

DnD3.5 Character Builder

Henri Vehmas
014024454

Sisällysluettelo

[3 Johdanto](#)

[4 Käyttötapauskaaviot](#)

[5 Käyttäjäryhmät](#)

[6 Käyttötapaukset](#)

[Käyttäjän käyttötapaukset](#)

[Sivuston adminin käyttötapaukset](#)

[7 Järjestelmän tietosisältö](#)

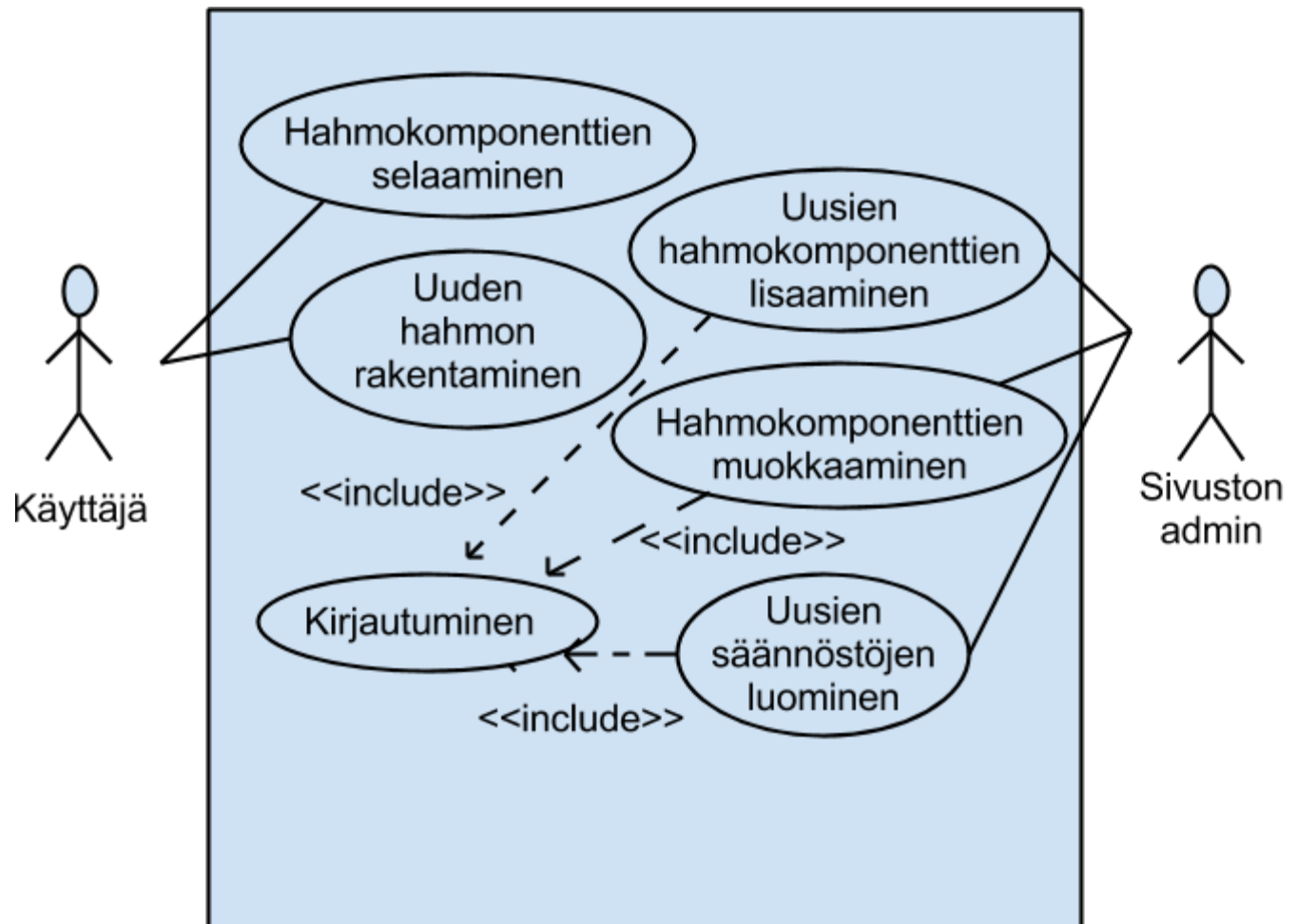
[10 Tietokohteiden tietosisältöjen kuvaukset](#)

Johdanto

Järjestelmän tarkoituksena on mahdollistaa Dungeon & Dragons 3.5 säännösten hahmonluontiin liittyvien komponenttien tehokas selaaminen ja hakeminen. Lopullisena tavoitteena on hahmon rakentaminen alusta loppuun lomakkeellisesti, sekä hahmon tietojen tallentaminen tulostettavissa olevaan järjestettyyn tekstimuotoon.

