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.

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)*

IMasterInterface

*(Функционал мастера;*

*Выход из программы)*

IPlayerInterface

*(Функционал игрока;*

*Выход из программы)*

CommonChoose

*(Выбор функционала:*

*Игрок или Мастер;*

*Выход из программы;*

*?Смена языка?)*

CommonChoose class

**Код:**

**Методы**:

***UserIsPlayerChoice****()*

*// UserChoice = 1; создает интерфейс IPlayerInterface*

***UserIsMasterChoice****()*

*// UserChoice = 2; создает интерфейс IMasterInterface*

**Переменные:**

*public int UserChoice*

*// определяет кто пользователь – игрок (1) или мастер (2)*

IPlayerInterface class

**Методы**:

*public* ***CreateCharacter****()*

*// создать персонажа*

*public* ***OpenSpellBase****()*

*// открыть базу заклинаний*

*public* ***OpenCharacterBase****()*

*// открыть базу персонажей*

*public* ***OpenItemBase****()*

*// открыть базу предметов*

*public* ***OpenDiceRoller****()*

*// открыть меню для броска кубиков*

*public* ***OpenMonsterBase****()*

*// открыть базу монстров*

**Переменные:**

не нужны

**Код:**

IMasterInterface class

***Методы****:*

*public* ***CreateCharacter****()*

*// создать персонажа*

*public* ***OpenSpellBase****()*

*// открыть базу заклинаний*

*public* ***OpenCharacterBase****()*

*// открыть базу персонажей*

*public* ***OpenItemBase****()*

*// открыть базу предметов*

*public* ***OpenDiceRoller****()*

*// открыть меню для броска кубиков*

*public* ***OpenMonsterBase****()*

*// открыть базу монстров*

*public* ***OpenInitiativeCounter****()*

*// открыть счетчик инициативы*

*public* ***OpenAdventureJournal****()*

*// открыть Журнал Приключений*

*public* ***OpenOwnContentBuilder****()*

*// открывает меню создания собственного контента*

**Переменные:**

не нужны

**Код:**

Utilities class

**Переменные:**

не нужны

***Методы****:*

*public* ***CreateCharacter****() : IPlayerInterface, IMasterInterface*

*// создать персонажа – CharactersCreator.CreateCharacter()*

*public* ***OpenSpellBase****() : IPlayerInterface, IMasterInterface*

*// открыть базу заклинаний – SpellsBase.OpenSpellBase()*

*public* ***OpenCharacterBase****() : IPlayerInterface, IMasterInterface*

*// открыть базу персонажей – CharactersBase.OpenCharacterBase()*

*public* ***OpenItemBase****() : IPlayerInterface, IMasterInterface*

*// открыть базу предметов*

*public* ***OpenDiceRoller****() : IPlayerInterface, IMasterInterface*

*// открыть меню для броска кубиков*

*public* ***OpenMonsterBase****() : IPlayerInterface, IMasterInterface*

*// открыть базу монстров – MonstersBase.OpenMonsterBase()*

*public* ***OpenInitiativeCounter****() : IMasterInterface*

*// открыть счетчик инициативы – InitiativeCounter.OpenInitiaiveCounter()*

*public* ***OpenAdventureJournal****() : IMasterInterface*

*// открыть Журнал Приключений – AdvendureJournal.OpenAdventureJournal()*

*public* ***OpenOwnContentBuilder****() : IMasterInterface*

*// открывает меню создания собственного контента – OwnContentBuilder.OpenOwnContentBuilder()*

**Код:**

DiceRoller class

**Переменные:**

не нужны

**Код:**

***Методы****:*

*public static OpenDiceRoller()*