

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.

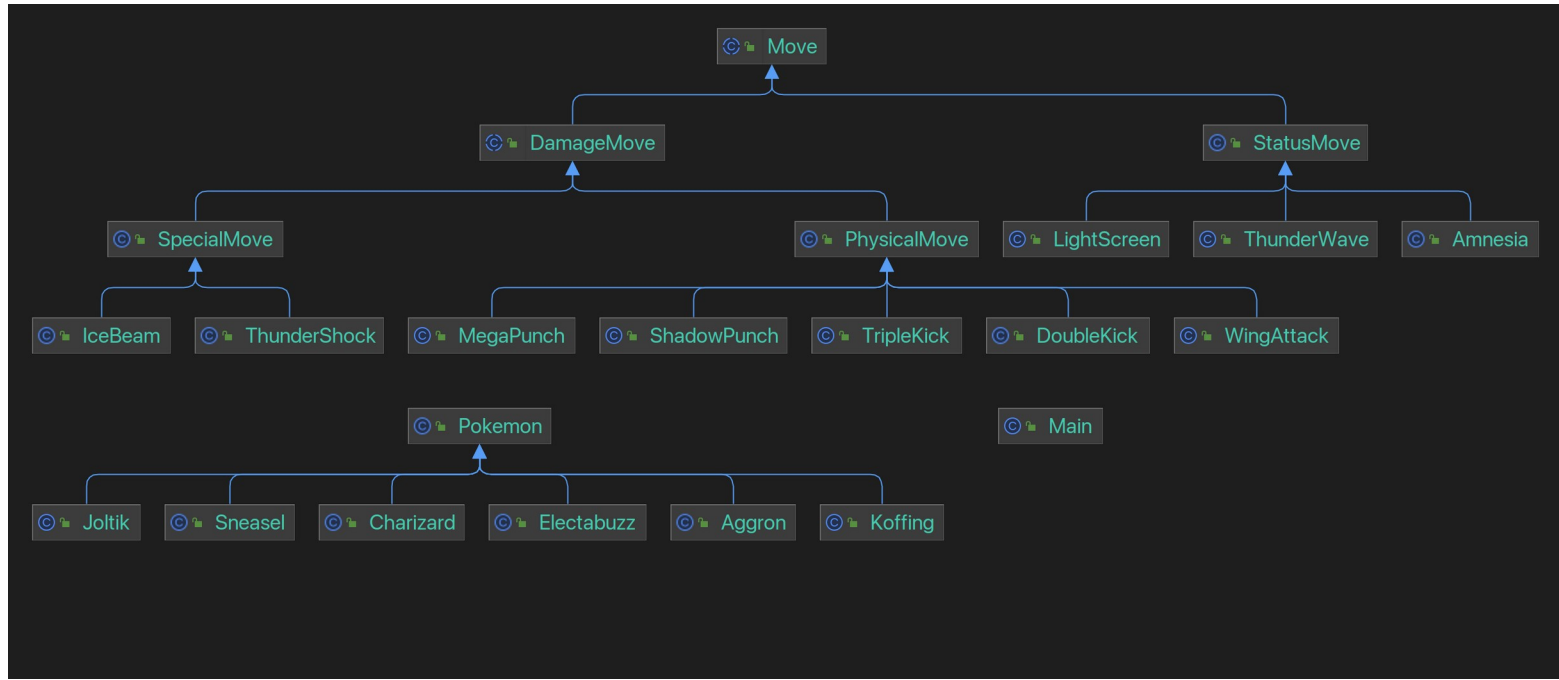
Ваши покемоны:

<p>Joltik</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Ice Beam✓ Triple Kick✓ Shadow Punch	<p>Electabuzz</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Light Screen✓ Shadow Punch✓ Thunder Shock	<p>Aggron</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Light Screen✓ Shadow Punch✓ Thunder Shock✓ Wing Attack	<p>Koffing</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Amnesia✓ Thunder Wave	<p>Charizard</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Amnesia✓ Thunder Wave✓ Mega Punch	<p>Sneasel</p>  <p>Атаки:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Amnesia✓ Thunder Wave✓ Mega Punch✓ Double Kick
--	---	---	--	--	--

2. Исходный код программы

<https://github.com/rmntim/programming-lab2>

3. Диаграмма классов реализованной объектной модели



4. Результат работы программы

<https://github.com/rmntim/programming-lab2/blob/main/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.