Университет ИТМО

Мегафакультет компьютерных технологий и управления

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Лабораторная работа по программированию №2

Вариант № 1006

Группа: Р3130

Студент: МД ШАХРИАР РАШИД

г. Санкт-Петербург

2024

# **Оглавление**

[**Оглавление** 2](#_Toc114735310)

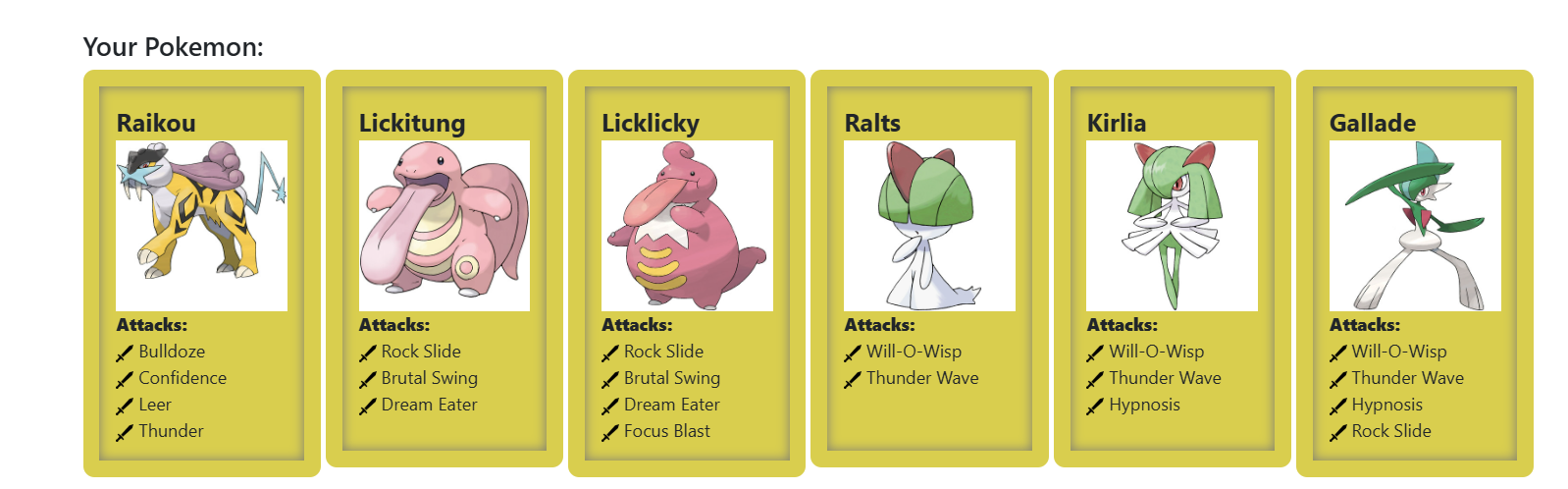
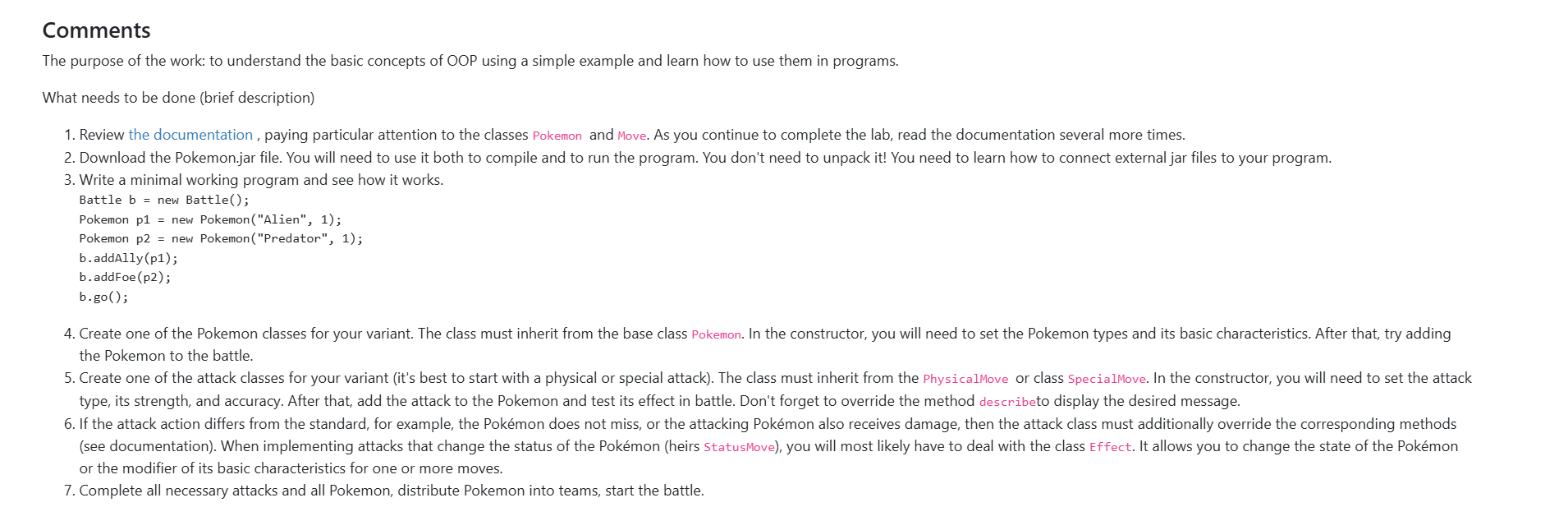
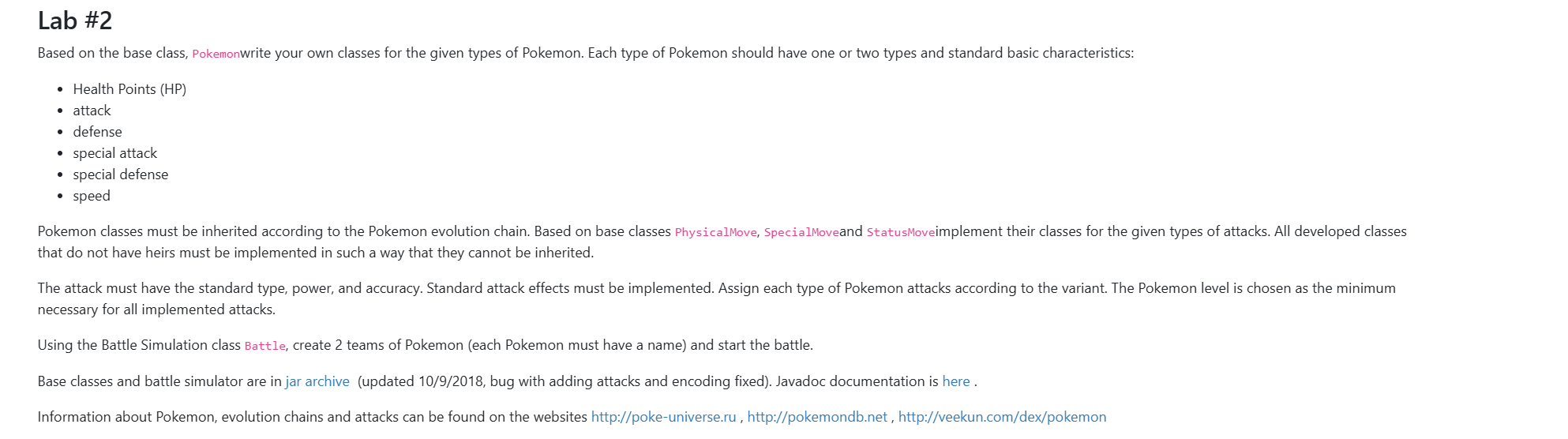
[**Задание** 3](#_Toc114735311)

