

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет
информационных технологий, механики и оптики»

ФАКУЛЬТЕТ ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИИ

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 1

по дисциплине
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Вариант № 31252

Выполнил:

Студент группы Р3125

Агнистова Алина

Преподаватель:

Письмак

Алексей Евгеньевич

Содержание

| | |
|--|----------|
| Задание | 3 |
| Исходный код программы | 4 |
| Результаты работы программы | 6 |
| Вывод | 7 |

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](#) (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc - [здесь](#).

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

скачать вариант: 31254

Ваши покемоны:



Атаки:

-  Bulk Up
-  Work Up
-  Focus Blast
-  Iron Defense



Атаки:

-  Ice Beam
-  Rest
-  Quick Attack



Атаки:

-  Ice Beam
-  Rest
-  Quick Attack
-  Stun Spore



Атаки:

-  Facade
-  Double Team



Атаки:

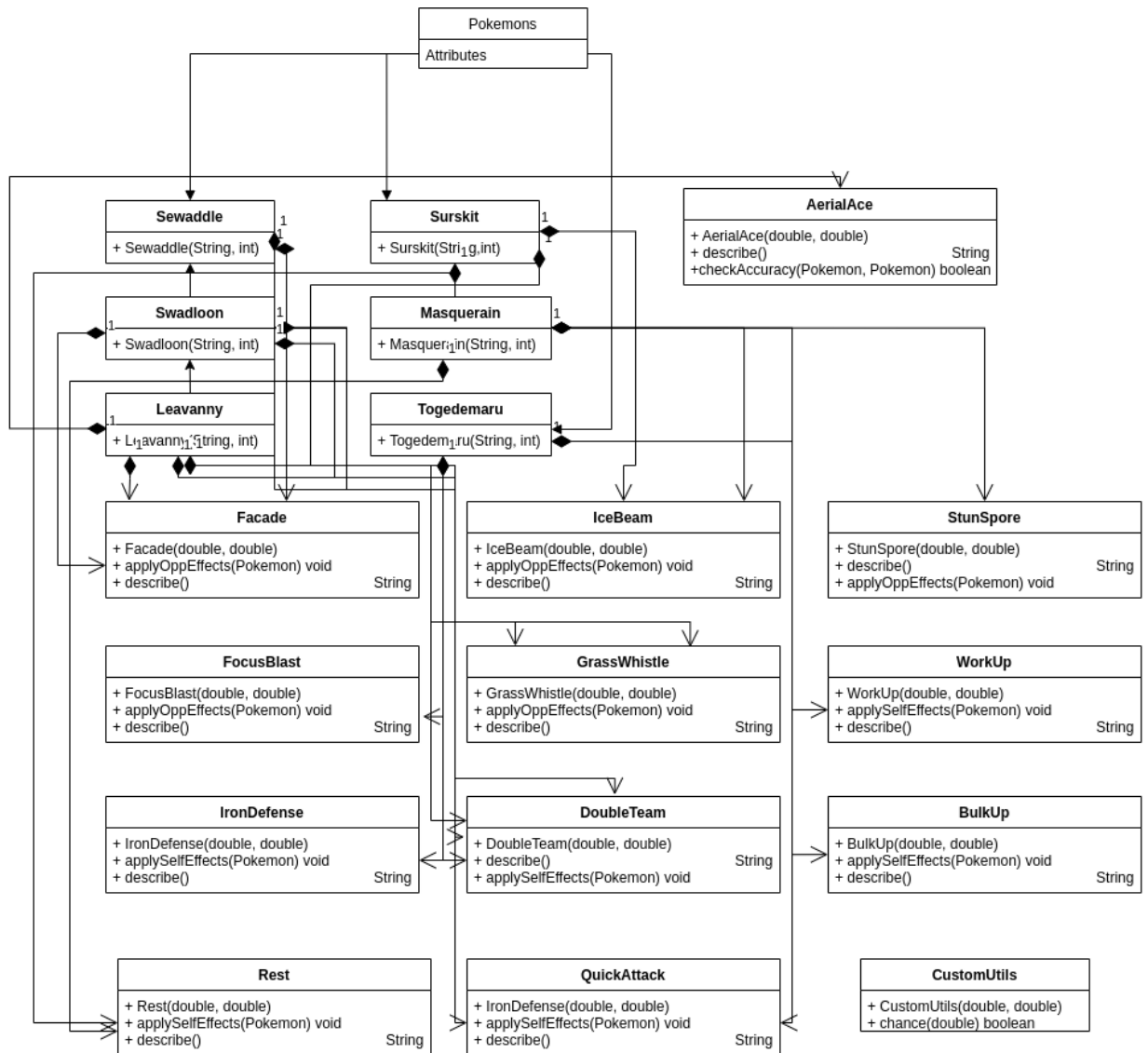
-  Facade
-  Double Team
-  Grass Whistle



Атаки:

-  Facade
-  Double Team
-  Grass Whistle
-  Aerial Ace

Диаграмма классов



Исходный код программы

Ссылка на репозиторий: <https://github.com/KhanS0L0/lab2>

Вывод

Во время выполнения лабораторной работы я ознакомилась с принципами ООП (наследование, инкапсуляция, полиморфизм), диаграммой классов по стандарту UML.