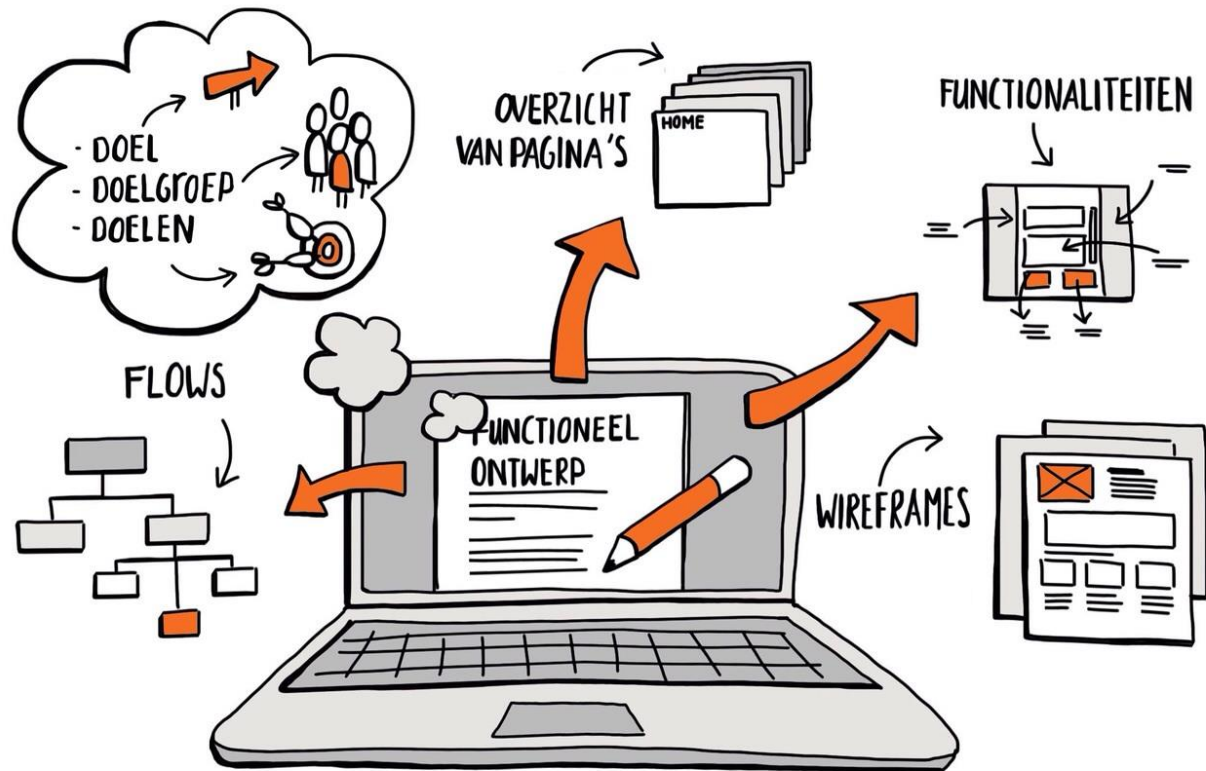


Functioneel ontwerp a4 Java



Naam: Thierry de Graaf

Klas: swicosC

Studentnummer: 107231

Datum: 13-03-2024

User Stories

1. Startpagina en Raskeuze (Pagina 1):

- De gebruiker begint op de startpagina waar de beschikbare rassen worden getoond: Human, Dwarf, Elf, en Orc.
- Na het selecteren van een ras wordt de pagina geüpdatet met specifieke informatie over dat ras.

2. Klassekeuze (Pagina 2):

- Op deze pagina kan de gebruiker zijn klasse kiezen uit Fighter, Cleric, Rogue, en Wizard.
- Na het kiezen van een klasse wordt de pagina geüpdatet met specifieke informatie over die klasse.
- Voor elke klasse worden specifieke aspecten getoond, zoals vechttechnieken voor Fighter, spells en healing voor Cleric, specialisaties voor Rogue, en magiescholen en spells voor Wizard.

3. Abilities (Pagina 3):

- Deze pagina toont de zes standaard abilities: Strength, Dexterity, Constitution, Wisdom, Intelligence, en Charisma.
- De gebruiker kan ervoor kiezen om de waarden in te vullen met een random nummer generator of handmatig in te voeren.
- De waarden variëren tussen 6 en 20, waarbij hogere waarden betere vaardigheden vertegenwoordigen.

4. Beschrijving van de Character (Pagina 4):

- Op deze pagina kan de gebruiker de beschrijving van zijn character invullen.
- Dit omvat fysieke kenmerken, morele standpunten, achtergrondinformatie, en motieven.
- De gebruiker kan een achtergrond kiezen die de oorsprong en motivatie van het personage aangeeft.

5. Uitrusting (Pagina 5):

- Op basis van de gekozen klasse wordt een overzicht getoond van de bijbehorende uitrusting die de gebruiker bij zich draagt.
- Dit omvat de essentiële uitrusting die past bij de gekozen speelstijl.

6. Character Sheet (Pagina 6):

- Hier wordt een samenvatting weergegeven van alle ingevoerde informatie in een handig overzicht.
- Dit omvat het ras, klasse, abilities, karakterbeschrijving en uitrusting van het personage.

Functionaliteiten:

- Ras- en klassekeuze met specifieke informatie-update.
- Mogelijkheid om abilities handmatig in te voeren of via een random nummer generator.
- Invoervelden voor het beschrijven van het personage en het kiezen van een achtergrond.
- Automatische weergave van bijpassende uitrusting op basis van de gekozen klasse.
- Overzichtelijke weergave van alle ingevulde gegevens in een character sheet.

Gebruikersinteractie:

- De gebruiker kan door de app navigeren via een menu of swipe-functionaliteit.
- Interactie met invoervelden en keuzelijsten voor het selecteren van ras, klasse, en achtergrond.
- Mogelijkheid om de ingevulde informatie te bewerken voordat deze definitief wordt opgeslagen.

Dit functioneel ontwerp dient als leidraad voor de ontwikkeling van de Character Builder App voor Dungeons and Dragons 5th Edition.