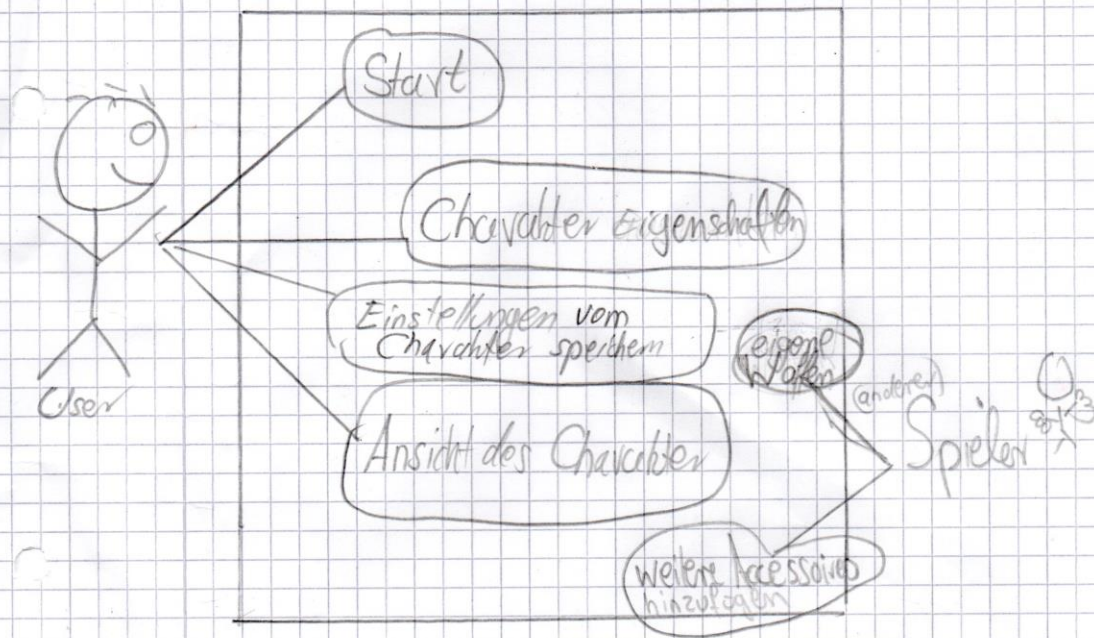


Charakterbogen



Charakter: Data Struktur
Character Editor

category	type: "radio"	name: string name: string	Anzahl: number
Waffen		Bogen	2
		Schwert	1
		Lanzen	1
		Speer	1
		Schild	2
		Armbrust	2
Accessories	type: "checkbox"	Jacken	1
		Ring	2
		Runen	3
		Schuhe	1
		Helme	1

data

category

item

JSON

{category: "Waffen", type: "Bogen", Anzahl: 2}
 {category: "Waffen", type: "Schwert", Anzahl: 1}
 {category: "Accessories", type: "Ring", Anzahl: 2}

an ihre Form

{Waffen: [{type: "Bogen", Anzahl: 2},
 {type: "Schwert", Anzahl: 1},

Accessories: [{type: "Ring", Anzahl: 2},
 ...]

JSON

2. Form

```
{ Waffen : [ { name : "Bogen", Anzahl = 1 },  
              { name : "Schwert", Anzahl = 2 },  
            ],  
  type : "radio"  
}
```

```
Accessories : { [ { name : "Ring", Anzahl = 1 },  
                  { name : "Perlen", Anzahl = 3 },  
                ],  
  type : "checkbox"  
}
```

User-Interface

Online-RPG - Character Editor

Erstelle deinen Charakter

User-Interface

Online-RPG - Character Editor
Erstelle deinen Charakter

<h1>

<h2>

<div>
id="form"
>Change

<input>
type="radio"
name="Geschlecht"

Landschaft

Charactername

Geschlecht OM OW

</Landschaft>

Rasse Mensch

Klasse

O Krieger O Dieb O Bärker O Jäger O Magier

</progress>
max 3m

</progress>
max. 200kg

Größe 1m 1 3m

Gewicht 50 kg 1 200kg

Waffen Einhandwaffe / Zweihandwaffe

Augen O Braun O Blau O Weiss Haare O Lang O Kurz Kleidung = Lumpen

<input>
type="checkbox"
name="Accessories"

Accessories O Master Key O Blutvane O Infomant

Bachstory

Geshichte angeben

<input>
type="date"
name="Geburtsdatum"

Geburtsdatum tt.mm.jjjj

Fähigkeiten

O Runen O Blut O Aukun O Heilige Granate

<input>
type="radio"
name="Fähigkeiten"

<select>
name="Waffen"

<input>
type="radio"
name="Kleidung"

d=category

=category

<input type="radio" name="Pfeil" />

Reiter
o Chimäre o Esel o Wurm

<input type="radio" name="Schlacht" />

Schlacht
o Leeroy Jenkins o Auf nach Valhalla o DK Los!

