

Technisch Ontwerp

QUEUESTATS

Leroy Bakker en Timon de Groot
AO3A | 2014

Inhoud

JSON Diagrammen.....	2
Structuur van de Champion JSON.	2
Structuur van de Item JSON.	4

JSON Diagrammen

Hieronder staan 2 JSON diagrammen. Voor beide diagrammen hebben we een voorbeeld met echte data gebruikt.

Structuur van de Champion JSON.

Een spritesheet is een afbeelding waarin allerlei verschillende afbeeldingen in staan. Om een van de afbeeldingen te verkrijgen, is daar een breedte, hoogte, X- en Y-coördinaat nodig. Aangezien er meerdere spritesheets zijn, wordt er ook aangegeven in welke spritesheet de afbeelding staat.

```
{
  "id": "Alistar", // ID van de champion
  "title": "the Minotaur", // Titel van de champion
  "name": "Alistar", // Naam van de chmapion
  "image": { // Array met de data van zijn afbeeldingen
    "w": 48, // Breedte van de afbeelding in de spritesheet
    "full": "Alistar.png", // Losse afbeelding van dit object
    "sprite": "champion0.png", // De spritesheet van het plaatje van dit
object
    "group": "champion", // De map waarin het losse plaatje staat
    "h": 48, // Hoogte van de afbeelding in de spritesheet
    "y": 0, // Y-coördinaat van de afbeelding op de spritesheet
    "x": 144 // X-coördinaat van de afbeelding op de spritesheet
  },
  "info": { // Info over rangen van de vier elementen van de champion
    "defense": 9, // Defense rang van de champion
    "magic": 5, // Magic rang van de champion
    "difficulty": 8, // Difficulty rang van de champion
    "attack": 6 // Attack rang van de champion
  },
  "passive": { // Passive van de champion, een effect wat een champion
altijd heeft in het spel

    "description": "Each time Alistar casts a spell, he tramples nearby
units and turrets for a few seconds, dealing damage to units he walks over.
", // Beschrijving van de passive

    "name": "Trample", // Naam van de passive

    "image": { // Array met de data van zijn afbeeldingen. Er werd al eer
der zo'n array gebruikt, maar dit keer voor de afbeelding van de passive.

      "w": 48, // Breedte van de afbeelding in de spritesheet

      "full": "Minotaur_ColossalStrength.png", // Losse afbeelding van d
it object
```

```

        "sprite": "passive0.png", // De spritesheet van het plaatje van dit object
    },
    "group": "passive", // De map waarin het losse plaatje staat
    "h": 48, // Hoogte van de afbeelding in de spritesheet
    "y": 0, // Y-coördinaat van de afbeelding op de spritesheet
    "x": 144 // X-coördinaat van de afbeelding op de spritesheet
},
"skins": [ // Andere uiterlijken van de champion in het spel, "skins"
    {
        "id": "12000", // ID van de skin
        "num": 0, // Nummer van de skin
        "name": "default" // Naam van de skin
    },
    {
        "id": "12001",
        "num": 1,
        "name": "Black Alistar"
    },
    {
        "id": "12002",
        "num": 2,
        "name": "Unchained Alistar"
    },
],
"key": "12" // Key van de champion. Deze wordt dan gebruikt voor een Key
ValuePair
}

```

Structuur van de Item JSON.

```
{
// Geeft aan onder welke categorieën het voorwerp te verkrijgen is in de
winkel.
  "tags": ["SpellDamage"],

// Geeft aan in welke maps/levels het voorwerp wel of niet te koop is
in de winkel
  "maps": {
    "10": false,
    "8": false
  },

// De beschrijving van het voorwerp
  "plaintext": "Massively increases Ability Power",

// De elementen van de champion in het spel die door dit voorwerp worden ve
rbeterd
  "stats": {"FlatMagicDamageMod": 120},

// De voorwerpbeschrijvingen die in het spel zichtbaar zijn
  "description": "<stats>+120 Ability Power </stats><br><br><unique>UNIQ
UE Passive:</unique> Increases Ability Power by 30%.",

// De naam van het voorwerp
  "name": "Rabadon's Deathcap",

// Gegevens om de afbeelding van het voorwerp uit een spritesheet te kunnen
halen. In de champion json staat beschreven waar deze gegevens voor staan.
  "image": {
    "w": 48,
    "full": "3089.png",
    "sprite": "item0.png",
    "group": "item",
    "h": 48,
    "y": 432,
    "x": 240
  },

// De ID's van de voorwerpen die nodig zijn om dit voorwerp te kunnen kope
n
  "from": [
    "1026",
    "1058"
```

```
],  
  
  "gold": {  
    // Totale hoeveelheid geld wat het kost om het voorwerp te kunnen kopen  
    "total": 3300,  
  
    // Of het voorwerp gekocht kan worden  
    "purchasable": true,  
  
    // De hoeveelheid geld die de speler terug krijgt wanneer hij/zij het voorw  
    erp verkoopt.  
    "sell": 2310,  
  
    // Hoeveel het voorwerp kost zonder de 2 andere benodigde voorwerpen  
    "base": 840  
  },  
}
```