

Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет  
ИТМО

Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники



УНИВЕРСИТЕТ ИТМО

Лабораторная работа № 2

По дисциплине

Программирование

Вариант №2655

Выполнил студент группы Р3108:

Петров Вячеслав Маркович

Преподаватель:

Письмак Алексей Евгеньевич

Санкт-Петербург 2023 г.

## 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:

- 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>

Введите вариант: 2655

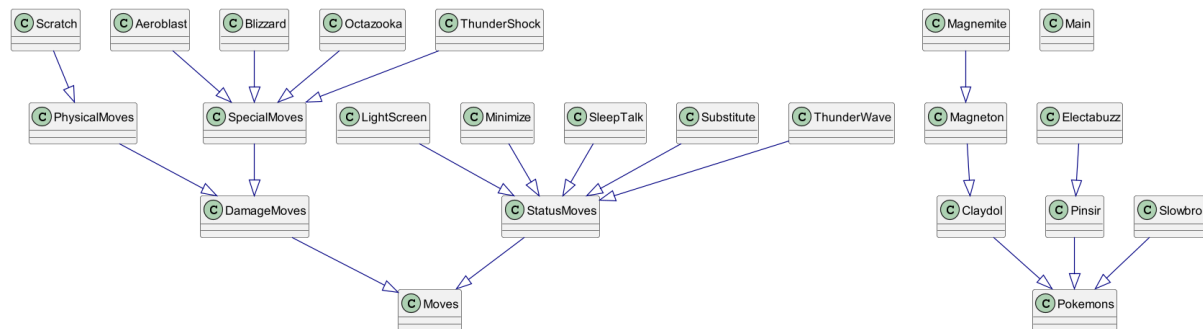
Ваши покемоны:

<b>Slowbro</b>  <b>Атаки:</b> ✓ Blizzard ✓ Octazooka ✓ Thunder Wave ✓ Substitute	<b>Electabuzz</b>  <b>Атаки:</b> ✓ Thunder Shock ✓ Aeroblast ✓ Scratch	<b>Pinsir</b>  <b>Атаки:</b> ✓ Thunder Shock ✓ Aeroblast ✓ Scratch ✓ Sleep Talk	<b>Magnemite</b>  <b>Атаки:</b> ✓ Aeroblast ✓ Light Screen	<b>Magneton</b>  <b>Атаки:</b> ✓ Aeroblast ✓ Light Screen ✓ Scratch	<b>Claydol</b>  <b>Атаки:</b> ✓ Aeroblast ✓ Light Screen ✓ Scratch ✓ Minimize
---	--	--	---	---	--

## Исходный код программы

<https://github.com/petrovviacheslav/myitmo/tree/main/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5/Viacheslav/lab2>

## Диаграмма классов реализованной объектной модели



## Результат работы программы

<https://github.com/petrovviacheslav/myitmo/blob/main/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5/Viacheslav/lab2/output.log>

## Выводы по работе

При выполнении лабораторной работы я научился подключать внешний jar-файл при компиляции и сборке. Кроме того, я изучил основы ООП.