Itse ohjelman toteutus on java-pohjainen, ja tietokantapuoli on hoidettu PostgreSQL:llä. Verkkosivurakenteessa on sisällytettyä (tällä hetkellä) myös javascriptiä, mutta vaikka se ei selaimessa toimisikaan, se ei vaikuta sivuston oleellisimpiin toimintoihin.

Käyttötapauskaaviot



Selkeyden vuoksi kaaviossa ei ole esitetty "hahmokomponenttien" sisältöä tarkemmin. Hahmokomponentit, hahmon ominaisuuksia määrittävät elementit, on tässä tapauksessa jaettu suunnilleen seuraavasti:

- Hahmon rotu, Race
- Hahmoluokka, Class
- Hahmon taidot, Skills
- Hahmon erikoistaidot, kyvyt yms., Feats
- Hahmon palvoma jumaluus, Deity

Classeihin ja Featteihin kohdistuu valtaisa määrä erilaisia vaatimuksia, jotka käytännössä muodostavat hahmonluomisen ytimen. Selaaminen tapahtuu siis joko nimien tai parametrien arvojen perusteella.

Käyttäjäryhmät

Käyttäjä

- Kuka tahansa sivustoa käyttävä henkilö.

Sivuston admin

- Kaikesta vastuussa oleva henkilö, joka voi sivuston kautta lisätä sekä kokonaan uusia säännöstöjä että yksittäisiä komponentteja.

Käyttötapaukset

Käyttäjän käyttötapaukset

Hahmokomponenttien selaaminen:

Käyttäjä voi tarkastella joko kaikkia johonkin kategoriaan kuuluvia komponentteja, tai hakea niitä niiden nimen, vaatimusten tai säännösten perusteella.

Hahmon rakentaminen:

Käyttäjä voi vaiheittain etenevällä järjestelmällä rakentaa uuden hahmon käyttäen niitä komponentteja, minkä vaatimukset hahmo milloinkin täyttää. Kun käyttäjä on saanut hahmon haluamaansa vaiheeseen, voi hän sitten tallentaa hahmon tiedot erillisenä tiedostona helposti tulostettavissa olevassa muodossa.

Sivuston adminin käyttötapaukset

Uusien hahmokomponenttien lisääminen:

Sivustolta löytyy adminin käytettäväksi jokaiselle komponenttityypille erikoistunut lomake, jonka avulla uudet tiedot voidaan lisätä. Jokaiseen komponenttiin liittyy aina tieto mistä säännöstöstä (Rule Set) se on peräisin. Tästä syystä säännöstöt on aina lisättävä ennen niihin kuuluvien komponenttien lisäämistä.

Hahmokomponenttien muokkaaminen:

