Университет ИТМО  
 Направление СППО

Лабораторная работа №2  
по Программированию

Преподаватель: Гаврилов А. В.

Выполнил: Лебедев Вадим Антонович

Группа: P3110  
Вариант: 10801

**Задание:**

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.

Базовые классы и симулятор сражения находятся в [jar-архиве](https://se.ifmo.ru/documents/10180/660917/Pokemon.jar/a7ce60af-6ee6-47d0-a95e-e5ed9a697bd2) (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc - [здесь](https://se.ifmo.ru/~tony/doc/).

Информацию о покемонах, цепочках эволюции и атаках можно найти на сайтах [http://poke-universe.ru](http://poke-universe.ru/), [http://pokemondb.net](http://pokemondb.net/),<http://veekun.com/dex/pokemon>

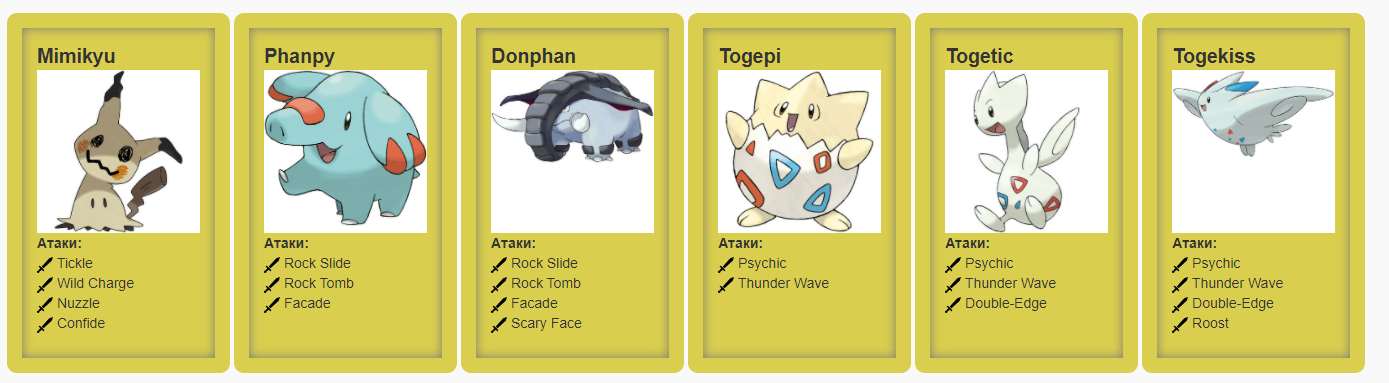
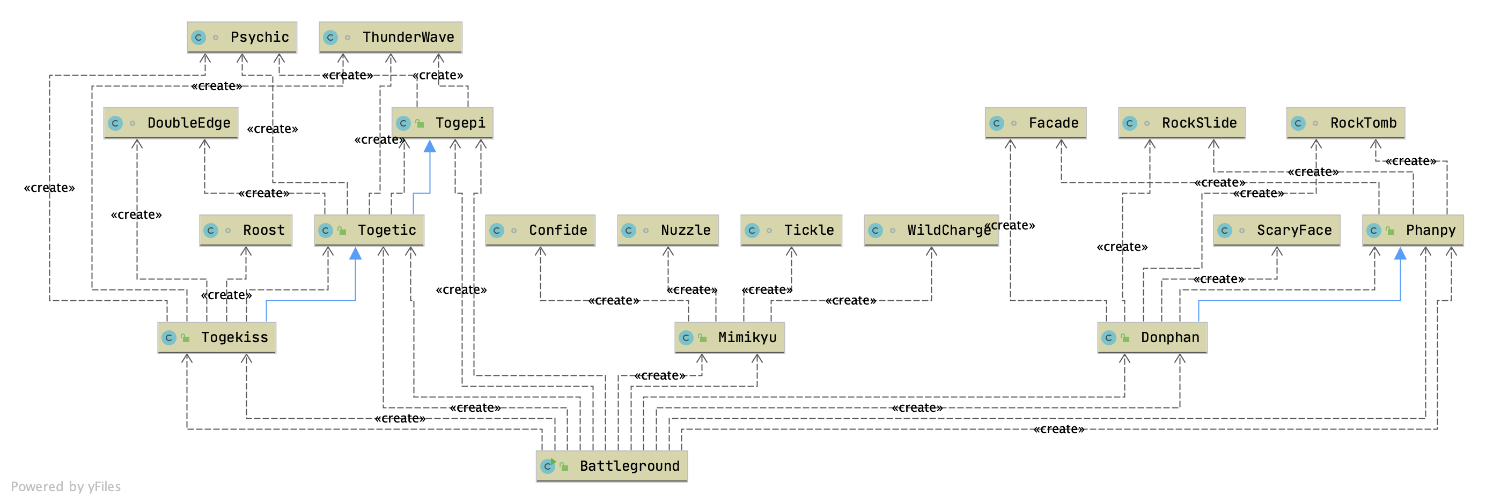
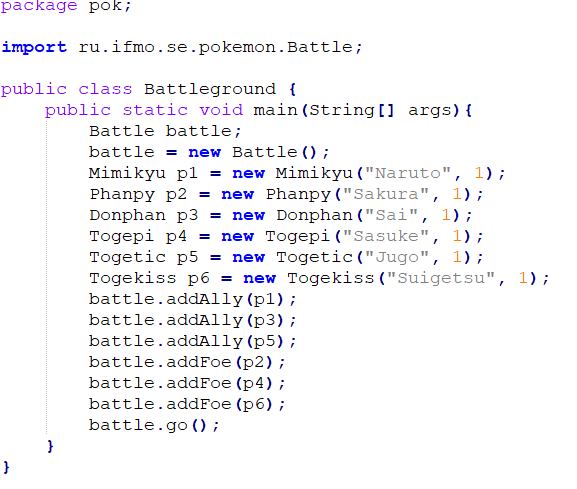


