# Projectopdracht

In dit hoofdstuk staat precies beschreven wat wij gaan maken. Alles wat hier

buiten valt wordt besproken in het hoofdstuk ‘Projectgrenzen’. (hoofdstuk 4)

## Doelstelling

Wij hebben deze opdracht zelf voor ons opgezet. Met een groepje mensen spelen wij Dungeons and Dragons en raken onze inventories op het papieren blad steeds vol en het gummen is erg vervelend. Zo zijn wij met het idee gekomen om zelf een inventory app hiervoor te maken.

## Probleemstelling

Het steeds gummen op het papier maakt het papier een beetje dof. Ook is voor alle objecten in een inventaris van een speler erg klein op het blad zelf. Het onderhouden van items met een bepaalde hoeveelheid wordt hierdoor erg lastig aangezien het papier op een gegeven moment stuk gaat van het gummen of dof wordt.

## Eisen

* Een item zelf kunnen aanmaken.
* Lijst met eisen wat een item nodig heeft:
  + Naam
  + Aantal
  + Mechanical tekst (Hier kunnen eigenschappen en bonussen van de items gezet worden)
  + “Flavor tekst” (beschrijving van het item)
  + Prijs
  + Gewicht
  + Soort item (uitrusting, armor, wapen, magisch, attunement) voor sorteren
* Items kunnen verwijderen.
* Geld invoeren (wordt ook met gewicht gerekend) (6 soorten munten).
* Aantallen snel aanpassen.
* snel de informatie van een item zien.
* Keuze voor speelstijl (regels voor inventarissen).
* Automatisch totale gewicht berekening.

## Wensen

* Meerdere inventarissen per personage.
* Meerdere personages.
* Sorteerbaar.
* Items zelf organiseren (slepend).
* Favorieten / items die worden gebruikt, gedraagt.
* De standaard items uit het Player’s Handbook in de app.
* Lijst met wensen voor items:
  + In geval van wapens
    - Dmg dice
      * Extra condities (?)
    - Dmg soort
    - Extra eigenschappen (light, range, etc)
  + In geval van Armor
    - AC bonus (?)
    - Soort armor (light, medium, heavy, shield, accesory)
    - Resistances(?)
      * Immunities(??)
  + Magische items
    - Attunement
    - Duidelijk maken wat ze doen in “Flavor Tekst”
      * DC’s en bonussen(?)