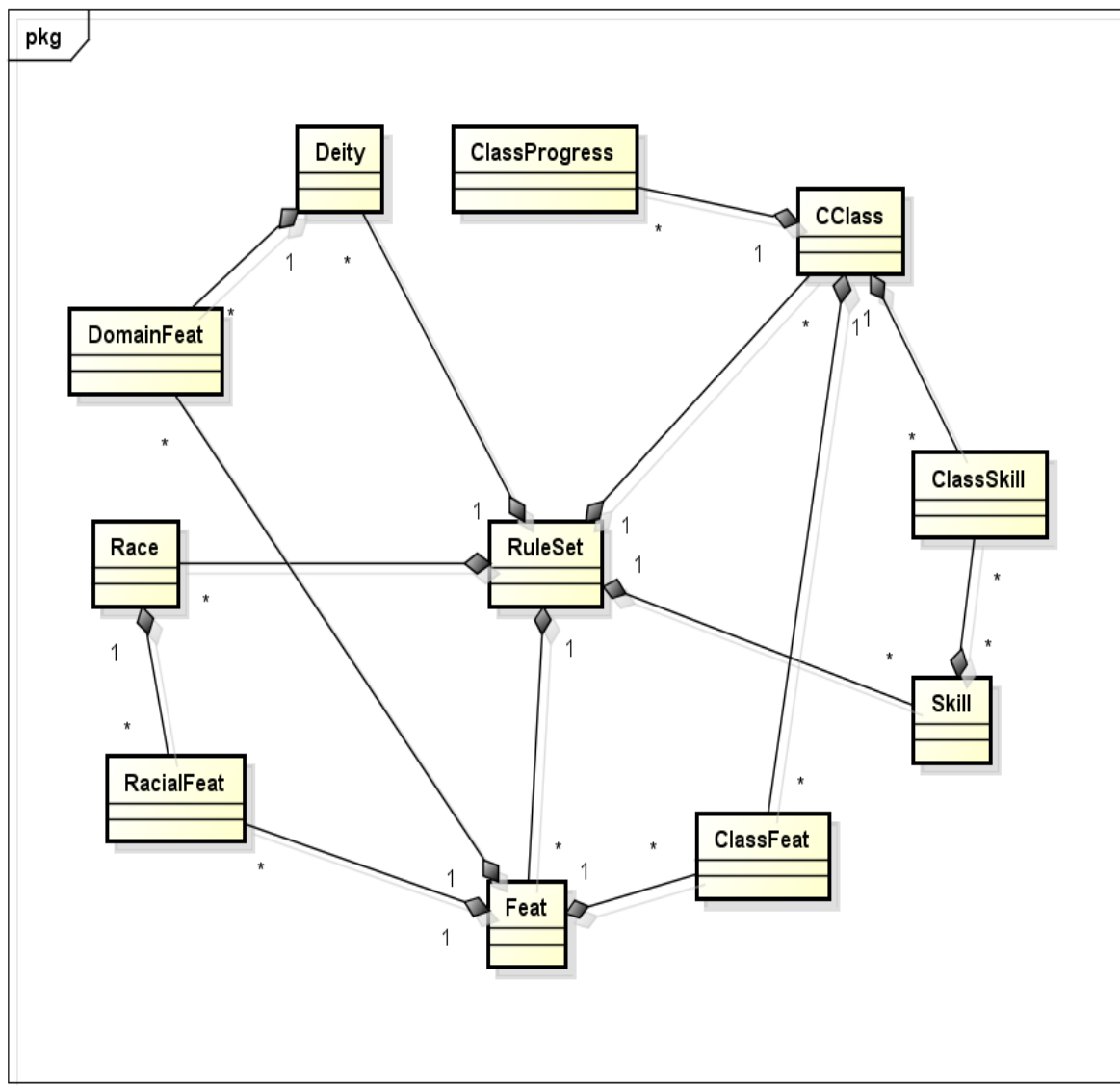
Adminin on mahdollista esim. lisätä vaatimuksia olemassa oleviin hahmokomponentteihin, sekä tarpeen tullen korjata virheellisiä tietoja.

Uusien säännösten luominen:

