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: 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.  
  
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.

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