Университет ИТМО

Мегафакультет компьютерных технологий и управления

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Лабораторная работа по программированию №2

Вариант №58456

Группа: Р3107

Студент: Пшеничников Артём Дмитриевич

Преподаватель: Данилов Павел Юрьевич

г. Санкт-Петербург

2024

# **Оглавление**

**[Оглавление](#_Toc114735310)** [2](#_Toc114735310)

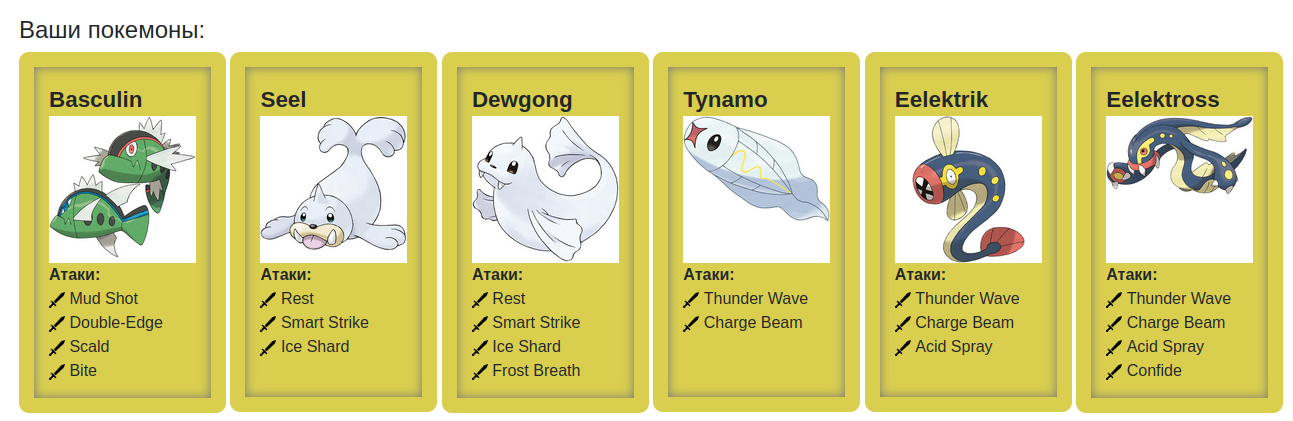
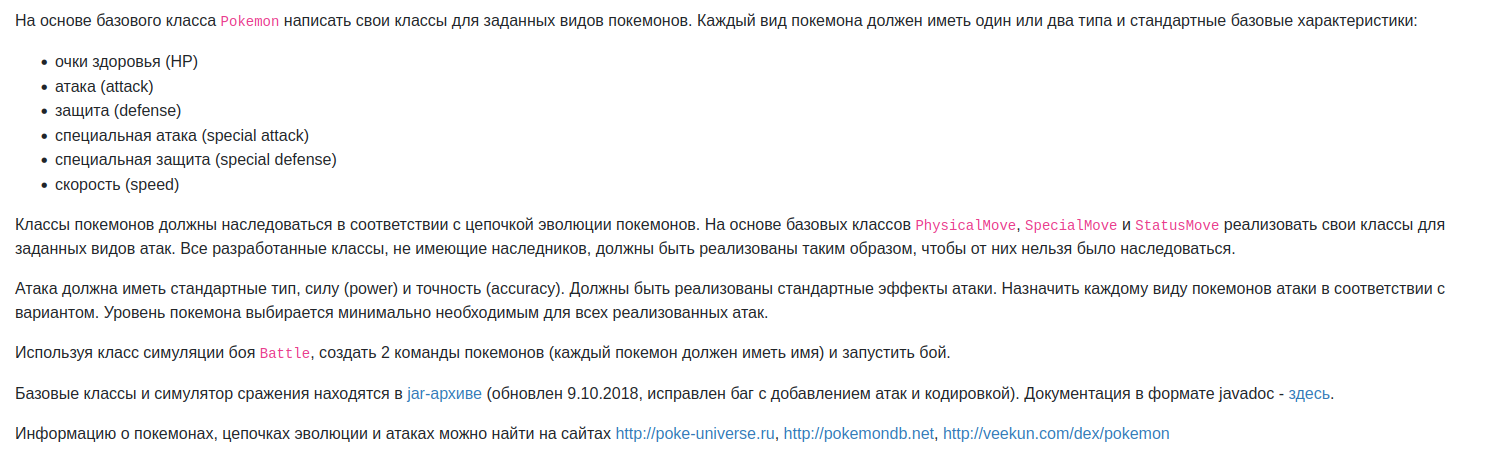
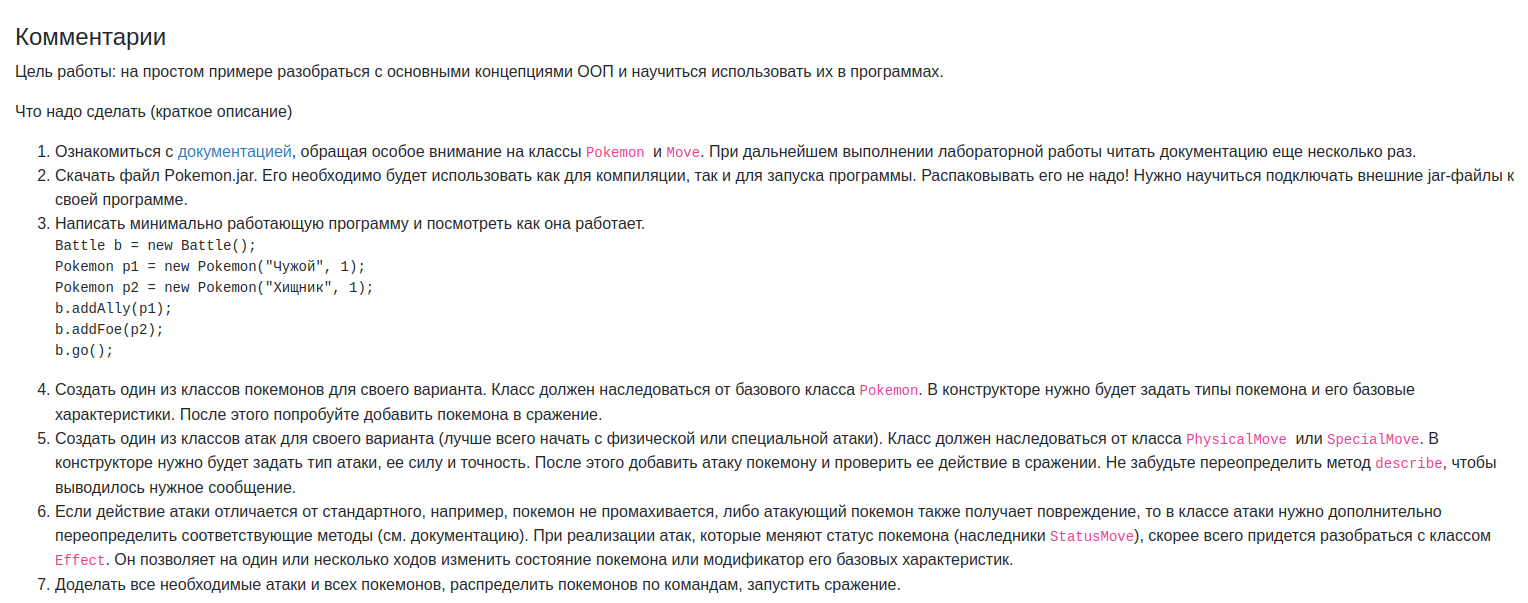
**[Задание](#_Toc114735311)** [3](#_Toc114735311)

