Leroy Bakker en Timon de Groot

Ao3a | 2014

Technisch Ontwerp

Queuestats

Inhoud

[JSON Diagrammen 2](#_Toc382925317)

[Structuur van de Champion JSON. 2](#_Toc382925318)

[Structuur van de Item JSON. 4](#_Toc382925319)

# 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 eerder 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 dit 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 KeyValuePair

}

## 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 verbeterd

"stats": {"FlatMagicDamageMod": 120},

// De voorwerpbeschrijvingen die in het spel zichtbaar zijn

"description": "<stats>+120 Ability Power <\/stats><br><br><unique>UNIQUE 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 kopen

"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 voorwerp verkoopt.

"sell": 2310,

// Hoeveel het voorwerp kost zonder de 2 andere benodigde voorwerpen

"base": 840

},

}