Projektauftrag: DnD Companion App

# Beschreibung

## Zweck der Software

Die Software soll eine Android Applikation sein die als «Companion» für das Tabletop Rollenspiel «Dungeons and Dragons 5th Edition» dient.

Die Applikation beinhaltet verschiedenste Funktionen zum erstellen und managen von Charakteren die man in aktuellen «Sessions» spielt.

Spieler können Ihre Charaktere anschauen und überarbeiten, Dungeon Masters können diese in Sessions einbinden und verschiedenste Variablen anpassen.

## Funktionsumfang

Folgende Funktionen sollen vorhanden sein:

* «Dungeon Master Tools»
  + Items hinzufügen und allenfalls anpassen
  + Die aktuelle Story erweitern oder erstellen (Kurztext verfügbar für alle Spieler)
* Klassenmanagement
  + Zauberfähigkeiten
  + Klassenfähigkeiten
* Charaktermanagement
  + Anzeigen der Fähigkeiten («Stats»/Datenblatt)
  + Items
  + Backstory überarbeiten
* «Dice-Roller» rollt Würfel (d4-d100)
* Eigenschaftswerte und Sound-Effekte für Monster
* Wechseln zwischen mehreren Charakteren

## Benutzer und Registrierungen

Die Applikation wird hauptsächlich von zwei Nutzertypen verwendet:

* Spieler
* Dungeon Masters

Die Hauptnutzer sind Spieler die ihre Charaktere von verschiedenen «DnD Sessions» managen und speichern möchten. Dungeon Masters können allenfalls auch ihre Spieler per App überarbeiten und anschauen können.

Registrieren müssen sich keine Spieler, sie können alle Lokal Charaktere erstellen, welche dann in der App verfügbar sind.

Das gleiche gilt auch für die Dungeon Masters, sie können zwar Items managen und die Story anpassen, jedoch wird kein Login dafür gebraucht, es muss lediglich ein Charakter mit der «DM-Option» erstellt werden, welches einen Eintrag in die Datenbank für ein neues Spiel/Session macht.

## Berechtigungskonzept

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wer | Story/Geschichte | Items | Session |
| Spieler | Lesen | Lesen | Lesen, erstellen |
| Dungeon Master | Lesen/Schreiben | Lesen/Schreiben/Erstellen | Lesen/erstellen/bearbeiten |

# Use Cases

## Dungeon Marco

Sessions erstellen und anpassen

Charaktere von Session entfernen

## Spieler

Charakter überarbeiten

Zauberfähigkeiten managen

Items managen

Backstory überarbeiten

Charakterklassen überarbeiten

## Beide

Charakter wechseln

Würfeln

# Datenbankdesign

## Tabellen

Folgende Tabellen werden verwendet:

### Players

|  |  |
| --- | --- |
| Attribut | Datentyp |
| ID | Int, PK, unique, not null |
| Name | Varchar(50) |
| Class | Varchar(50) |
| Level | tinyInt(20) |

### Sessions

|  |  |
| --- | --- |
| Attribut | Datentyp |
| ID | Int, PK, unique, not null |
| DM\_Name | Varchar(20) |
| Plot | Text(200) |

### PlayersToSessions

|  |  |
| --- | --- |
| Attribut | Datentyp |
| ID\_Session | Int |
| ID\_Player | Int |

## Tabellenbeziehungen

