Министерство науки и высшего образования РФ  
ФГАОУ ВПО

Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

Институт компьютерных наук (ИКН)

**Отчет по лабораторной работе №2**

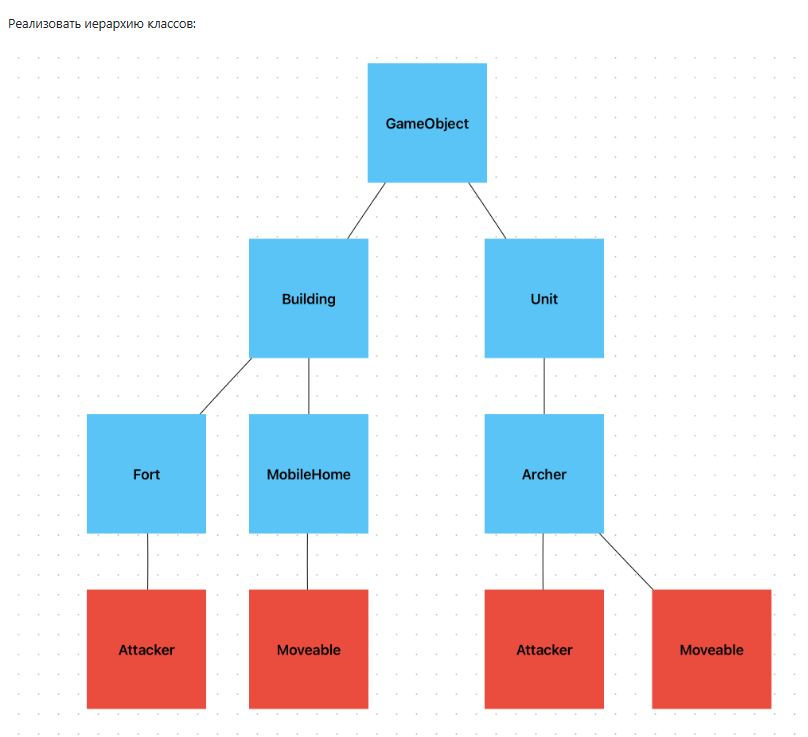
по дисциплине «Технологии программирования»

Выполнила:

Студентка БИВТ-23-6

Мушкарина В.А.

Москва 2024**Задача:**



**Выполнение:**

Я воспользовалась языком Python и библиотекой abc

**GameObject** - базовый класс для всех игровых объектов.

**Unit** - класс для юнитов, которые могут быть атакованы.

**Building** - класс для построек

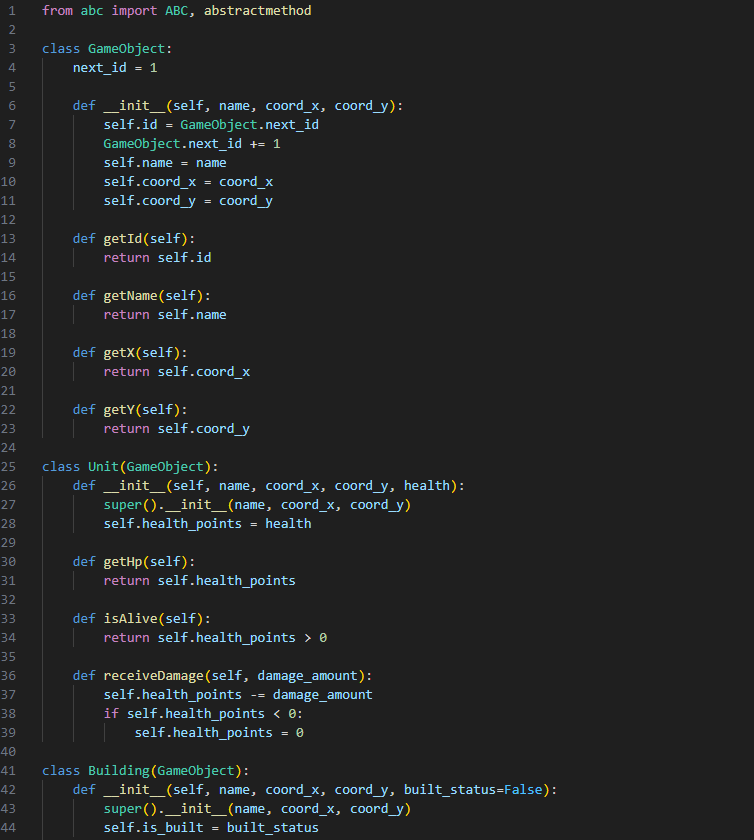
**Attacker** - абстрактный класс (интерфейс) для атакующих объектов