<div>

Character Interface

<progress>

BMI
KG / Größe =

<progress>

Alter
Geburtsdatum

<progress>

Last
Waffen + Accessoires *

<progress>

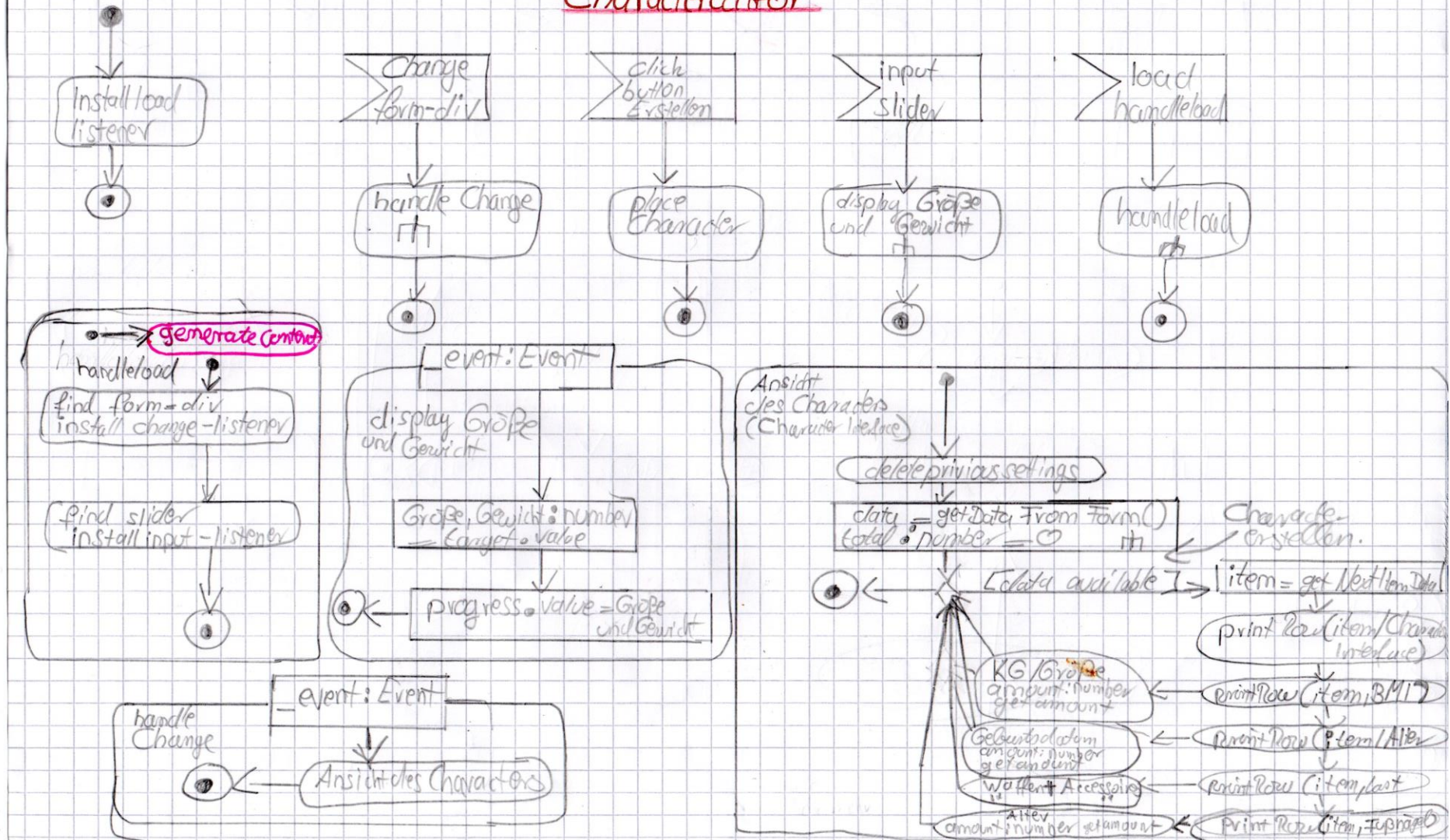
Fußnägel
Geburtsdatum *

<progress>

