თამაშის კოდის აღწერა

Character\_creator.py

ამ ფაილის მიზანია, ტერმინალში შეაქმნევინოს მომხმარებელს პერსონაჟი, რომელსაც DND თამაშში გამოიყენებს. DND (ან D&D (Dungeons and Dragons)) არის სამაგიდო, როლური თამაში, რომელიც 70-იან წლებში ამერიკაში შეიქმნა და იმ დროიდან მოყოლებული მუდმივად ვითარდება.

კოდის დასაწყისში შემოტანილი მაქვს random (კამათლის კლასისთვის მჭირდება) და json (მეხმარება, რომ საბოლოო შედეგები ჯეისონის ფაილში შევინახო).

შემდეგ ვქმნი კამათლის კლასს, რომელშიც გვერდების რაოდენობას ვანაწილებ და შემდგომ კონკრეტული გვერდის კამათლებისთვის მიცემული მაქვს მნიშვნელობა, მაგალითად d20 = Dice(20) და ა.შ.

თამაშში არსებობს მონაცემები, მაგალითად რამდენად ძლიერი ან მოხერხებულია პერსონაჟი, სწორედ, მონაცემი განსაზღვრავს. თამაშში არსებობს უნარები (მაგალითად, მოტყუება არის ინტელექტის მონაცემის ქვე უნარი, შესაბამისად განისაზღვრება რა მოდიფიკატორი უნდა დაემატოს მას), შესაბამისად მჭირდება მოდიფიკატორის სისტემაც, რის გამოც შევქმენი Stat-ის კლასი, რომელშიც მოცემულია კონკრეტულ შემთხვევაში (უნარის) რამდენი იქნება მისი მოდიფიკატორი. შემდეგ შემომაქვს ცვლადები, რომლებსაც სახელებს ვანიჭებ, შემომაქვს პერსონაჟის რასისა და კალასის კონცეფციებიც. განვსაზღვრავ სხვადასხვა რასის დამატებით მონაცემებს და იქვე ვამატებ პერსონაჟის არჩევის შესაძლებლობას while – if – else მეთოდით. შემდეგ მომხმარებელს ვარჩევინებ კლასს იგივე პრინციპით.

შემდეგი კოდში მონაცემების გაგორება და განაწილებაა. კოდი ავტომატურად აგორებს კამათელს წესების მიხედვით (თამაშში მონაცემის დადგენისთვის უნდა გაგორდეს 4 ცალი 6 გვერდიანი კამათელი, ყველაზე მცირე უნდა გამოაკლდეს და დანარჩენი სამი შეიკრიბოს, ეს ყოველივე კეთდება 6-ჯერ (რადგან გვაქვს 6 მონაცემი). კოდი წარუდგენს მომხმარებელს გაგორებულ მონაცემებს, შემდეგ მან უნდა გაანაწილოს შესაბამისი ქულები საჭირო ადგილას.

შემდეგ დგინდება საბოლოო მონაცემები თავისი მოდიფიკატორებით, იქვე მაქვს გამოყენებული სიებიც. განვსაზღვრავ პერსონაჟის დაცვის დონეს და მაქსიმალურ სიცოცხლეს. ამ ყოველივეს ვკრებავ ერთად და ვუბეჭდავ პერსონაჟს. პარალელურად, ინფორმაციას ვინახავ ჯეისონის ფაილში.

app.py

დასაწყისშივე შემომაქვს ისეთი ხელსაწყოები, რომელიც მთლიან კოდში დამჭირდება. flask ით ვუკავშირებ ერთმანეთს მრავალ html template-ს, რომელიც შესაბამის ფაილშია ჩაყრილი. განვსაზღვრავ url ლინკების თანმიმდევრობას, რომელიც შემდეგში გამომადგება. პარალელურად, ვქმნი html და css დოკუმენტებს, შევქმენი ძალიან მოკლე demo თამაშის მსგავსი სთორილაინი. html დოკუმენტებში JS ის სკრიპტით განვსაზღვრე დროის ათვლისა და პერსონაჟის სახელის გადატანის კოდები. როცა მოთამაშე თამაშის ბოლოში გადის, კოდი უწერს რამდენი დრო დასჭირდა და ეუბნება, რომ თუ თამაშის გაგრძელება უნდა, საჭიროა პერსონაჟის შექმნა. შესაბამისად გადადის ისეთ გვერდზე, რომელზეც გადის მსგავსი პერსონაჟის შექმნის პროცესს (რომელშიც ირჩევს კლასს, რასასა და მონაცემებს). კოდი ამ მონაცემებს მომხმარებლის უზერთან და პაროლთან ერთად ინახავს ჯეისონის ფაილში.

სხვა

ამ ორი ყველაზე მნიშვნელოვანი ფაილის გარდა მაქვს static საქაღალდე, რომელშიც არის ფოტოები და css ის ფაილები, templates საქაღალდე, რომელშიც განთავსებულია htmlდოკუმენტები. გარდა ამისა data.py რომელშიც წინასწარ განვსაზღვრე თამაშის თანმიმდევრობა (ისტორიის).