[**Исходный код программы** 4](#_Toc114735312)

[**Результат работы программы** 5](#_Toc114735313)

[**Вывод** 6](#_Toc114735314)

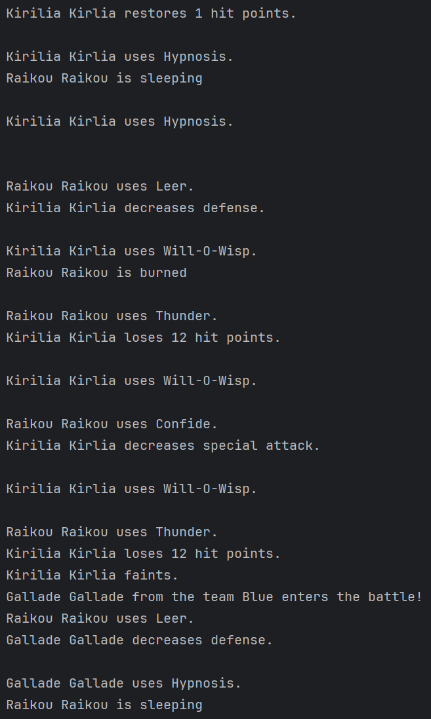
# **Задание**

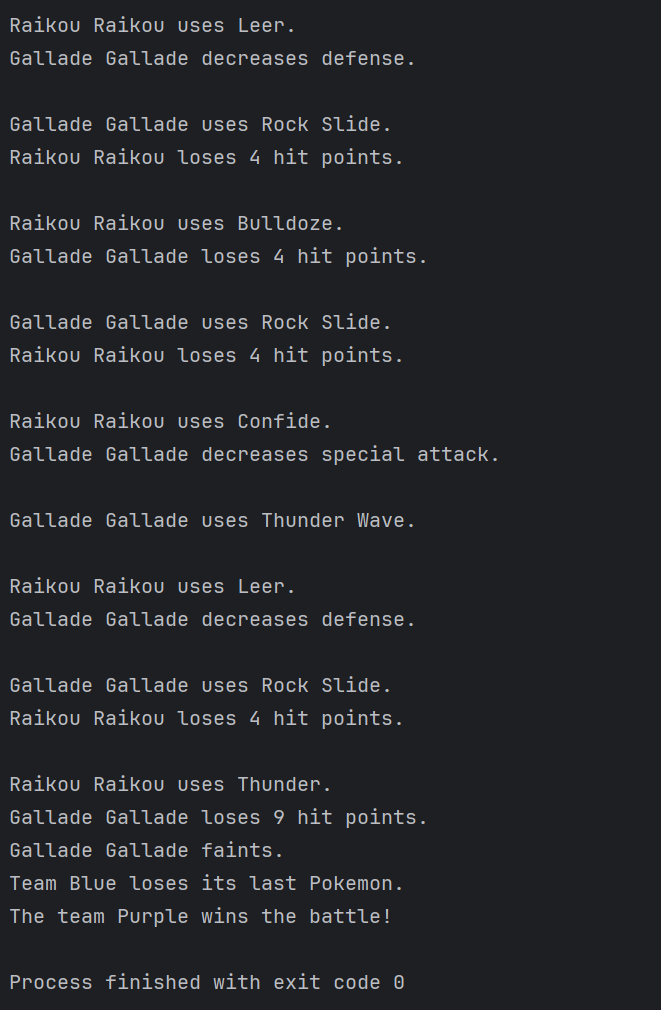


# **Исходный код программы**

# https://github.com/nafi-me/programming-labs/tree/main/Poke

# **Результат работы программы**

****

****

# **Вывод**

В ходе проделанной работы я познакомился с концепцией ООП, написал несколько своих классов на основе библиотеки с реализованной логикой боя покемонов. Я изучил наследование, переопределение методов классов, узнал о понятиях полиморфизм, инкапсуляция, о различных типах методов и классов, а также сценариях их применения.