Descrizione

Il progetto consiste nella realizzazione di un’applicazione per la gestione di una campagna del gioco da tavolo Dungeons and Dragons.

L’applicativo consentirà di caricare e gestire tutte quelle informazioni necessarie ai Giocatori e al cosiddetto Master per lo svolgimento della campagna.

In particolare ogni singolo giocatore potrà salvare e gestire una scheda contenente: la storia del personaggio, la classe, la razza, i punteggi di caratteristica, abilità, equipaggiamento, velocità, armatura, punti ferita, livello e bonus competenza.

Mentre il Master avrà la possibilità di visionare e modificare tutte le informazioni associate ai singoli giocatori oltre a poter salvare e gestire: mappa, trama (del gioco), informazioni sui luoghi e informazioni sugli NPC.

Ogni giocatore dovrà dapprima creare una scheda del personaggio con tutte le informazioni necessarie per la campagna.  
Il giocatore dovrà scegliere tra le razze presenti nel Manuale del Giocatore (Umano, Nano, Elfo, Halfling, Gnomo, Tiefling, Dragonide, Mezzelfo e Mezzorco) e tra le classi (Guerriero, Barbaro, Ranger, Paladino, Chierico, Ladro, Monaco, Druido, Mago, Bardo, Stregone e Warlock).  
Inoltre il giocatore dovrà determinare i propri punteggi di caratteristica, che sono Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma.  
In base alle scelte di classe e punteggi di caratteristica, saranno poi determinati i vari modificatori associati ai tiri di salvezza e alle abilità, per quest’ultime scegliendo in quali avrà competenza.  
Il giocatore potrà aggiornare o modificare queste informazioni in ogni momento in base agli sviluppi del proprio personaggio.  
  
Il Master, oltre a poter visionare e modificare anch’egli le informazioni determinate dai giocatori, potrà aggiungere documenti che contengono informazioni utili alla trama della campagna. Essi potranno essere dei file testuali contenenti informazioni su alcune città o insediamenti del mondo di gioco o riguardanti NPC controllati dal Master stesso, ma anche file immagine come mappe di alcuni luoghi o dell’intero mondo di gioco. A sua discrezione, il Master potrà scegliere di mostrare alcuni di questi appunti ai giocatori, raggruppati nelle dispense, che saranno disponibili ai giocatori in qualsiasi momento.  
  
Una campagna si divide in più sessioni, le quali si svolgono in giornate diverse. Il Master avrà accesso ad un contatore del numero di sessioni effettuate che potrà andare ad aumentare per tenere traccia del tempo trascorso dall'inizio della campagna. Questo lo potrà fare una volta che le informazioni saranno state aggiornate alla sessione corrente sia da lui che dai giocatori.

Glossario

Master, giocatore, account giocatore, account, master, scheda, appunti, dispense, npc, contatore, campagna.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Vocaboli | Descrizione | Sinonimi | Omonimi |
| Master | Amministratore della campagna e del programma | DM | nessuno |
| Giocatore | Partecipante alla campagna | utente(?) | nessuno |
| Account giocatore | Il profilo utente del giocatore utilizzato per interagire col software | nessuno | nessuno |
| Account master | Il profilo utente del master utilizzato per interagire col software | nessuno | nessuno |
| Personaggio | L’avatar con cui un Giocatore partecipa alla campagna | PG | nessuno |
| Scheda | L’insieme di tutti i dati di un Personaggio | nessuno | nessuno |
| Appunti | L’insieme di mappe e informazioni testuali a disposizione del Master riguardo la campagna | nessuno | nessuno |
| Dispense | La parte degli appunti visualizzabili dai giocatori | nessuno | nessuno |
| NPC | Sono i personaggi non giocanti | Non-Player Character | nessuno |
| Contatore | Strumento a disposizione del master per segnare il numero di sessioni svolte | nessuno | nessuno |
| Sessione | Una singola giocata della campagna | nessuno | nessuno |
| Dungeons & Dragons | Il gioco da tavolo che il programma tratta | D&D, DnD | nessuno |
| Campagna | La macro-partita che i Giocatori cercheranno di portare a termine | nessuno | nessuno |