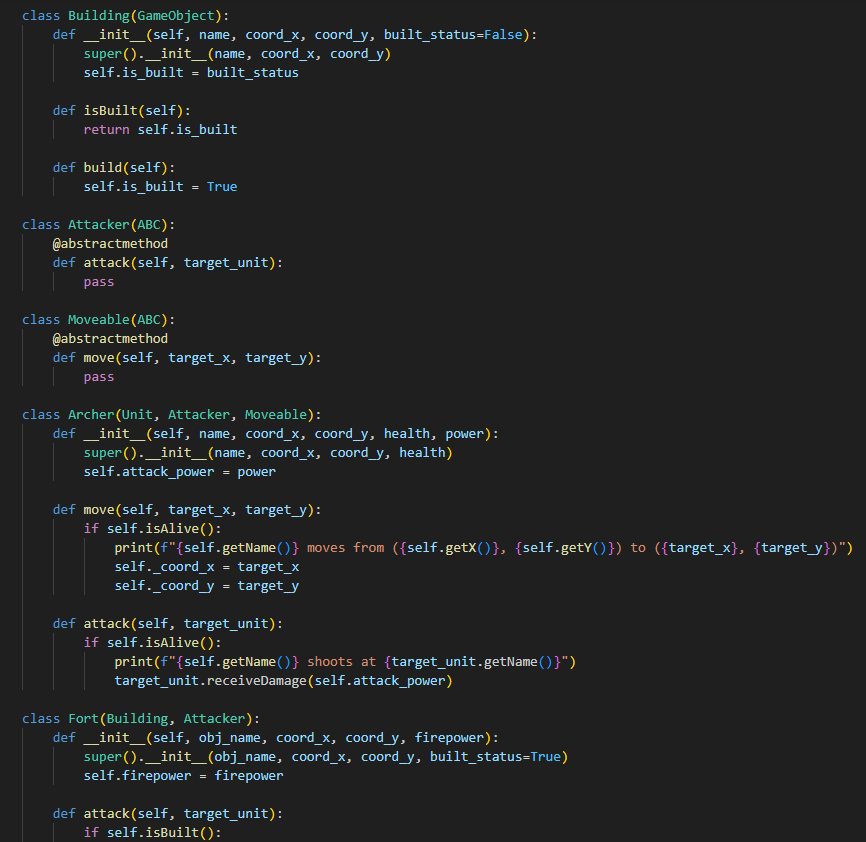
**Moveable** - абстрактный класс (интерфейс) для передвигающихся объектов

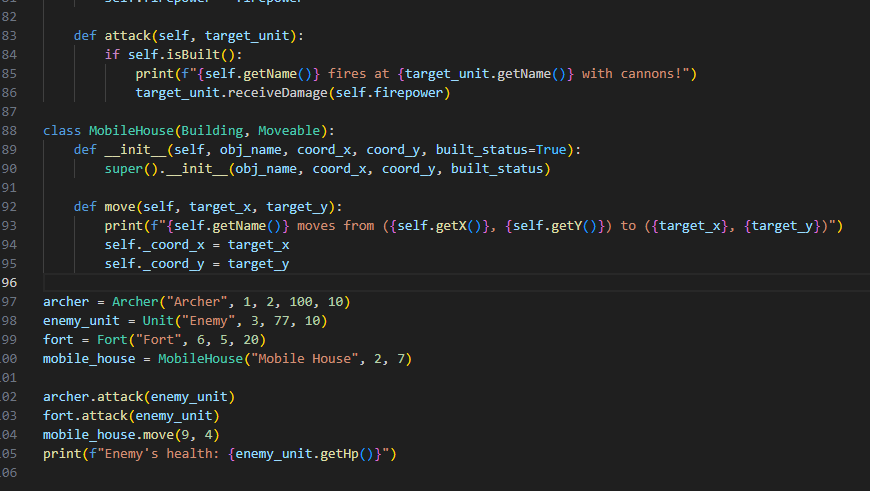
**Archer** - класс лучника

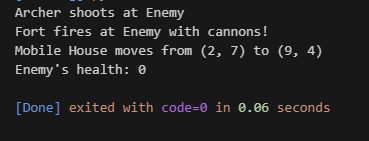
**Fort** - класс крепости

**MobileHouse** - класс дома на колесах









**Вывод:**

В процессе работы с этой лабораторной я приобрела следующие навыки:

1. Наследование и использование базового класса

2. Абстрактные классы и интерфейсы

3. Работа с атрибутами экземпляра и инкапсуляция

4. Переопределение методов и реализация интерфейсов

5. Полиморфизм

<https://github.com/barbabryh/proga/blob/main/laba2.py>