

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

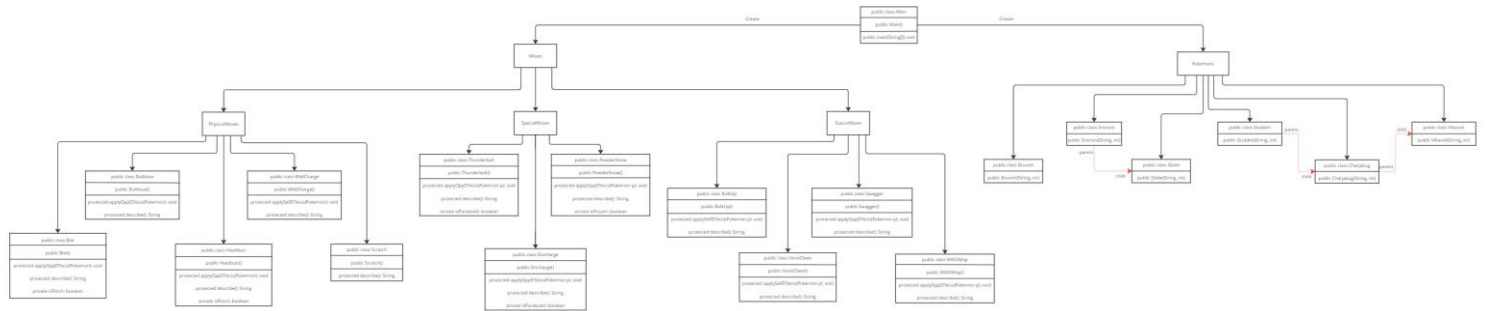
Ваши покемоны:



# Диаграмма классов

Вывод в UML-формате см. в репозитории:

<https://github.com/yaart/ITMO/tree/master/UML>



## Исходный код программы

Репозиторий: <https://github.com/yaart/ITMO>

## **Результат работы программы**

Репозиторий: <https://github.com/yaart/ITMO/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.