

Generator postaci do papierowego RPG

Wzorowany na systemie WarHammer Fantasy Roleplay

Krzysztof Adamski i Dawid Florczyk

Wrocław 2023

Spis treści

Opis	2
Założenia	2
Technologie	2
Poglądowe panele z opisem	2
Struktura bazy danych	4

Opis

Program będzie desktopową aplikacją do uproszczonego generowania, magazynowania i rozwoju kart postaci do papierowego rpg WarHammer Fantazy. Magazynowanie gotowych kart będzie odbywał się w zewnętrznej bazie danych. Projekt zostanie stworzony z użyciem C# oraz MySQL.

Założenia

1. Magazynowanie postaci z równoległym odczytywaniem Opisu, Cech, Ekwipunku i Umiejętności;
 - a. Magazynowanie odbywa się w lokalnej bazie danych;
2. Tworzenie postaci na podstawie klas za pomocą formularza (mechaniczne zbliżony do faktycznego tworzenia postaci w systemie WarHammer Fantazy);
3. Łatwe przeglądanie utworzonych postaci w Bibliotece;
4. Rozwijanie postaci zgodnie z posiadanymi punktami doświadczenia;
 - a. Edycja utworzonych postaci, pod warunkiem nieprzyznania takiej postaci Punktów Doświadczenia;
5. Eksportowanie gotowej karty do PDF;

Technologie

Język: C# .NET

Baza danych MySQL

Poglądowe panele z opisem



Panel 1 Okno menu

Pierwszy panel prezentuje powitalne menu z trzema przyciskami. Pierwszy odpowiada za przejście do formularza kreacji postaci. Drugi za podgląd stworzonych już postaci.

OPIS POSTACI
Imię:
Rasa:
Aktualna profesja:
Poprzednia profesja:
Wiek:
Płeć:

CECHY PIERWSZORZĘDNE
Walka wręcz
Umiejętności strzeleckie
Krzepa
Odporność
Zręczność
Inteligencja
Siła woli
Ogłada

CECHY DRUGORZĘDNE
Ataki
Żywotność
Siła
Wytrzymałość
Szybkość
Magia
Punkty Opanowania
Punkty Przeznaczenia

UMIEJĘTNOŚCI (zdobyte / rozwinięte)
Pływanie
Hazard
Rzemiosło
Powozenie

EKWIPUNEK
Miecz +5
Mikstura lecznicza 10 szt

POWRÓT **POWTÓRZ** **ZAPISZ**

Panel 2 Karta gotowej postaci

Po przejściu formularza symulującego tworzenie postaci ukaże się powyższy panel gotowej postaci.

Formularz będzie się składał z kolejnych okien pytających o podstawowe informacje o postaci (sekcja OPIS POSTACI), pozwoli wylosować lub wybrać z dostępnej puli punktów wartości liczbowe cech (sekcja CECHY PIERWSZO – i DRUGORZĘDNE). Następnie formularz zezwoli na wybór ograniczonych umiejętności przydzielonych dla profesji (sekcja UMIEJĘTNOŚCI) oraz dostosowany dla profesji ekwipunek startowy (sekcja EKWIPUNEK).

Przycisk POWRÓT pozwoli na powrót do Menu głównego bez zapisu, po uprzednim wyświetleniu okna z zapytaniem typu „Czy jesteś pewien? Wszystkie postępy zostaną utracone.”

Przycisk POWTÓRZ pozwoli na ponowne przejście do formularza i poprawę wpisanych wcześniej wartości.

Przycisk ZAPISZ zezwoli na zapisanie postaci i dodanie jej do Biblioteki.



Panel 3 Biblioteka postaci

Trzeci panel prezentuje bibliotekę wcześniej wygenerowanych postaci. Z panelu można będzie usunąć utworzoną postać oraz załadować do edycji bądź rozwoju (ekran podobny do ekranu Stworzenia nowej postaci).

Jeśli postać została już kiedyś rozwinięta, wtedy przy imieniu pojawi się poziom uzyskany przez tą postać.

Struktura bazy danych

Struktura bazy danych: nazwa bazy danych chg > nazwa tabeli > nazwa kolumn

- Chg
 - Armor
 - idArmor
 - nameArmor
 - procetcionArmor
 - characterCharacteristics
 - idCharacteristics
 - weaponSkill
 - ballisticSkill
 - strength
 - toughness
 - agility
 - intelligence
 - willPower
 - fellowship
 - attacks
 - wounds
 - strengthBonus

- toughnessBonus
- movement
- magic
- insanityPoints
- fatePoints
- characterInfo
 - idCharacter
 - name
 - race
 - currentProfession
 - previousProfession
 - age
 - gender
- equipment
 - idEquipment
 - nameEquipment
 - contentEquipment
- talents
 - idTalent
 - nameTalent
 - contentsTalent
- weapon
 - idWeapon
 - nameWeapon
 - damageWeapon

Oraz tabele relacji. Gdzie tabele Armor, Equipment, Talent oraz Weapon to ogólne tabele zawierające informacje o przedmiotach bądź umiejętnościach. Dopiero tabele relacji przypisują do konkretnej postaci konkretny pancerz, broń, przedmioty i umiejętności