МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Национальный исследовательский университет ИТМО»

ФАКУЛЬТЕТ ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ И  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

**ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2**

по дисциплине

«Программирование»

Вариант № 75489

***Выполнил:***Рязанов Никита Сергеевич

студент группы P3107

***Проверил:***

Данилов Павел Юрьевич

**Содержание**

[Задание 3](#_Toc179139217)

[Исходный код программы 5](#_Toc179139218)

[Результат работы программы 6](#_Toc179139219)

[Заключение 7](#_Toc179139220)

Задание

Условия задания в соответствии с вариантом представлены ниже (см. рис. 1, рис. 2).

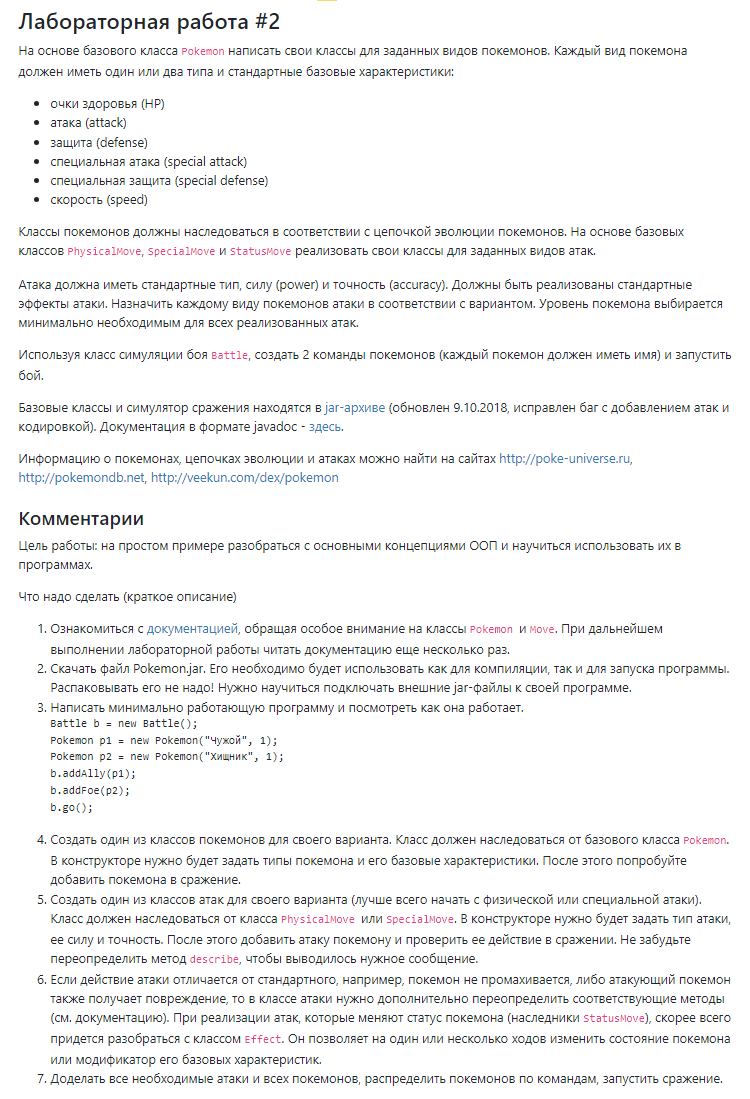


Рисунок 1. Условия задания

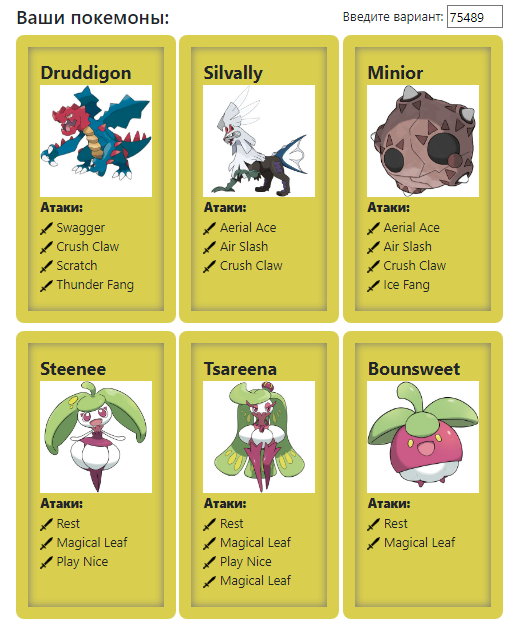


Рисунок 2. Покемоны в соответствии с вариантом

Исходный код программы

Исходный код программы:

* <https://github.com/s4dnex/itmo-labs/tree/main/programming/lab2/src>

Диаграмма классов реализованной объектной модели представлена ниже (рис. 3).

