

«Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Направление подготовки: 09.03.01 -Информатика и вычислительная техника,
Компьютерные системы и технологии

Дисциплина «Программирование»

Отчет по программированию

Лабораторная работа № 2

Вариант 333888

Хабнер Георгий, Р3131

г. Санкт-Петербург, 2022г.

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:

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.

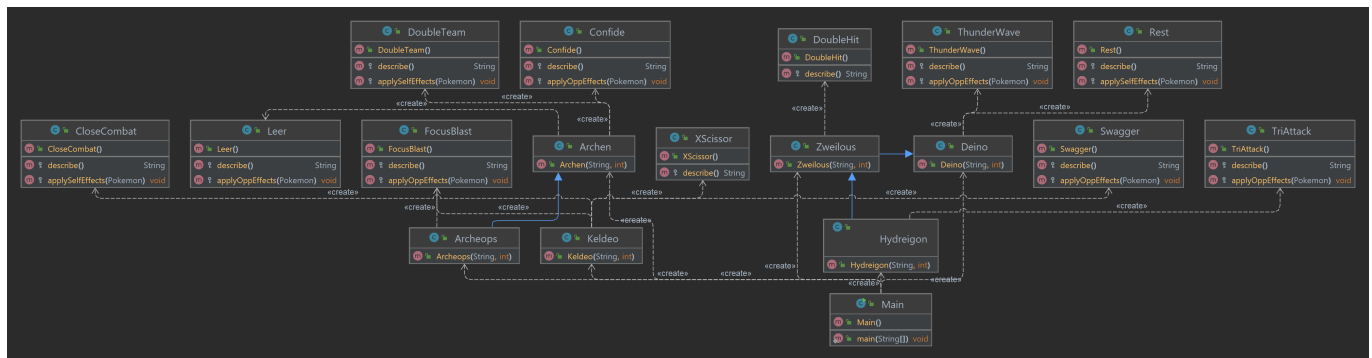
2. Код программы

<https://github.com/SugarBooba/Programming/tree/master/lab1/src>

3. Результат выполнения

Keldeo Bob из команды фиолетовых вступает в бой! Deino Litty из команды белых вступает в бой! Keldeo Bob сражается с врагом в ближнем бою, не защищаясь. Критический удар! Deino Litty теряет 685 здоровья. Deino Litty теряет сознание. Zweilous Artur из команды белых вступает в бой! Keldeo Bob усиливает ментальную сосредоточенность и высвобождает силу. Критический удар! Zweilous Artur теряет 6873 здоровья. Zweilous Artur теряет сознание. Hydreigon Loli из команды белых вступает в бой! Keldeo Bob усиливает ментальную сосредоточенность и высвобождает силу. Hydreigon Loli теряет 2648 здоровья. Hydreigon Loli теряет сознание. В команде белых не осталось покемонов. Команда фиолетовых побеждает в этом бою!

4. Диаграмма классов реализованной объектной модели



5. Вывод

В ходе работы я познакомился с реализацией и устройством ООП в java, научился наследоваться от классов и переопределять наследуемые методы.