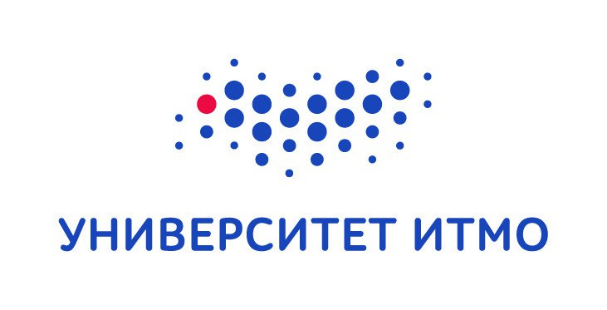
Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет ИТМО

Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники



Лабораторная работа № 3

По дисциплине

Программирование

Вариант №2711

Выполнил студент группы P3108:

Петров Вячеслав Маркович

Преподаватель:

Письмак Алексей Евгеньевич

Санкт-Петербург 2023 г.

**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](https://se.ifmo.ru/documents/10180/660917/Pokemon.jar/a7ce60af-6ee6-47d0-a95e-e5ed9a697bd2) (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc - [здесь](https://se.ifmo.ru/~tony/doc/).

Информацию о покемонах, цепочках эволюции и атаках можно найти на сайтах [http://poke-universe.ru](http://poke-universe.ru/), [http://pokemondb.net](http://pokemondb.net/),<http://veekun.com/dex/pokemon>

Изображение выглядит как текст, снимок экрана

Автоматически созданное описание

**Исходный код программы**

[**https://github.com/petrovviacheslav/myitmo/tree/main/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5/lab2**](https://github.com/petrovviacheslav/myitmo/tree/main/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5/lab2)

**UML диаграмма**

**Результат работы программы**

Кролик смотрел на река Река

Пятачок смотрел на река Река

Кролик ничего не говорил

Пятачок ничего не говорил

Река ничего не говорила

Река было хорошо, спокойно

Кролик сидел рядом с входной дверью

Пятачок сидел рядом с входной дверью

Винни-Пух сидел с ними

Лес включает в себя звук звуки

звуки говорили персонаж Винни-Пуху "Не слушай Кролика. Слушай меня."

Винни-Пух занял удобную позицию

Винни-Пух не слушал персонаж Кролик

Винни-Пух открывал глаза

Винни-Пух говорил персонаж Кролику "Ах!"

Винни-Пух закрывал глаза

Винни-Пух говорил персонаж Кролику "Верно, верно!"

Кролик серьёзно спросил у персонаж Пятачок "Ты понимаешь, что я имею в виду, Пятачок?"

Пятачок серьёзно кивал в ответ

Пятачок показывает, что он все-все понимает

**Выводы по работе**

При выполнении лабораторной работы я научился подключать внешний jar-файл при компиляции и сборке. Кроме того, я изучил основы ООП.