

НИУ ИТМО

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Отчет по Лабораторной работе №2
по курсу “Программирование”
Вариант № 57810111

Выполнила:

Студентка группы Р3121

Митина Татьяна Олеговна

Преподаватель:

Петренко Никита Алексеевич

Санкт-Петербург

2022

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](#) (обновлен 9.10.2018, исправлен баг с добавлением атак и кодировкой). Документация в формате javadoc - [здесь](#).

Информацию о покемонах, цепочках эволюции и атаках можно найти на сайтах <http://poke-universe.ru>, <http://pokemondb.net>, <http://veekun.com/dex/pokemon>

Покемоны

Ваши покемоны:

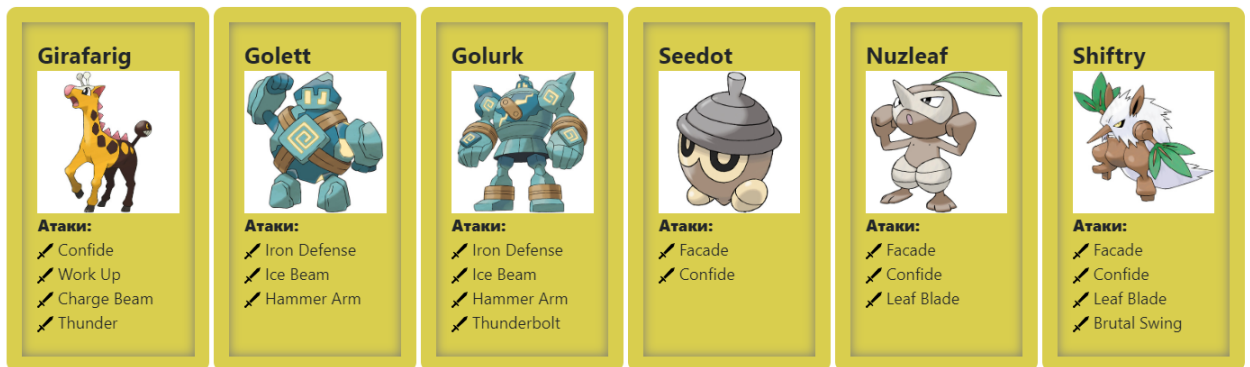


Диаграмма классов

Исходный код

```
import ru.ifmo.se.pokemon.*;

import pokemons.*;

public class Battleground {

    public static void main(String[] args){

        Battle b = new Battle();

        Seedot p1 = new Seedot("Шелли", 2);

        Shiftry p2 = new Shiftry("Кольт", 1);

        Girafarig p3 = new Girafarig("Нита", 1);

        Nuzleaf p4 = new Nuzleaf("Джесси", 1);

        Golett p5 = new Golett("Леончек", 2);

        Golurk p6 = new Golurk("Эль Примо", 1);

        b.addAlly(p1);

        b.addAlly(p2);

        b.addAlly(p3);

        b.addFoe(p4);

        b.addFoe(p5);
```

```
b.addFoe(p6);
```

```
b.go();
```

```
}
```

```
}
```

Результат работы программы

Seedot Шелли из команды полосатых вступает в бой!

Nuzleaf Джесси из команды белых вступает в бой!

Seedot Шелли использует Facade..

Nuzleaf Джесси теряет 4 здоровья.

Seedot Шелли теряет 4 здоровья.

Nuzleaf Джесси использует Facade..

Seedot Шелли теряет 6 здоровья.

Nuzleaf Джесси теряет 6 здоровья.

Seedot Шелли использует Facade..

Nuzleaf Джесси теряет 7 здоровья.

Seedot Шелли теряет 7 здоровья.

Оба покемона теряют сознание.

Shiftry Кольт из команды полосатых вступает в бой!

Golett Леончек из команды белых вступает в бой!

Shiftry Кольт использует LeafBlade.

Golett Леончек теряет 11 здоровья.

Golett Леончек использует HammerArm.

Shiftry Кольт теряет 17 здоровья.

Shiftry Кольт уменьшает скорость.

Shiftry Кольт теряет сознание.

Girafarig Нита из команды полосатых вступает в бой!

Girafarig Нита использует Thunder.

Golett Леончек теряет 1 здоровья.

Golett Леончек не замечает воздействие типа ELECTRIC

Golett Леончек использует IceBeam.

Girafarig Нита теряет 7 здоровья.

Girafarig Нита промахивается

Golett Леончек промахивается

Girafarig Нита использует Thunder.

Golett Леончек теряет 1 здоровья.

Golett Леончек не замечает воздействие типа ELECTRIC

Girafarig Нита парализован

Golett Леончек использует IceBeam.

Girafarig Нита теряет 6 здоровья.

Girafarig Нита теряет сознание.

В команде полосатых не осталось покемонов.

Команда белых побеждает в этом бою!

Process finished with exit code 0

Выводы по работе

В течение выполнения этой лабораторной работы я изучила основы ООП, поработала с методами и классами, а также сторонними библиотеками.