



Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Отчёт по лабораторной работе №2
По дисциплине: Программирование
Вариант 92804

Выполнил: Разыграев Кирилл Сергеевич

Группа: P3115

Преподаватель: Кулинич Ярослав Вадимович

Санкт-Петербург, 2024

Содержание

Задание	3
UML - диаграмма	4
Исходный код программы	4
Результат работы программы	5
Вывод	5

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. Все разработанные классы, не имеющие наследников, должны быть реализованы таким образом, чтобы от них нельзя было наследоваться.

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.

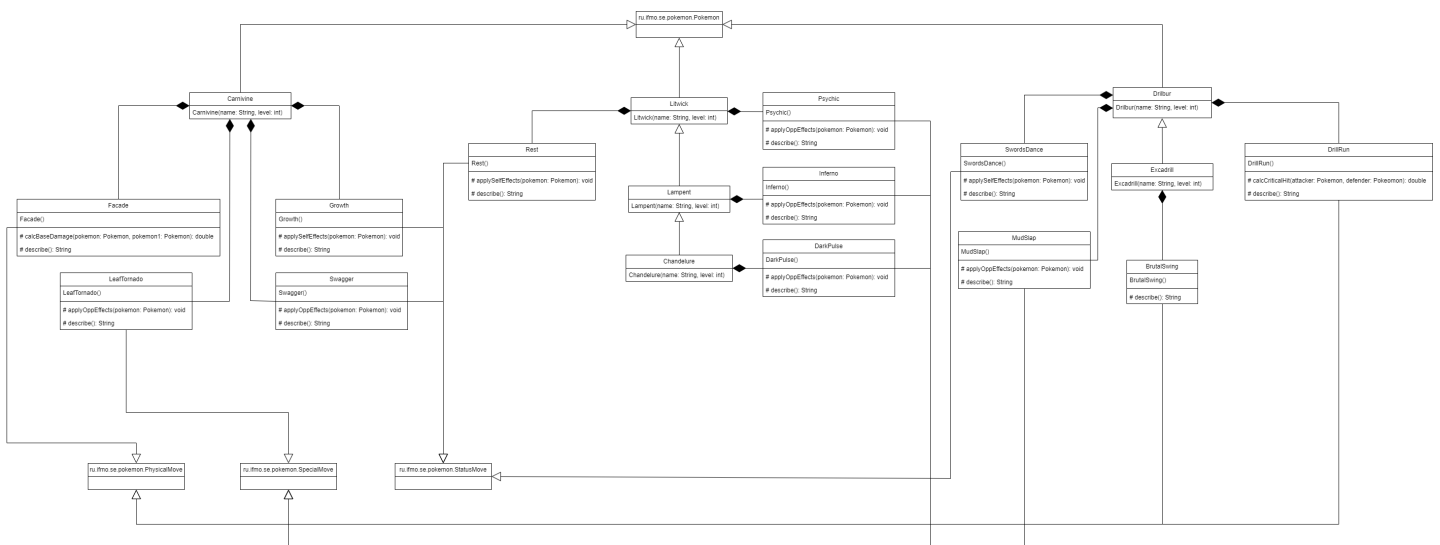
Используя класс симуляции боя `Battle`, создать 2 команды покемонов (каждый покемон должен иметь имя) и запустить бой.

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>



UML - диаграмма



Исходный код программы

https://github.com/lysmux/itmo/tree/proga/proga/1_semestr/labs/lab2_pockemons

Результат работы программы

https://github.com/lysmux/itmo/blob/proga/proga/1_semestr/labs/lab2_pockemons/docs/output.log

Вывод

В процессе выполнения работы я:

- познакомился с основами ООП в Java
- научился подключать сторонние .jar библиотеки
- познакомился с системой сборки Gradle и научился создавать fatJar с её помощью