Trent Howell, Pathfinder Character Generation Program

Character necessary values

String Character Name

String Player Name

String Race

String Class

String Size

String Languages

Int height (inches)

Int Age (years)

String Alignment

String Deity

Int Speed

<int> Ability Scores

<int> Ability Modifiers

<struct> skills

Int HP

String HD

<int> AC (Normal, Flatfooted, Touch)

<int> Saves

<int> Combat (BAB, Spell Resistance, CMB, CMD)

<class> weapon

<string> features

<string> gear

<int> currency (PP, GP, SP, CP)

<string> spells

<int> spellcasting specs (spell DC, 0 level spells per day, 1st level spells per day)

Skills Necessary Values

String skill name

Int Rank

Bool Class Skill

Weapon Necessary Values

String weapon name

Int to hit bonus

Int damage bonus

String damage die

Bool Melee

Char damage type

String weapon category (ie simple/martial/etc)

Race Necessary values

<Int> Ability modifiers

<string> features

int age

int height

int speed

string size

string languages

Class Necessary Values

String HD

Int HP

<string> Class Skills

Int Skill Ranks

Int BAB

<int> Saves

<string> features

<int> wealth

<string> proficiencies

Armor

Int AC Bonus

Int Spell Failure Chance

Int Max Dex Bonus

############################# Start of Generation ##################################

Int: STR,

Int: CHA,

Int: DEX,

Int: WIS,

Int: INT,

Int: CON,

################################### NEXT #######################################

Class: Race

################################### NEXT #######################################

Class: Class

################################### NEXT #######################################

int: skill ranks

################################### NEXT #######################################

<string> additional feat(s)

################################### NEXT #######################################

Int: Rolled HP

################################### NEXT #######################################

Class: Class

################################### NEXT #######################################

<string>: Weapons

<string>: Gear

Class: Armor

############################ NEXT IF SPELLCASTER #################################

<string>: spells

################################### NEXT #######################################

String: Character Name

String: Alignment

String: Description