

Databas Rapport

Jag har gjort en databas som hanterar monster som används vid bordsrollspel. Tanken med databasen var att kunna lagra monster data och senare använda den datan för att utföra simpla kommandon så som attackera, göra skada, ta skada etc för användning vid bordet.

Varje monster har en mängd värden så som ArmorClass, ChallengeRating med fler som oftast men inte alltid är unikt för varje monster. Dessa har jag sparat i monster tabellen. Utöver det så kan ett monster ha attacks/abilities/weapons etc så jag valde att lägga dessa som egna tabeller då ett monster kan ha flera eller inga av dessa. Tanken var att ha dessa som egna klasser även i koden men kom tyvärr inte så långt.

Ett problem som jag upptäckte när jag gjorde weapon tabellen var att vissa vapen kan öka chans att träffa och även göra mera skada. Då lade jag till kolumnerna HitModifier och DamageModifier på weapon tabellen. Märkte att monster/abilities och attacks tabellen kan behöva dessa med så lade till dem där med. Nu kan man tex lägga ihop monstrets skada med attackens och vapnets skada när man vill utföra en attack.

Känner att jag hade gärna velat göra om databasen för i takt med att man lär sig mera så förstår man att man kunde haft ett smartare upplägg. Till exempel så hade jag kunnat spara DamageRange tabellen som enskilda värden på varje monster/attack/vapen som använder sig av den. Tanken var att ifrån början ha saker som DamageType och DamageDuration som värden i en Damage tabell men märkte att dessa hade varit enklare att göra samma sak med. Utöver detta ville jag sätta gräns på DamageRange då den ska vara samma som fysiska tärningar. Ingen använder en sjusiffrig tärning och därför bör det inte gå att göra var min tanke då.

Utöver det hade jag velat fixa så att istället för att ha flera olika sorters Dragon Breath (fire, acid) så skulle jag ha en Dragon Breath med DamageType som värde i en egen kolumn. Detta skulle minska på antalet abilities med liknande namn. Nackdelen är väl att ifall man vill ha Dragon Breaths som är allt för olika varandra så får man göra undantag.