Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и вычислительной техники

**Отчет**

**По лабораторной работе №2**

по дисциплине «Программирование»

Вариант 11918

Выполнила: Старостина Е. П., группа Р3119

Преподаватель: Бойко В. А.

Текст задания:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, документ

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, документ, Шрифт

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, мультфильм, млекопитающее

Автоматически созданное описание

UML-диаграмма:

Изображение выглядит как диаграмма, линия, текст

Автоматически созданное описание

<https://github.com/Starostina-elena/java_semestr1_lab2_v8/blob/master/uml_diagram_pic.png>

Исходный код программы:

Можно найти по ссылке: <https://github.com/Starostina-elena/java_semestr1_lab2_v8>

Результат работы программы:

Entei Первый из команды фиолетовых вступает в бой!

Amaura Второй из команды черных вступает в бой!

Entei Первый обжигает.

Amaura Второй теряет 10 здоровья.

Amaura Второй воспламеняется

Amaura Второй бросается большими валунами.

Entei Первый восстанавливает 1 здоровья.

Entei Первый кусает окутанными пламенем клыками.

Amaura Второй теряет 10 здоровья.

Amaura Второй теряет сознание.

Pichu Четвертый из команды черных вступает в бой!

Entei Первый наступает на врага.

Pichu Четвертый теряет 4 здоровья.

Pichu Четвертый наносит урон.

Entei Первый пронзает цель заточенными камнями.

Pichu Четвертый теряет 6 здоровья.

Entei Первый увеличивает точность.

Entei Первый кусает окутанными пламенем клыками.

Pichu Четвертый теряет 5 здоровья.

Pichu Четвертый воспламеняется

Pichu Четвертый теряет сознание.

Raichu Шестой из команды черных вступает в бой!

Raichu Шестой запускает концентрированный пучок электричества.

Entei Первый теряет 6 здоровья.

Raichu Шестой увеличивает специальную атаку.

Entei Первый пронзает цель заточенными камнями.

Raichu Шестой теряет 5 здоровья.

Entei Первый увеличивает точность.

Raichu Шестой запускает концентрированный пучок электричества.

Entei Первый теряет 9 здоровья.

Raichu Шестой увеличивает специальную атаку.

Entei Первый теряет сознание.

Aurorus Третий из команды фиолетовых вступает в бой!

Raichu Шестой засыпает на два хода и полностью восстанавливается.

Raichu Шестой засыпает

Aurorus Третий парализует оппонента.

Raichu Шестой засыпает на два хода и полностью восстанавливается.

Raichu Шестой засыпает

Aurorus Третий ударяет снежным порывом.

Raichu Шестой теряет 7 здоровья.

Raichu Шестой наносит урон.

Aurorus Третий парализует оппонента.

Raichu Шестой запускает концентрированный пучок электричества.

Aurorus Третий теряет 4 здоровья.

Raichu Шестой увеличивает специальную атаку.

Aurorus Третий использует телекинез.

Raichu Шестой теряет 5 здоровья.

Raichu Шестой наносит урон.

Критический удар!

Aurorus Третий ударяет снежным порывом.

Raichu Шестой теряет 7 здоровья.

Raichu Шестой теряет сознание.

В команде черных не осталось покемонов.

Команда фиолетовых побеждает в этом бою!

Выводы по работе:

В ходе лабораторной работы я отработала наследование классов в Java и научилась подключать внешние импортируемые модули. Также я научилась пользоваться инструментами для автоматической генерации UML-диаграмм и пользоваться системой автоматической сборки ant. В процессе настройки ant я столкнулась с множеством проблем, в частности, с проблемами, связанными с кодировкой (Вывод: иногда проблема «невидимых» символов решается созданием нового файла и копированием в него содержимого старого), и научилась писать файл build.xml для ant.