1. Background:

# 1. Problem/solution (Why?)

Vaak bij Dungeons and Dragons (een fantasy board game) verliezen mensen tijd met het maken van een simple character. Of alle character informatie is te veel om bij te houden. Onze simpele D&D Chraracter Creator zou een handige tool zijn om makkelijker NPC’s of light characters aan te maken.

# 2. Proposal/scope (What?)

Een Simple Dungeons and Dragons character creator maken om snel Non Player Characters of Playable characters information te noteren en te kunnen afprinten/downloaden.

# 3. Resources (Efforts?)

* Mockup maken voor de User Interface
* Gebruiker interface maken
* Pagina’s: Input verwerker, Character sheet generator
* Achterliggende javascript programmeren
* Database maken (Low priority)
* Connectie tussen database en web applicatie
* Mogelijkheid creëren om de pagina af te printen of te bewaren op de computer

2. Planning Page

# 1. High level planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Periode | Sprint |  |
| 2/10 – 17/10 | 1 | Github Repository, Database Model, Wpfmockup & design, C# base logic |
| 17/10 – 24/10 | 2 | Creating Database, C# database logic, Wpf visual finish |
| 24/10 - Einde | 3 | C# Beta version, Database testing, completing output screen, testing WpfApp |
| … |  |  |

# 2. (Team)

|  |  |
| --- | --- |
| Zeno Hattas | Product Owner, Business logic, UX, UI |
| Lotte Snijders | Database design and start, Business logic |
| Ajdin Gaco | Scrum Master, Business logic, WpfApp design |
| Philip De Rudder | WpfApp design and visual creation |

# Tarvis CI werken