

## 1.Introdução

O projeto “RPG shop generator” tem como finalidade colocar em pratica os meus estudos sobre front-end. Colocando o desafio de **não utilizar nenhum framework**, justamente para treinar o uso do javascript por completo.

A ideia por trás do site é ser uma ferramenta para jogadores de RPG de mesa, onde o jogador cria uma loja dinâmica, onde os preços não são fixos e repetitivos, tornando o mundo fantasioso mais vivo.

### 1.1. Analise do problema

Durante as sessões que eu jogava de RPG analisei que o mestre (narrador da história) não havia preparado ainda as lojas e forjas ainda. Pensei então como seria mais fácil se isso tudo fosse gerado automaticamente, ao invés de usar a tabela padrão do livro do jogador.

## 2.Desenvolvimento

Para o HTML não foi usado nada demais, apenas no css eu usei um pré processador de css (o SASS) para ajudar na nomeação das classes usando a metodologia BEM (block\_\_element-modifier).

A homepage começa com o titulo e o background com imagens que alternam aleatoriamente toda vez que o site é atualizado. Descendo na página está disponível os sistemas de jogos que o site atende e os futuros sistemas que irá atender.

Indo para a única opção disponível atualmente disponível (o sistema de Dungeons & Dragons 5ª Edição) o usuário é redirecionado para uma outra página.

Na outra pagina ele pode escolher a forma como a loja será (se terá armas, armaduras ou ambos), podendo escolher se haverá itens faltando ou quantos itens tem disponível. e se deseja que os itens sofram uma variação econômica. Podendo escolher a margem para isso e quantos itens serão afetados por tal variação.

Com isso o sistema gera uma tabela com os itens podendo ser separados em todos, armas ou armaduras. As propriedades e status que o item possui. Depois disso o usuário pode regerar uma nova tabela caso precise.

### 2.1 Por trás dos panos

O javascript para gerar o fundo aleatório na homepage é o “backgroundHeaderRandom.js” que gera um número aleatório e com base nele adiciona ao Header uma classe com o background correspondente

Ao acessar o gerador de D&D5E ele torna lentamente opaco o background, graças ao “blur.js” que adiciona uma classe para fazer isso

O sistema de opção se baseia em “hides” com o css ,mostrando apenas o necessário e escondendo com js o que não faz sentido mostrar para o usuário.

Com as abas na tabela é feito o mesmo, usando um sistema logico de quando um estiver ativo, esconder todos os outros.

Os itens na loja são objetos pré-definidos no “genWeapon.js” para as armas e “genArmor.js” para as armaduras. Escolhendo de forma aleatória qual item irá aparecer com um array contendo todos os objetos de forma em que o item não se repita.

### 3. Conclusão

O site atende a necessidade de criar aleatoriamente as tabelas para as aventuras do jogador/usuário. Podendo ser utilizado sem a necessidade de frameworks ou banco de dados.

Claro que com o uso de por exemplo o jquery os códigos ficariam mais curtos é possivelmente mais leve. Mas como parte do desafio o uso de frameworks não poderia ocorrer.

#### 3.1 Aviso

Caso você tente abrir o arquivo html sem hospedar o site em algum lugar ou emular uma hospedagem, o mesmo dará um erro de “cors”.

Recomenda-se o uso de uma extensão do VScode chamada “Live server” a mesma serve justamente para executar o html como se estivesse hospedado na própria máquina, para o uso de testes.