

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Отчёт

по лабораторной работе №2

вариант 11118

Выполнил: Тимошкин Р. В., группа Р3131

Преподаватель: Чупанов А.А.

1. 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.

Информацию о покемонах, цепочках эволюции и атаках можно найти на сайтах.

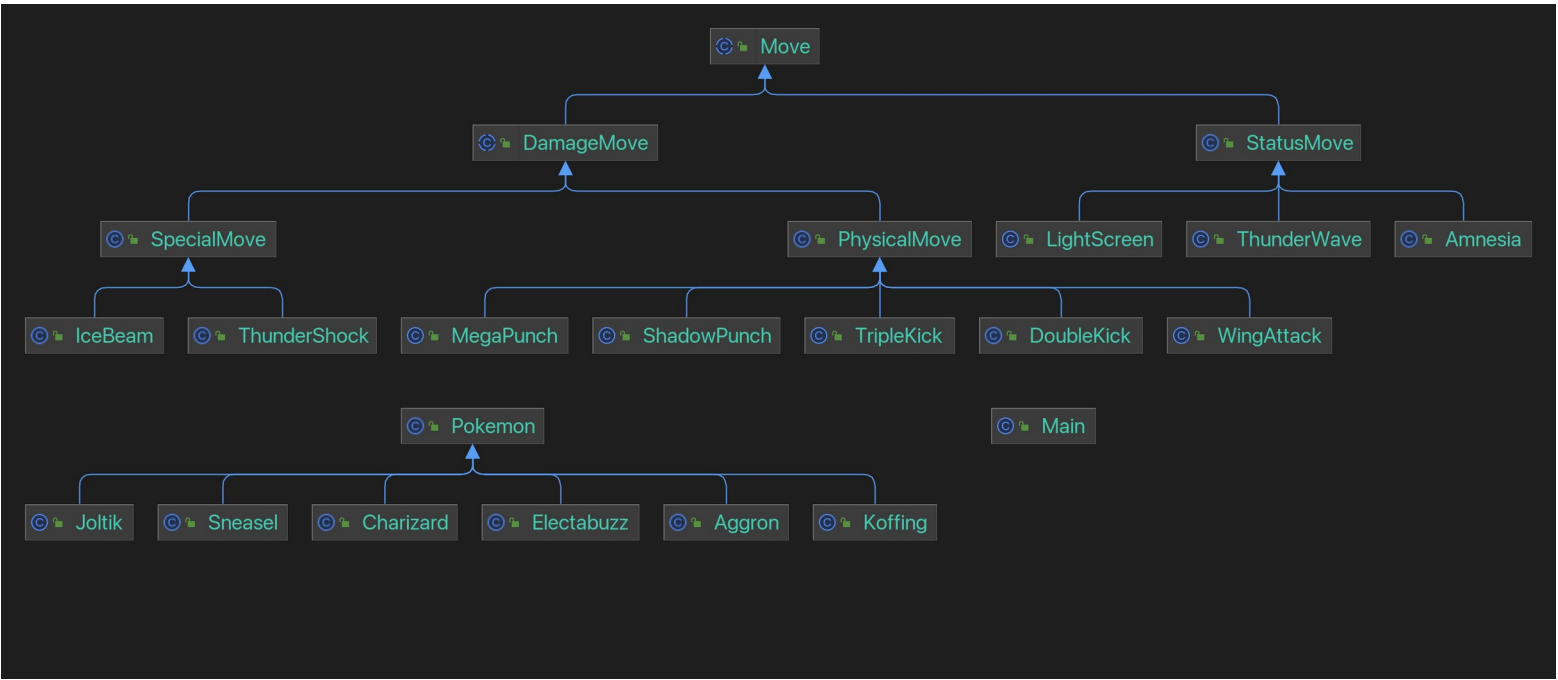
Ваши покемоны:

<div>Joltik  Атаки: ✂ Ice Beam ✂ Triple Kick ✂ Shadow Punch</div>	<div>Electabuzz  Атаки: ✂ Light Screen ✂ Shadow Punch ✂ Thunder Shock</div>	<div>Aggron  Атаки: ✂ Light Screen ✂ Shadow Punch ✂ Thunder Shock ✂ Wing Attack</div>	<div>Koffing  Атаки: ✂ Amnesia ✂ Thunder Wave</div>	<div>Charizard  Атаки: ✂ Amnesia ✂ Thunder Wave ✂ Mega Punch</div>	<div>Sneasel  Атаки: ✂ Amnesia ✂ Thunder Wave ✂ Mega Punch ✂ Double Kick</div>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Исходный код программы

<http://git.rmntim.ru/rmntim/ITMO/src/branch/main/Programming/Labwork2>

3. Диаграмма классов реализованной объектной модели



4. Результат работы программы

<http://git.rmntim.ru/rmntim/ITMO/src/branch/main/Programming/Labwork2/output.log>

5. Вывод

Во время выполнения данной лабораторной работы я познакомился с принципами объектно-ориентированного программирования, его реализацией в языке Java, встроенным инструментарием IntelliJ IDEA для создания UML диаграмм, научился подключать и использовать внешние jar-зависимости.