WorldBuilding Tool Project

# Descriptif :

# Données de base

Possibilité de créer des articles sur différents thèmes. Certains thèmes peuvent après être liés (par exemple une guerre qui est entre deux (ou plus) de pays). Toutes les données de bases ont un champ qui permet d’y ajouter une description précise + plusieurs paramètres spécifiques à l’article, qui seront affichés (sorte de résumé)

## Continent :

Contient un ou plusieurs pays

Peut avoir plusieurs « biomes » (des types prédéfinis, foret, désert, marécages,…)

## Pays :

### Rangs :

Un rang peut donner l’accès à un salaire, des droits additionnels, …

### Langue :

Une langue utilise un système d’écriture particulier, …

### Population :

Type de population du pays (fermiers, …) et races

## Évènements :

On une date, sont liés à un ou plusieurs pays

### Guerres :

A une date de fin, deux groupes de pays qui s’affrontent

A un nombre de victimes

### Accords :

Ont potentiellement une date de fin, ont un type : commerce, défense, …

## Légendes :

Liées à un pays et/ou race, …

## Races :

Hauteur min-max, langue principale

Champ description pour plus de détails

## Personnages :

Nom, race, origine (pays)

champs long histoire pour plus de détails

# Fonctionnalités :

* Afficher un résumé des articles de chaque type, étant les champs spécifiques à ce type d’article (Sorte de résumé, sur une liste)
* Si on veut avoir des informations plus détaillées sur un article/le modifier, on clique dessus ce qui montre les champs spécifiques et le texte lié à cet article.
* Pour les champs de liens, possibilité de chercher parmi les éléments du type souhaité existants, ou d’en créer un nouveau (rentrer juste les éléments de base,…)

# Idées additonnelles : Données

Ajouter la possibilité pour plusieurs utilisateurs de collaborer sur un même monde

## Villes :

## Villages :

## Plans :

(Plan matériel, feywild, enfer, abysses, …)

## Dieux :

# Idées additionnelles : fonctionnalités

## Timeline :

Représenter les évènements/fondations de pays/villes,… sur une ligne du temps /liste