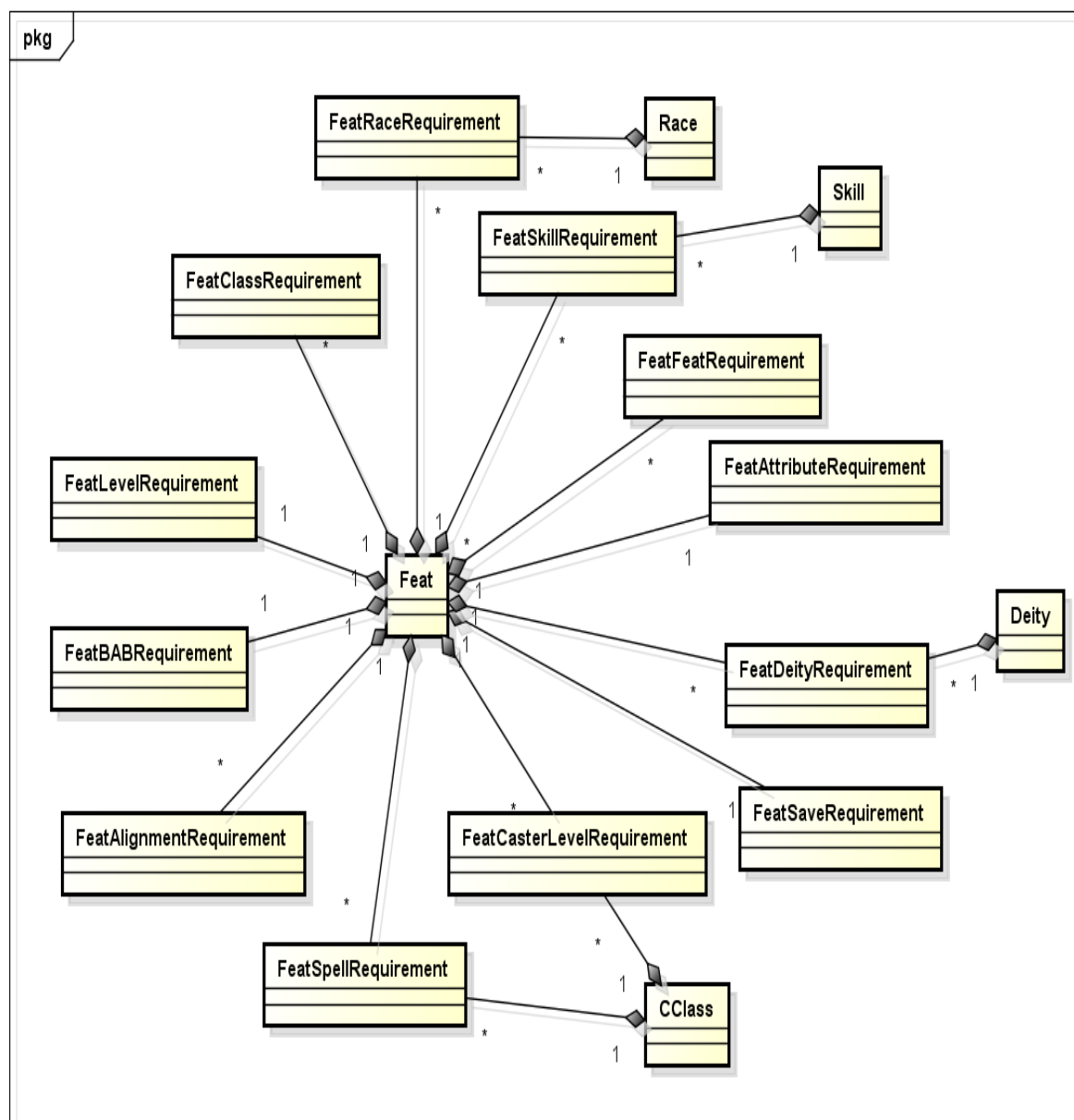
Admin voi lisätä tietokantaan uusia virallisia säännöstöjä ja halutessaan myös omiaan.

