



Вариант № 82002
Лабораторная работа № 2
по дисциплине
'Программирование'

Выполнил:
Студент группы Р3113
Куперштейн Дмитрий; : 269359
Преподаватель:
ПИСЬМАК АЛЕКСЕЙ ЕВГЕНЬЕВИЧ

Санкт-Петербург 2019 г.

Содержание

1	Задание	3
2	Диаграмма классов реализованной объектной модели	4

1 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.

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 **Pokemon.jar** (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc – <https://se.ifmo.ru/tony/doc/>.

2 Диаграмма классов реализованной объектной модели