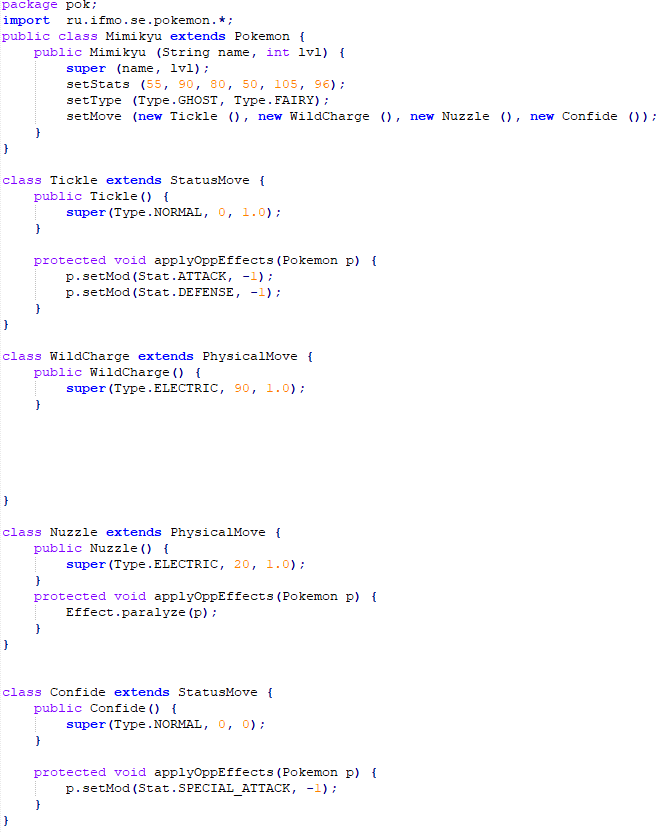
Диаграмма классов:



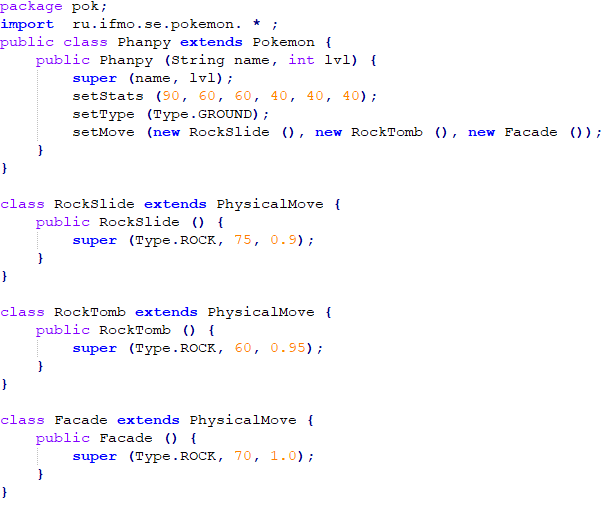
**Исходный код:**



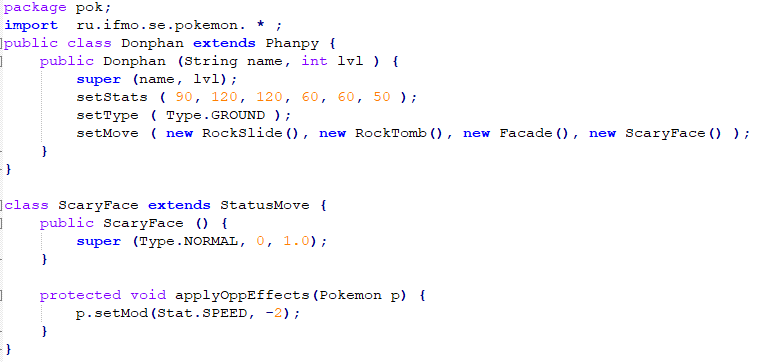
**Mimikyu:**



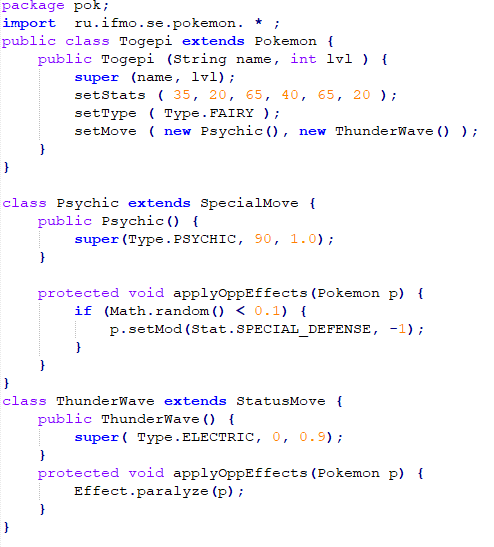
**Phanpy:**



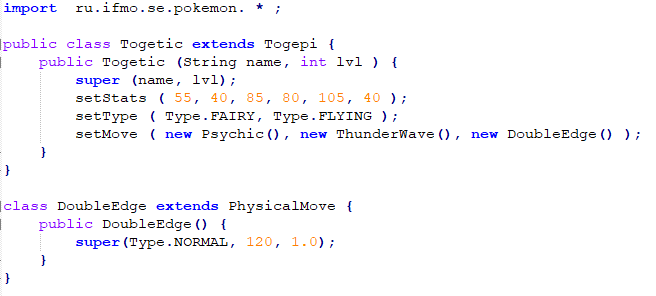
**Donphan:**



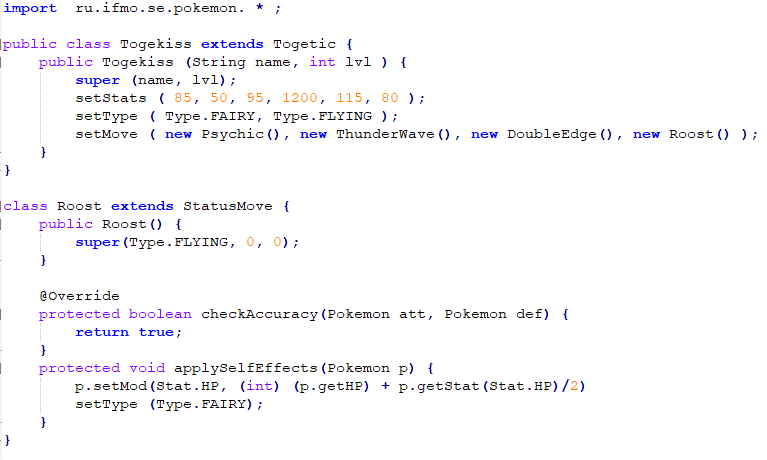
**Togepi:**



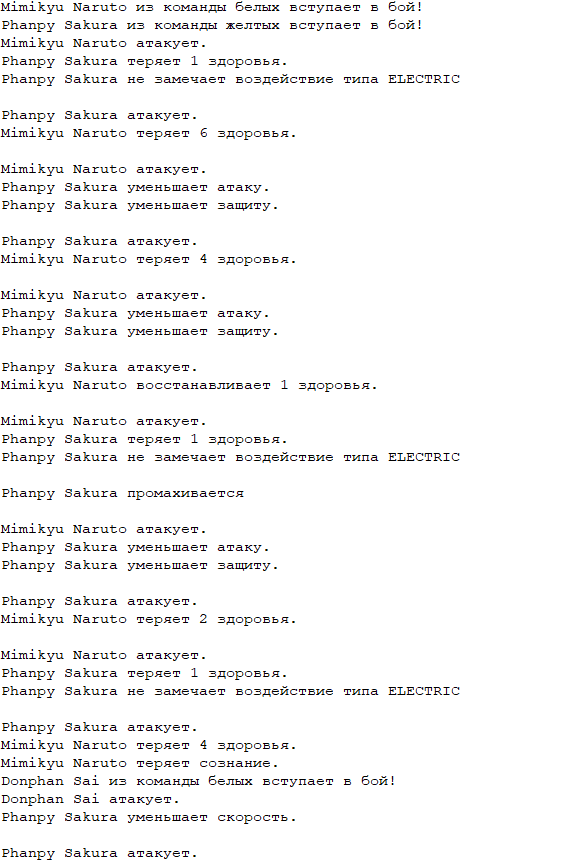
