



Факультет программной инженерии

Программирование

Лабораторная работа №2

Вариант 103358

Преподаватель: Сорокин Роман Борисович

Выполнил: Назирджанов Некруз Фарходович

Р3110

Санкт-Петербург

2021

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.

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>

Список покемонов

Введите вариант:

Ваши покемоны:


Azelf



Атаки:

- ✓ Facade
- ✓ Force Palm
- ✓ Low Sweep
- ✓ Tackle


Chingling



Атаки:

- ✓ Facade
- ✓ Double Team
- ✓ Swagger


Chimecho



Атаки:

- ✓ Facade
- ✓ Double Team
- ✓ Swagger
- ✓ Pin Missile


Bagon



Атаки:

- ✓ Blizzard
- ✓ Ice Beam


Shelgon



Атаки:

- ✓ Blizzard
- ✓ Ice Beam
- ✓ Fire Punch

Salamence



Атаки:

- ✓ Blizzard
- ✓ Ice Beam
- ✓ Fire Punch
- ✓ Charge Beam

UML:



Azelf Sasha из команды полосатых вступает в бой!

Chimecho Ali из команды синих вступает в бой!

Azelf Sasha is using Low_Sweep.

Chimecho Ali теряет 2 здоровья.

Azelf Sasha увеличивает уклоняемость.

Chimecho Ali is using Swagger.

Azelf Sasha увеличивает атаку.

Azelf Sasha is using Tackle.

Chimecho Ali теряет 4 здоровья.

Chimecho Ali is using facade.

Azelf Sasha is using Low_Sweep.

Chimecho Ali теряет 2 здоровья.

Azelf Sasha увеличивает уклоняемость.

Chimecho Ali is using Swagger.

Azelf Sasha увеличивает атаку.

Azelf Sasha is using facade.

Chimecho Ali is using Double Team.

Chimecho Ali увеличивает уклоняемость.

Chimecho Ali is using Pin_Missile.

Azelf Sasha теряет 5 здоровья.

Azelf Sasha растерянно попадает по себе.

Azelf Sasha теряет 3 здоровья.

Chimecho Ali is using Pin_Missile.

Azelf Sasha теряет 6 здоровья.

Azelf Sasha теряет сознание.

Shelgon Ahmed из команды полосатых вступает в бой!

Chimecho Ali is using Swagger.

Shelgon Ahmed увеличивает атаку.

Shelgon Ahmed is using Blizzard.

Chimecho Ali теряет 5 здоровья.

Chimecho Ali теряет сознание.

Chingling Kiril из команды синих вступает в бой!

Shelgon Ahmed is using Fire_Punch.

Chingling Kiril теряет 7 здоровья.

Chingling Kiril борется с соперником.

Shelgon Ahmed теряет 4 здоровья.

Chingling Kiril теряет 1 здоровья.

Shelgon Ahmed is using Fire_Punch.

Chingling Kiril теряет 5 здоровья.

Chingling Kiril теряет сознание.

Salamence Katia из команды синих вступает в бой!

Salamence Katia is using Blizzard.

Shelgon Ahmed теряет 14 здоровья.

Shelgon Ahmed теряет сознание.

Bagon Islam из команды полосатых вступает в бой!

Salamence Katia is using Ice_Beam.

Bagon Islam теряет 13 здоровья.

Bagon Islam теряет сознание.

В команде полосатых не осталось покемонов.

Команда синих побеждает в этом бою!

Вывод

В ходе данной лабораторной работы я научился создать свои классы в Java, узнал что такое инкапсуляция, о наследование. Освежил свои знание в ООП. Эти знания помогут мне в изучения Java.