Analisi dei requisiti

Funzionali:

* gestione giocatore (il giocatore sistema i propri dati)
  + CRUD scheda
  + gestione account giocatore
  + visualizza dispense
* gestione schede (il master ha accesso a tutte le schede)
  + CUD personaggi
  + visualizza
  + gestione degli account dei giocatori
* gestione appunti (mappe, imprevisti, npc ecc.)
  + visualizza appunti
  + CRUD npc
  + CUD appunti
  + gestione contatore
  + gestione dispense

Non funzionali:

* implementazione
* login (ogni giocatore gestisce un solo pg)
* id (non deve essercene uno già esistente)
* regolamento (ancora non sappiamo cosa di preciso)
* divieto di visualizzare dati altrui (provvisorio)

RF1 - CRUD Scheda

Il sistema dovrà gestire le attività CRUD della scheda a disposizione del giocatore.

RF2 - Gestione Account Giocatore

Il sistema dovrà consentire al giocatore solo la gestione dei propri dati.

RF3 - Visualizza Dispense

Il sistema dovrà visualizzare gli appunti messi a disposizione del master.

RF4 - CUD Personaggi

Il sistema dovrà gestire le attività CUD di tutti i personaggi (a disposizione del master).

RF5 - Visualizza Personaggi

Il sistema dovrà visualizzare i dati relativi di uno o più personaggi (a seconda delle esigenze del master).

RF6 - Gestione Account Giocatori

Il sistema dovrà gestire gli account di ogni giocatore.

RF7 - Visualizza Appunti

Il sistema dovrà consentire al master di visualizzare gli appunti.

RF8 - CRUD NPC

Il sistema dovrà gestire le attività CRUD degli npc.

RF9 - CUD Appunti

Il sistema dovrà gestire le attività CUD degli appunti del master.

RF10 - Gestione Contatore

Il sistema dovrà consentire al master di gestire il conteggio del numero di sessioni svolte durante la campagna.

RF11 - Gestione Dispense

Il sistema dovrà consentire al master di mostrare alcuni dei propri appunti ai giocatori a sua scelta.

RNF1 - Implementazione

Il sistema dovrà essere realizzato in tecnologia Python (e dovrà avere anche un’interfaccia grafica).

RNF2 - Login

Il sistema potrà consentire ad ogni partecipante la gestione o di un solo Personaggio o del ruolo di Master.

RNF3 - ID

Il sistema non potrà consentire ai partecipanti di possedere più di un ID.

RNF4 - Regolamento

Il sistema dovrà impedire agli utenti di inserire i dati in maniera che violino il regolamento di D&D.

RNF5 - Divieto

Il sistema non consentirà ai giocatori di poter visualizzare le schede diverse dalla propria.

info varie

attori: master, giocatori

funzionalità: il master può visionare le info dei giocatori, può leggere e modificare i singoli aspetti di ogni giocatore presente, può modificare le sue informazioni, il master può fornire documenti aggiuntivi ai giocatori,

info di ogni giocatore: trama (lore del pg), classe, razza, punteggi di caratteristica (da cui si ricavano i tiri salvezza), abilità, equipaggiamento, velocità, armatura, punti ferita, livello, bonus di competenza

info a disposizione del master: mappa, trama (del gioco), informazioni sui luoghi, informazioni sugli NPC, tutte le informazioni dei giocatori

Attori

* Master
* Giocatore

Casi d’uso

* Giocatori
  + CreaScheda
  + VisualizzaScheda
  + AggiornaScheda
  + CreaTramaPersonaggio (inclusa in CreaScheda)
  + VisualizzaDispense
* Master
  + CUDPersonaggi
  + VisualizzaPersonaggi
  + AggiungiGiocatore
  + RimuoviGiocatore
  + VisualizzaAppunti
  + CRUDNPC
  + CUDAppunti
  + PubblicaAppunti
  + IncrementaContatore
  + VisualizzaContatore
  + ResettaContatore
  + VisualizzaScheda (doppione)
  + VisualizzaDispense (doppione)