Программирование

Лабораторная работа №2

Вариант №1

Выполнил:

Трикашный Максим Дмитриевич

Группа Р3114

Преподаватели:

Гаврилов А. В.

Бобрусь А. В.

Оглавление

[Задание 3](#_Toc209535883)

[Исходный код программы 4](#_Toc209535884)

[Ссылка на программу 4](#_Toc209535885)

[Результат работы 4](#_Toc209535886)

[Вывод 4](#_Toc209535887)

# Задание

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. Все разработанные классы, не имеющие наследников, должны быть реализованы таким образом, чтобы от них нельзя было наследоваться.

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, мультфильм, иллюстрация

Содержимое, созданное искусственным интеллектом, может быть неверным.

# Ссылка на программу

https://github.com/simima228/itmo/tree/main/prog/lab/lab2

# Результат работы

<https://github.com/simima228/itmo/blob/main/prog/lab/lab2/output.log>

# UML-таблица

Изображение выглядит как диаграмма, линия, дизайн, оригами

Содержимое, созданное искусственным интеллектом, может быть неверным.

# Вывод

Эта лабораторная работа познакомила меня с понятием ООП и как оно работает, также я научился подключать внешние jar файлы.