



Вариант sergeyastashin

Лабораторная работа №2
По дисциплине
Программирование

Выполнил:
Яснов М. А.
Группа:
Р3117

Преподаватель:
Пименов Д. Д.

Оглавление:

1. Текст задания.....	3
2. Исходный код программы.....	3
3. Диаграмма классов реализованной объектной модели.....	3
4. Результат работы программы.....	4
5. Вывод.....	4

1. 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. Информацию о покемонах, цепочках эволюции и атаках можно найти на сайтах.



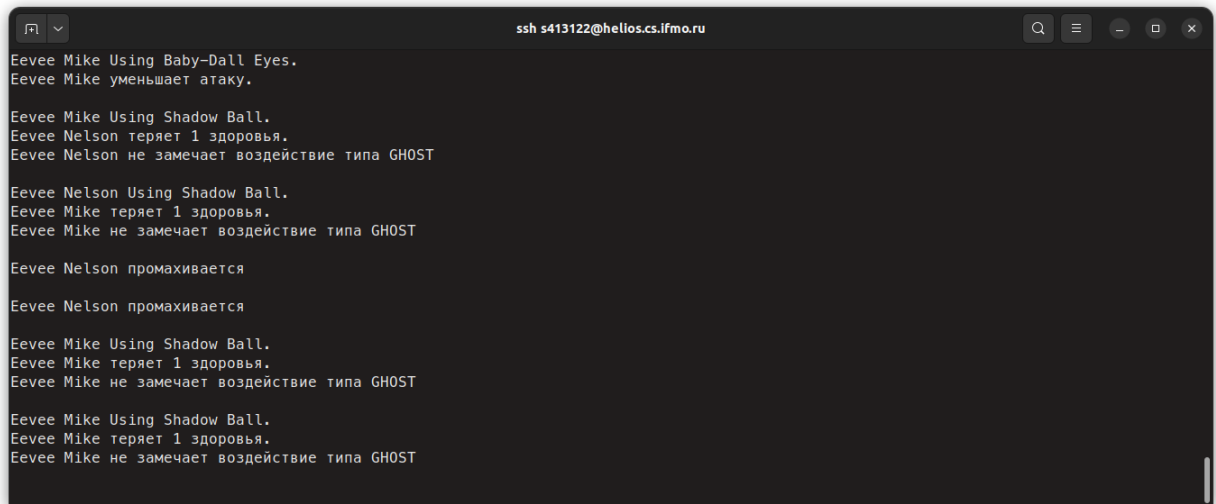
2. Исходный код программы.

<https://github.com/mike-yasnov/itmo-prog-lr2.git>

3. Диаграмма классов реализованной объектной модели.

<https://github.com/mike-yasnov/itmo-prog-lr2/blob/main/dia.png>

4. Результат работы программы



```
ssh s413122@helios.cs.ifmo.ru
Eevee Mike Using Baby-Dall Eyes.
Eevee Mike уменьшает атаку.

Eevee Mike Using Shadow Ball.
Eevee Nelson теряет 1 здоровья.
Eevee Nelson не замечает воздействие типа GHOST

Eevee Nelson Using Shadow Ball.
Eevee Mike теряет 1 здоровья.
Eevee Mike не замечает воздействие типа GHOST

Eevee Nelson промахивается

Eevee Nelson промахивается

Eevee Mike Using Shadow Ball.
Eevee Mike теряет 1 здоровья.
Eevee Mike не замечает воздействие типа GHOST

Eevee Mike Using Shadow Ball.
Eevee Mike теряет 1 здоровья.
Eevee Mike не замечает воздействие типа GHOST
```

5. Вывод

Во время выполнения данной лабораторной работы я улучшил свои навыки программирования на языке Java, научился переписывать уже готовые методы, научился подключать сторонние библиотеки, ознакомился с инструментом для генерации UML-диаграмм PlantUML, с помощью которого создал UML-диаграмму своего проекта, узнал об основах ООП и научился применять их на практике, научился собирать jar-архив, который состоит из нескольких классов, с подключением библиотек.