

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский национальный исследовательский
Университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Лабораторная работа №2
по дисциплине “Программирование”
Вариант №112

Выполнил:
Ясаков Артем Андреевич
Группа: Р3113

Проверил:
Абузов Ярослав Александрович

Санкт-Петербург
2024

Оглавление

Текст задания	3
Диаграмма классов	4
Исходный код программы	5
Результат работы программы	6
Вывод	7

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.

Введите вариант: 112

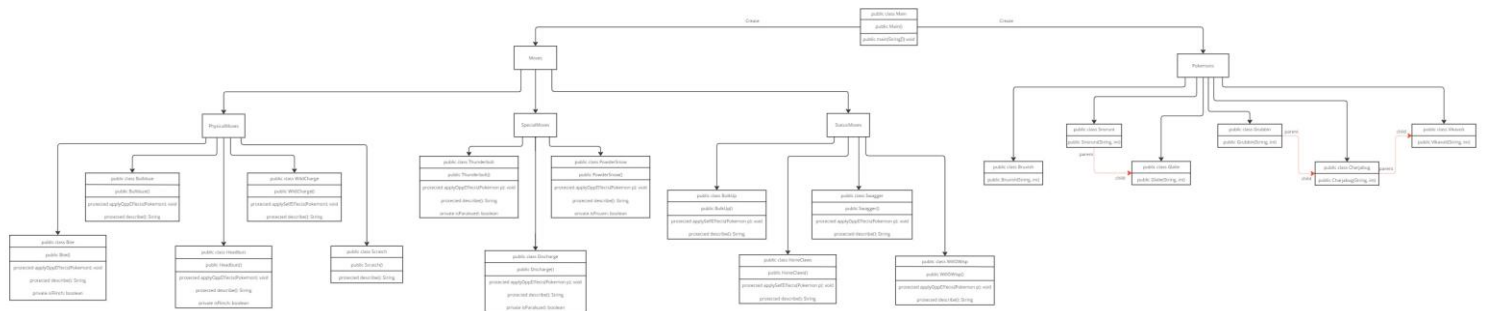
Ваши покемоны:



Диаграмма классов

Вывод в UML-формате см. в репозитории:

https://github.com/yaart/lab2_PROG/tree/master/UML



Исходный код программы

Репозиторий: https://github.com/yaart/lab2_PROG

Результат работы программы

Репозиторий: https://github.com/yaart/lab2_PROG/blob/master/battle.log

Вывод

Во время выполнения данной лабораторной работы, я изучил синтаксис UML для создания UML-диаграмм, узнал об основах ООП и научился применять их на практике, научился подключать внешнюю jar-библиотеку в проект и собирать такой проект при помощи средств JDK.