

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

1. Текст задания.....	3
2. Исходный код программы.....	4
3. Результат работы программы.....	5
4. Вывод	6

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.

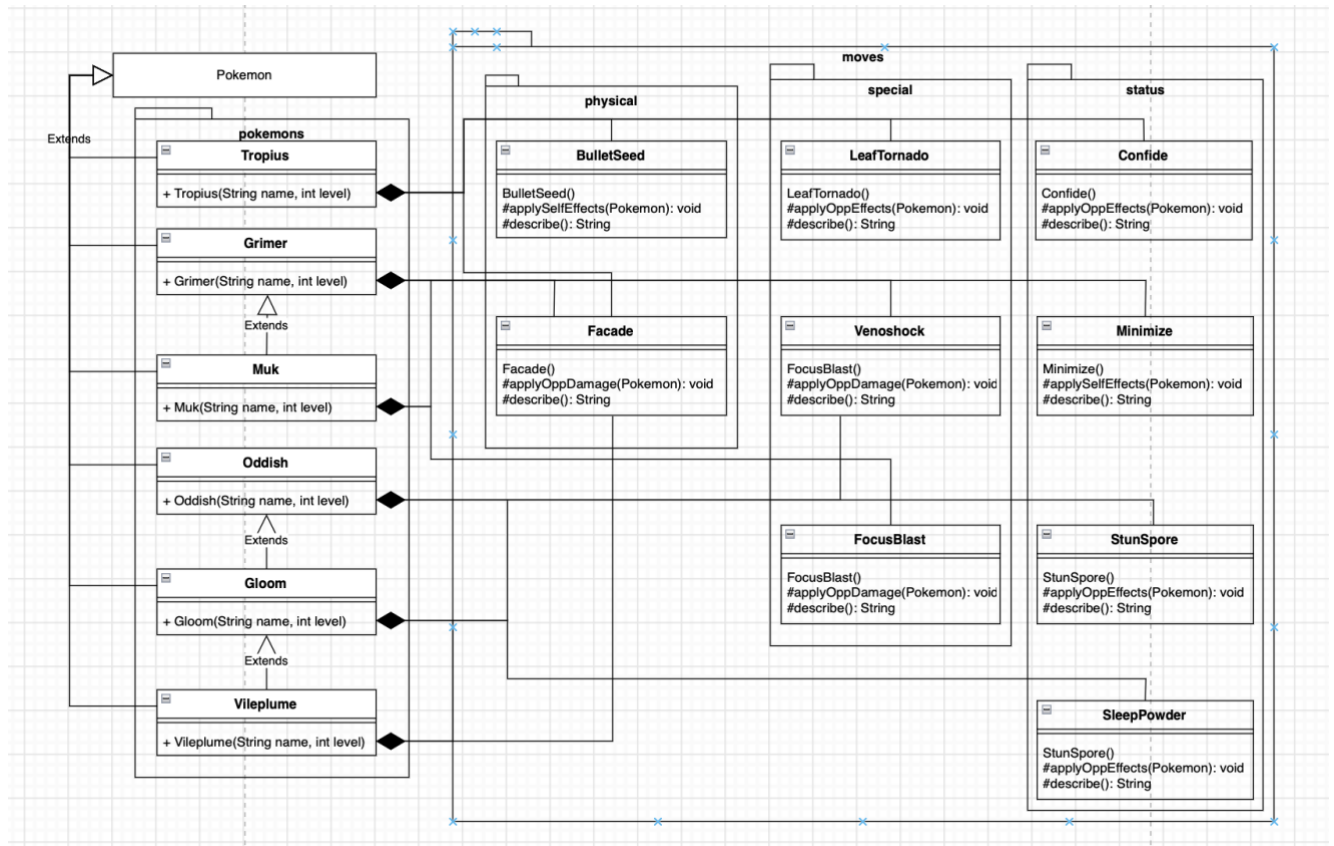
Используя класс симуляции боя `Battle`, создать 2 команды покемонов (каждый покемон должен иметь имя) и запустить бой.



2. Исходный код программы

Исходный текст программы доступен в git-репозитории по адресу

https://github.com/OSkull32/ProgaLab_2



3. Результат работы программы

Вывод программы доступен в git-репозитории по адресу

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.