Järjestelmän tietosisältö

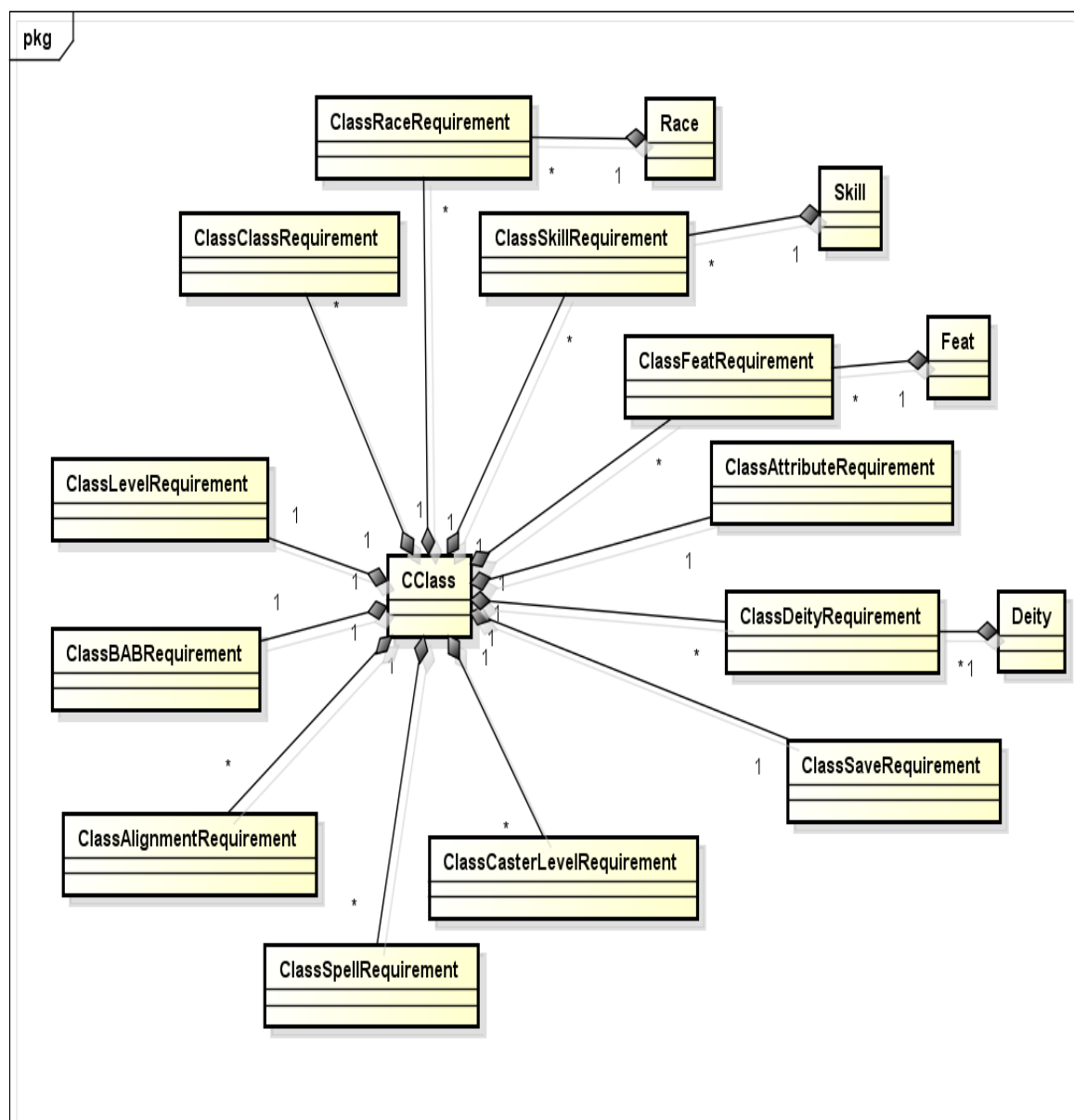
Tietosisältö jaettuna useampaan kaavioon laajuuden vuoksi. Ensimmäisenä hahmokomponenttien välisiä yhteyksiä.



Tässä kaaviossa Featteihin liittyvät “vaatimukset”.



Viimeisenä hahmoluokkiin liittyvät “vaatimukset”.



Kuten kaaviosta on nähtävissä, Feateillä ja CClasseilla on lähes identtiset vaatimustyytit, ja vaatimuksia on suhteellisen valtaisa määrä.

Tietokohteiden tietosisältöjen kuvaukset

Huom. RuleSettiä lukuunottamatta kaikissa tauluissa on tällä hetkellä käytössä automaattisesti generoitu avain.

Tietokohde: RuleSet

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono, max 10	Lyhenne, RuleSetin avain
fullname	Merkkijono, max 70	Nimi kokonaisuudessaan

RuleSet on olennainen pohja, josta käytännössä kaikki muut taulut ovat riippuvaisia.

Tietokohde: Race

id	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	Automaattisesti generoitu avainarvo
raceName	Merkkijono, max 30	Rodun nimi
ruleSet	Merkkijono, max 10	Säännöstö mihin kuuluu
attributeBonuses	Merkkijono, max 18	Hahmoattribuuttien bonukset/miinukset
raceDescription	Merkkijono, max 800	Rodun kuvaus

Race liittyy johonkin RuleSettiin, ja jokaiseen rotuun voi liittää halutun määrän RacialFeatteja.

Tietokohde: RacialFeat

race	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	Race mihin RacialFeat liittyy
feat	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	Feat mihin RacialFeat liittyy

RacialFeatin tehtävä on käytännössä liittää haluttu määrä Featteja johonkin Raceen.