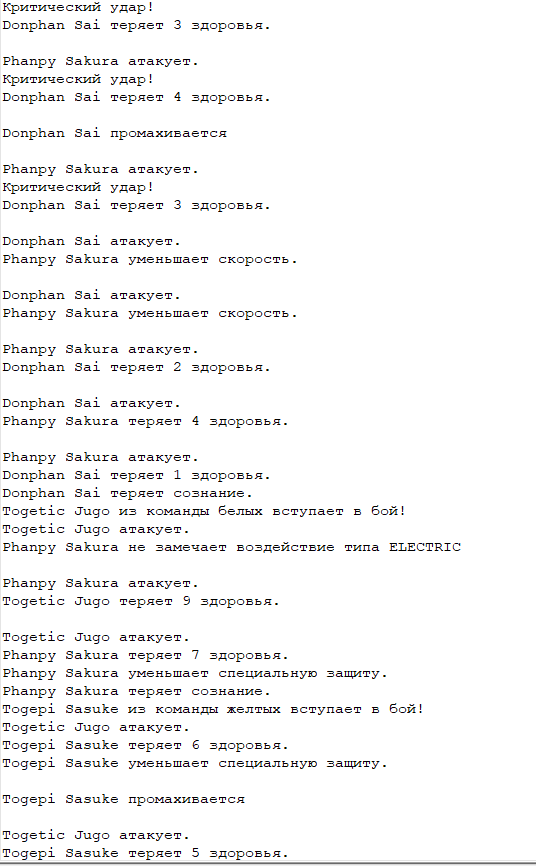
**Togetic:**

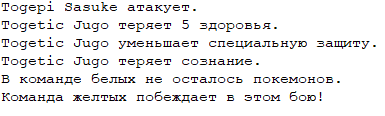


**Togekiss:**



**Результат:**



**Вывод:** В ходе выполнения данной лабораторной работы, я разобрался в некоторых принципах ООП (объекты, наследование, полиморфизм). Также научился создавать и инициализировать объекты и работать с классами.