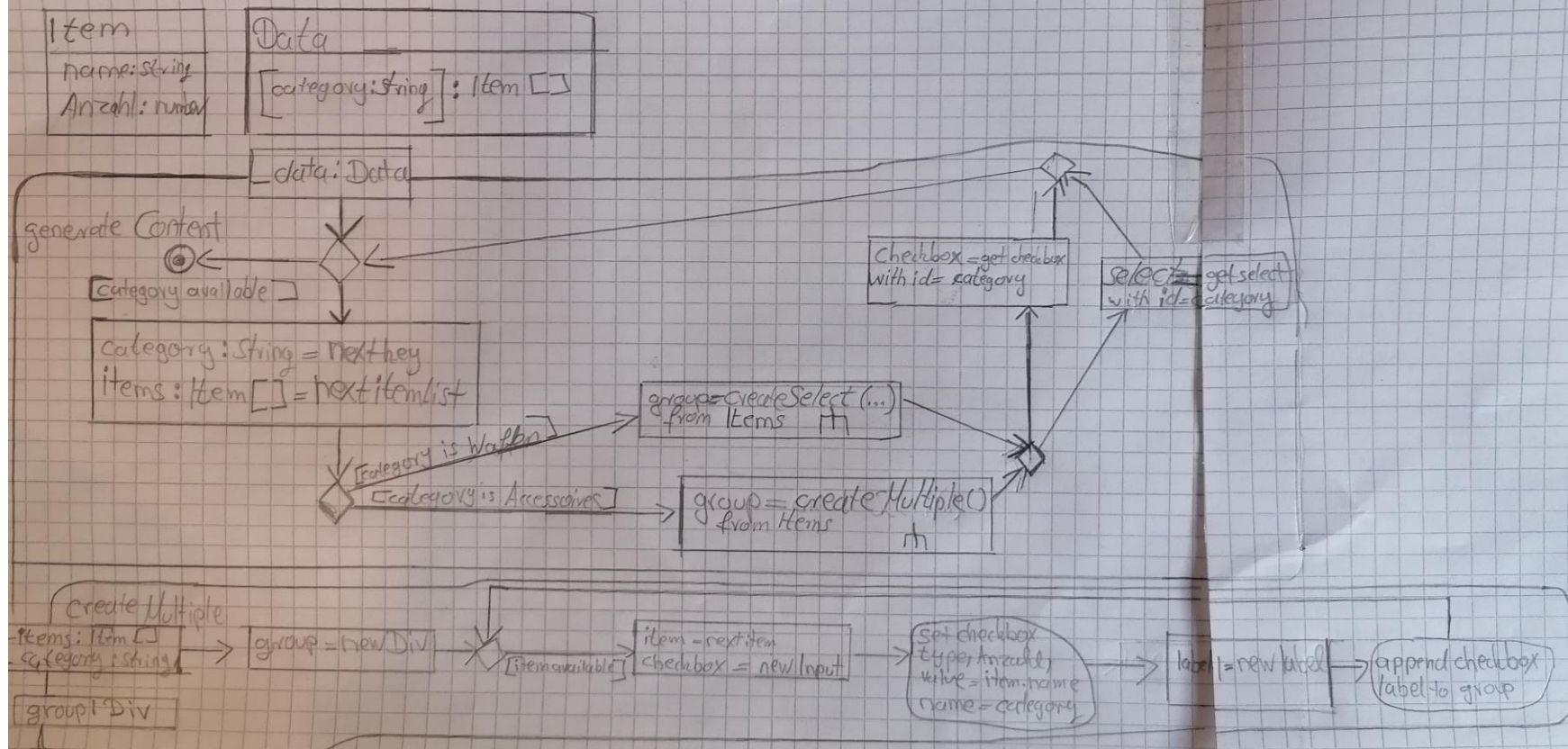
Einstellungen
Speichern

<button>
> click

Aktivitätsdiagramm Charaktereditor



Character Editor: Activity Diagram generate Content



Teil 2 von Charactereditor Activity Diagramm generierte Content