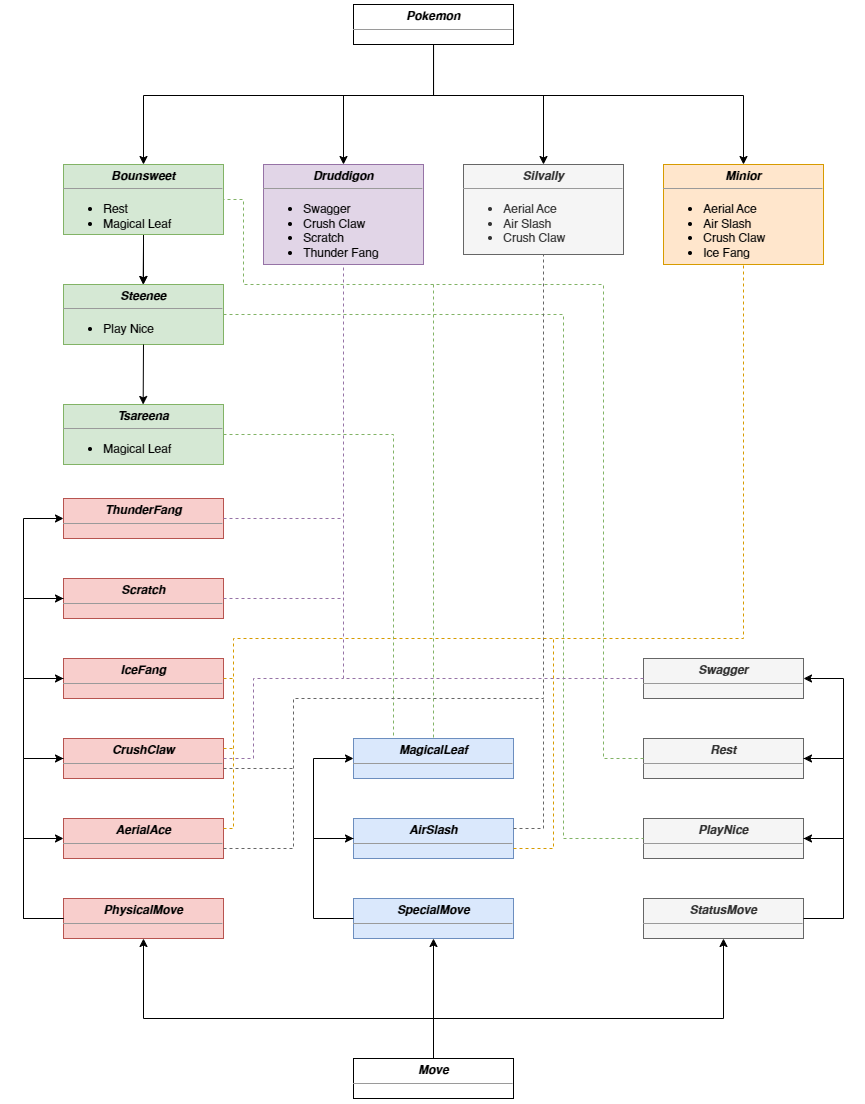


Рисунок . Диаграмма классов

Результат работы программы

Согласно условию задания, программа должна запустить сражение между созданными и распределенными на 2 команды покемонами. Часть возможного результата работы программы представлена ниже (рис. 4).

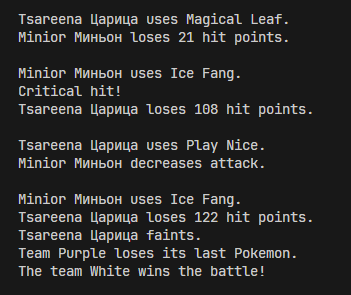


Рисунок 4. Часть результата выполнения программы

Заключение

В ходе проделанной лабораторной работы были изучены принципы и основы ООП. Было изучено как работать с внешними зависимостями в виде jar-файла, как подключать их в проект и как компилировать проект с такими зависимостями.