

RPG DM Helper

Decisões do projeto: O sistema foi organizado em múltiplas classes, cada uma com uma responsabilidade específica.

Main.java: onde o programa roda e responsável pela interação com o usuário.

Personagem.java: É o objeto pai, todos os outros objetos herdam, Nome, Vida, Nível e VidaMaxima dele.

Player.java: Herda de Personagem e é usado para representar os jogadores da mesa do Mestre/DM/Usuário, possui um atributo único, Classe.

Monster.java: Também herda de Personagem, são os inimigos da sessão, tem atributos únicos, Tipo, Tipo de Dano, Dado de dado(qta. de dados usados para dar dano) e Dano.

NPC.java: Também herda de Personagem, são os personagens controlados pelo Mestre, possui o atributo único, Papel.

Salvar.java: Responsável pela persistência dos dados (salvar e carregar listas de personagens usando um arquivo .txt).

Funcionalidades implementadas:

Adição e remoção de jogadores, monstros e NPCs.

Edição de personagens existentes (causar dano ou curar).

Exibição da ficha de cada personagem.

Persistência automática dos dados em arquivo de texto (.txt).

Menu interativo com controle de fluxo por opções numéricas.

Desafios enfrentados:

Tratamento de exceções e persistência de dados, foi algo desafiador para mim pois nunca tinha feito algo com tantos detalhes, cuidado e carinho assim.

Sugestões de melhoria:

Interface gráfica (GUI).

Persistência em banco de dados.

Outro método para mostrar a iniciativa.

Outros sistemas de RPG diferente de D&D.

Espaços de magia caso o player tenha a classe Mago, Feiticeiro, Bardo ou Bruxo.

Quando um personagem atinge a vida = 0 mudar para incapacitado ou morto e criar um sistema de “Morrendo” como em RPGs de mesa.

Conclusão:

O sistema de gerenciamento de sessões atendeu aos objetivos propostos, demonstrando o uso prático de conceitos de programação orientada a objetos e persistência de dados. As decisões de projeto adotadas garantiram um código modular, legível e fácil de manter, permitindo futuras expansões do sistema.