Tietokohde: CClass

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
name	Merkkijono, max 30	CClassin nimi
ruleSet	Merkkijono, max 10	Säännöstö mihin kuuluu
*Required	boolean	Onko vaatimus olemassa

CClasseihin ja Featteihin liittyy molempiin suuri määrä erilaisia -Requirement nimettyjä tauluja, jotka määrittelevät näiden vaatimuksia. CClass ja Feat on tällä hetkellä asetettu niin, että niistä näkee onko niille asetettu Requirementteja.

Tietokohde: Feat

category	Merkkijono, max 30	Kategoria, mihin Feat luokitellaan, jos sellaista on
----------	--------------------	--

Featin tietosisältö on muutoin sama kuin CClassin, mutta lisänä on category-sarake.

Tietokohde: ClassFeat

cclass	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	CClass mihin viitataan
feat	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	Feat mihin viitataan
lvl	Kokonaisluku, 1-20	Vaadittu taso

ClassFeat yhdistää RacialFeatin tavoin Featteja CClasseihin.

Tietokohde: Skill

name	Merkkijono, max 30	Skillin nimi
ruleSet	Merkkijono, max 10	RuleSet mihin kuuluu

Skillit liitetään ClassSkillin kautta CClasseihin.

Tietokohde: ClassSkill

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
cclass	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	CClass mihin viitataan
skill	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	Skill mihin viitataan
type	Kokonaisluku, 0-2	Skillin tyyppi, vaikuttaa hahmonrakentamisessa

ClassSkill toimii RacialFeatin ja ClassFeatin tavoin. Jokainen ClassSkill yhdistää yhden CClassin yhteen Skilliin, ja määrittää tälle yhteydelle tyypin.

Tietokohde: Deity

name	Merkkijono, max 30	Deityn nimi
alignment	Rajattu merkkijoukko	Deityn alignment
ruleSet	Merkkijono, max 10	RuleSet mihin kuuluu

Hahmonluonnissa hahmolle voi valita Deityn, ja mahdollisuudet määräytyvät hahmon alignment-arvon ja Deityjen alignment-arvojen perusteella.

Tietokohde: DomainFeat

deity	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	Deity mihin viitataan
feat	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	Feat mihin viitataan

Tietyillä CClasseilla on ominaisuutena se, että ne saavat Deitystä riippuen tiettyjä Featteja, jolloin DomainFeateilla voidaan halutusti määrittää kuhunkin Deityyn liittyvät Featit.

Tietokohde: ClassProgress

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
cclass	Kokonaisluku, max 19 merkkiä	CClass mihin viitataan
BAB	Kokonaisluku, 0-20	Base attack bonus -arvo
hitDice	Kokonaisluku, max 2 merkkiä	Hahmon hp-saannin määritin
casterLevel	Kokonaisluku, 0-20	Hahmon CClass-kohtainen caster level -määritin
spellLevel	Kokonaisluku, 0-9	Hahmon CClass-kohtainen max spell level -määritin
fortSave	Kokonaisluku, 0-12	Hahmon CClass-kohtainen fortitude saving throw
willSave	Kokonaisluku, 0-12	Hahmon CClass-kohtainen will saving throw
reflSave	Kokonaisluku, 0-12	Hahmon CClass-kohtainen reflex saving throw
skillPoints	Kokonaisluku, max 2 merkkiä	Hahmon CClass-kohtainen skillpoint -saanto
lvl	Kokonaisluku, 1-20	Hahmon leveli CClassissa

Hahmonluonnin kannalta kenties olennaisin taulu, minkä kautta hahmon tasoa nostaes määritetään hahmon uusia parametrejä, joita taas käytetään CClassien ja Feattien Requirementtien ratkaisemiseen.

Tietokohde: *Requirement

Requirementtejä on kahta päätyyppiä, Class*Requirement ja Feat*Requirement, (missä * on jokin vaadittu arvotyyppi). Requirementteissä on tyypistä riippuen attribuutteina Featin tai CClassin avain ja jokin toinen tietokohdetyyppi tai Integer-tyyppinen arvo. Esim ClassFeatRequirement viittaa jokaista CClassia kohden yhteen Feattiin, ja FeatClassRequirement tekee toisinpäin. Nämä taulut ovat olennaisia Feattien ja CClassien hakemiselle tarkempien arvojen perusteella.

*Requirementtien sisältöjä tullaan todennäköisesti vielä tarkentamaan.