D&D Helper

Краткое описание.

Приложение-помощник по настольной ролевой игровой системе Dungeons and Dragons. Предоставляет функционал как для игроков, так и для мастеров. Обладает интуитивным современным дизайном, созданном с помощью Windows Forms. Само приложение написано на языке C#. Материалы взяты из открытых источников.

Общий функционал программы.

База предметов

База монстров

База предметов

База монстров

Создание своего контента

База персонажей

Книга заклинаний

Журнал приключений

Расчет инициативы

Бросок кубиков

База персонажей

Создание персонажей

Создание персонажей

Книга заклинаний

Бросок кубиков

База персонажей

D&D

HELPER

Схема классов.

CommonChooseForm

*(Выбор функционала:*

*Игрок или Мастер;*

*Выход из программы)*

ItemsBase

*(База предметов)*

MonstersBase

*(База монстров)*

InitiativeCounter

*(Расчет инициативы)*

AdventuresJournal

*(Журнал приключений)*

OwnContentBuilder

*(Создание собственного контента)*

DiceRoller

*(Бросок кубиков)*

SpellsBase

*(База заклинаний)*

CharactersBase

*(База персонажей)*

CharactersCreator *(Создание персонажей)*

MastersForm

*(Функционал мастера;*

*Выход из программы)*

PlayersForm

*(Функционал игрока;*

*Выход из программы)*

**Не готово**

**В работе**

**Готов**

DiceRoller class

**Код:**

class DiceRoller

{

private static Random rnd = new Random();

public static int DiceChoice { get; set; }

public static void OpenDiceRoller()

{

}

private void DiceRoll()

{

rnd.Next(1, DiceChoice);

}

}

**Переменные:**

*private static Random* ***rnd*** *= new Random()*

// рандомное число для броска кубиков

*public static int* ***DiceChoice*** *{get; set}*

// количество граней

***Методы****:*

*public static void* ***OpenDiceRoller****()*

*// визуал для утилиты*

*private void* ***DiceRoll****()*

*// бросок кубика*

CharactersCreator class

**Код:**

***Методы****:*

*public static void* ***OpenCharactersCreator****()*

*// визуал для утилиты*

*private void* ***CreateCharacter****()*

*// создать персонажа*

**Переменные:**

*private static Excel.Application excelCharactersBase = new Excel.Application()*

*// экземпляр приложения*

*private static Excel.Workbook workBookCharactersBase*

*// книга для приложения*

*private static Excel.Worksheet workSheetCharactersBase*

*// страница для приложения*

ItemsBase class

**Код:**

***Методы****:*

*public static void* ***OpenItemsBase****()*

*// визуал для утилиты*

**Переменные:**

*private static Excel.Application excelCharactersBase = new Excel.Application()*

*// экземпляр приложения*

*private static Excel.Workbook workBookCharactersBase*

*// книга для приложения*

*private static Excel.Worksheet workSheetCharactersBase*

*// страница для приложения*

SpellsBase class

**Код:**

***Методы****:*

*public static void* ***OpenSpellsBase****()*

*// визуал для утилиты*

**Переменные:**

*private static Excel.Application excelCharactersBase = new Excel.Application()*

*// экземпляр приложения*

*private static Excel.Workbook workBookCharactersBase*

*// книга для приложения*

*private static Excel.Worksheet workSheetCharactersBase*

*// страница для приложения*

CharactersBase class

**Код:**

***Методы****:*

*public static void* ***OpenCharactersBase****()*

*// визуал для утилиты*

**Переменные:**

*private static Excel.Application excelCharactersBase = new Excel.Application()*

*// экземпляр приложения*

*private static Excel.Workbook workBookCharactersBase*

*// книга для приложения*

*private static Excel.Worksheet workSheetCharactersBase*

*// страница для приложения*

MonstersBase class

**Код:**

***Методы****:*

*public static void* ***OpenMonstersBase****()*

*// визуал для утилиты*

**Переменные:**

*private static Excel.Application excelCharactersBase = new Excel.Application()*

*// экземпляр приложения*

*private static Excel.Workbook workBookCharactersBase*

*// книга для приложения*

*private static Excel.Worksheet workSheetCharactersBase*

*// страница для приложения*