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

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

**[Вывод](#_Toc114735314)** [6](#_Toc114735314)

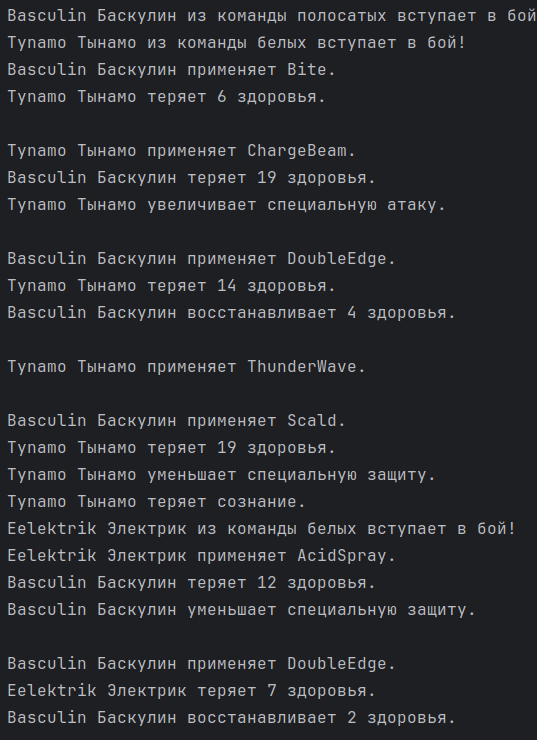
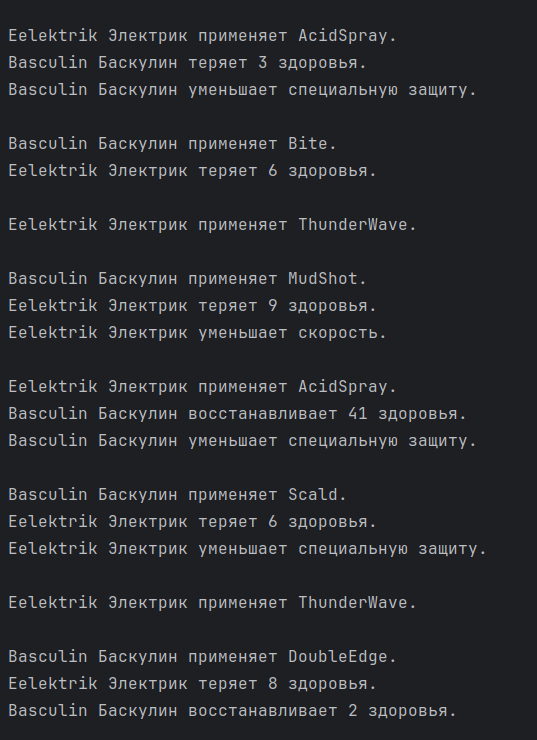
# **Задание**

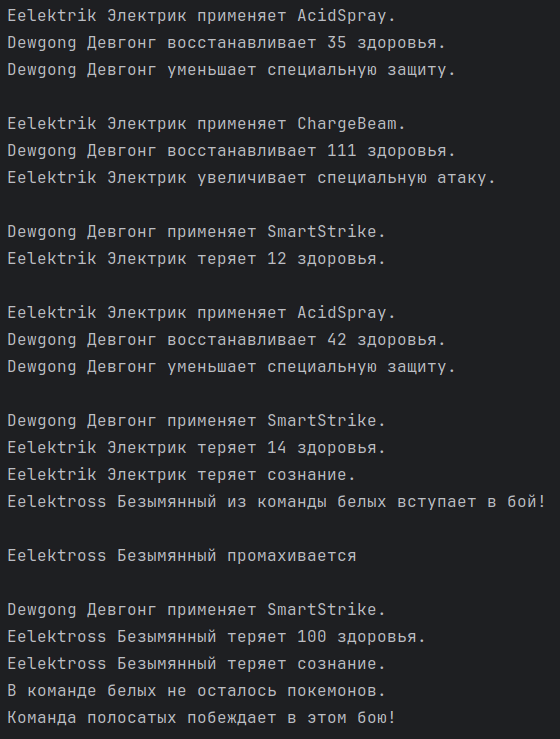
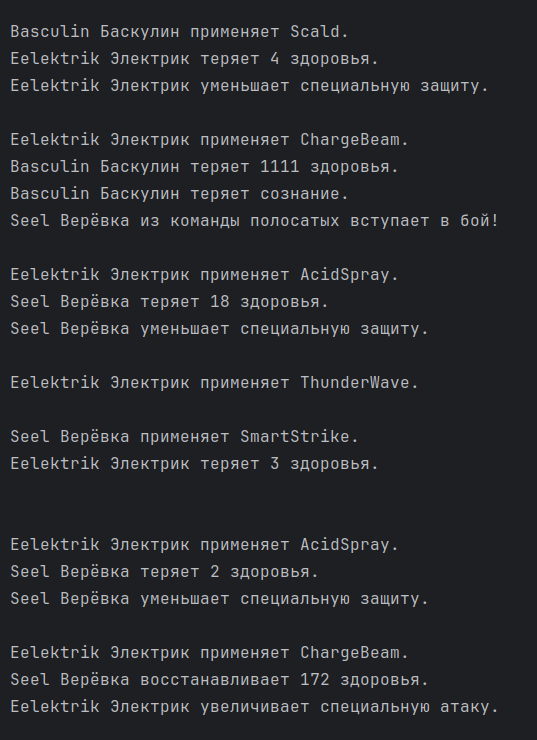


# **Исходный код программы**

https://github.com/RofIeX/ITMO-Labs/blob/master/Programming/Lab2

# **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.