репозитории по адресу

[https://github.com/OSkull32/ProgaLab\\_2](https://github.com/OSkull32/ProgaLab_2)



### 3. Результат работы программы

Вывод программы доступен в git-репозитории по адресу

[https://github.com/OSkull32/ProgaLab\\_2](https://github.com/OSkull32/ProgaLab_2)

#### 4. Вывод

Во время выполнения данной лабораторной работы я познакомился с ООП, создал свои первые классы, узнал, как производится наследование от уже существующих классов, а также переопределение родительских методов.