



# S2013 IIO12300 .NET-Ohjelmointi

## Readme

Markus Mikkola, G2415  
Topias Paasonen, G2776

5.12.2013

Ohjelmistotekniikan koulutusohjelma



# SISÄLTÖ

<a href="#"><u>1Asennus.....</u></a>	<a href="#"><u>3</u></a>
<a href="#"><u>2Tietoa ohjelmasta.....</u></a>	<a href="#"><u>3</u></a>
<a href="#"><u>3Kuvakaappaukset käyttöliittymistä.....</u></a>	<a href="#"><u>4</u></a>
<a href="#"><u>4Mitä tulee mukana.....</u></a>	<a href="#"><u>6</u></a>
<a href="#"><u>5Ongelmat.....</u></a>	<a href="#"><u>7</u></a>
<a href="#"><u>6Mitä opimme.....</u></a>	<a href="#"><u>7</u></a>
<a href="#"><u>7Tekijät.....</u></a>	<a href="#"><u>7</u></a>

## 1 ASENNUS

Ohjelmamme asennetaan tavallisen asp.net ohjelman mukaisesti, viedään verkkosivu kansio IIS-palvelimelle ja siirretään se wwwroot kansioon, joka sijaitsee C:\intepub\ kansiossa. Jonka jälkeen pitää käynnistää intemgr RUN:illa, kun intemgr on käynnistynyt, niin ohjelman kansion pitäisi näkyä "Sites" kansiossa, klikkaa sitä hiiren oikealla näppäimellä ja paina "Convert to Application".

Toimiakseen ohjelmamme tarvitsee MySql.Data.dll kirjason joka löytyy ohjelmamme \Bin kansioista.

Käyttöönottaessasi sovellustamme sinun täytyy vaihtaa web.config-tiedostoon oikea tietokantapalvelin, ohjelmamme mukana tulee .sql tiedosto jolla voit konfiguroida tietokantapalvelimenne oikein.

## 2 TIETOA OHJELMASTA

Ohjelma on tarkoitettu Dungeons and Dragons roolipelin luolastomestareille. Ohjelma sisältää tarvittavia ominaisuuksia jotka helpottavat luolastomestarin elämää.

Luolastomestari voi ohjelmalla lisätä encounttereita ja monstereita ennen peliä jotta peli sujuisi nopeammin. Ohjelmalla voi myös etsiä muiden tekemiä encounttereita tai monstereita ja käyttää niitä.

### 3 KUVAKAAPPAUKSET KÄYTTÖLIITTYMISTÄ

Eka käydään Monsterit haussa hakemassa haluttu monsteri. Nappia kuvauksen alapuolella painamalla saadaan lisättyä monsteri ”koriin”.

## Monsterit haku

Home	Encounterit	Monsterit	Lisää	Omat	Tunnukseni
------	-------------	-----------	-------	------	------------

HAKU:

TASO: 4

MINIMI OSUMAPISTEET: MAKSIMI OSUMAPISTEET:

SANA HAKU:

NIMI: ■ KYYYT: ■ ROOLI: ■ TYYPI: ■ RYHMITTYMÄ: ■

Hae

<b>Young Black Dragon</b> <i>Large natural magical beast</i> HP 224; Bloodied 112 AC 22, Fortitude 18, Reflex 20, Will 17 Perception +9; darkvision Speed 7, Fly 7 (clumsy), Overland Flight 10, Swim 7 Resist 15 Acid; Saving Throws +5; Action Points 2	<b>Level 4 Solo Lurker</b> XP 475 Initiative +11 Perception +9; darkvision Speed 7, Fly 7 (clumsy), Overland Flight 10, Swim 7 Resist 15 Acid; Saving Throws +5; Action Points 2
<b>STANDARD / MOVE / MISON / FINE ACTIONS</b>	
<b>m Bite (standard; at-will) ♦ Acid</b> Reach 2; +10 vs AC; 1d6 + 3 damage, and ongoing 5 acid damage (save ends)	
<b>m Claw (standard; at-will) ♦</b> Reach 2; +8 vs AC; 1d4 + 3 damage	
<b>II Double Attack (standard; at-will) ♦</b> The dragon makes two claw attacks.	
Skills Nature +9, Stealth +17 Str 16 (+5) Dex 20 (+7) Wis 15 (+4) Con 16 (+5) Int12 (+3) Cha 10 (+2)	
Alignment Evil	Languages Common, Draconic
Equipment	

Young Black Dragon

<b>Young Black Dragon 2</b> <i>Large natural magical beast</i> HP 224; Bloodied 112 AC 22, Fortitude 18, Reflex 20, Will 17 Perception +9; darkvision Speed 7, Fly 7 (clumsy), Overland Flight 10, Swim 7 Resist 15 Acid; Saving Throws +5; Action Points 2	<b>Level 4 Solo Lurker</b> XP 475 Initiative +11 Perception +9; darkvision Speed 7, Fly 7 (clumsy), Overland Flight 10, Swim 7 Resist 15 Acid; Saving Throws +5; Action Points 2
<b>STANDARD / MOVE / MISON / FINE ACTIONS</b>	
<b>m Bite (standard; at-will) ♦ Acid</b> Reach 2; +10 vs AC; 1d6 + 3 damage, and ongoing 5 acid damage (save ends)	
<b>m Claw (standard; at-will) ♦</b> Reach 2; +8 vs AC; 1d4 + 3 damage	
<b>II Double Attack (standard; at-will) ♦</b> The dragon makes two claw attacks.	
Skills Nature +9, Stealth +17 Str 16 (+5) Dex 20 (+7) Wis 15 (+4) Con 16 (+5) Int12 (+3) Cha 10 (+2)	
Alignment Evil	Languages Common, Draconic
Equipment	

Young Black Dragon 2

Jonka jälkeen mennään Encountteri lisäykseen jossa voi katsoa vielä monstereita tai sitten lisätä Encountterin.

## Encountterin lisäys

[Home](#)
[Encounterit](#)
[Monsterit](#)
[Lisää](#)
[Omat](#)
[Tunnukseni](#)

### UUSI KOHTAAMINEN:

NIMI:

TASO:

KUVAUS:

MONSTERIT:

Monstereita voi lisätä jos ei löydä itseään miellyttäviä monstereita.

LISÄÄ MONSTERE:

Nimi:

Taso:

Rokki:

Tiimo:

Kokomäärät:

HP:

Bloodline:

Agonizing:

AC:

Fort:

Ref:

Will:

Acro:

Neptis:

Varmistustiedot:

Pakastavat hermot:

Tokemia hermot:

Talot:

Sie:

Dec:

Woe:

Conc:

Int:

Chr:

Rosettis:

Kuusi:

Varmistustiedot:

Kivvyt:

1:

☐
Pääty:

Nimi:

Säätävä:

Tiimo:

Kivvyt:

2:

☐
Pääty:

Nimi:

Säätävä:

Tiimo:

Kivvyt:

3:

☐
Pääty:

Nimi:

Säätävä:

Tiimo:

Kivvyt:

Encountterit hausta löytyy kaikenlaisia encounttereita.

HAKU:

KOHTAAMISEN TASO: 4

MINIMI KOKEMUSPISTEET:

MAKSIMI KOKEMUSPISTEET:

SANA HAKU:

ENCOUNTTERI:

NIMI: ■ KUVAUS: ■

Hae

ENCOUNTTERIT:

EBIN TAISTELU

TASON 4 KOHTAAMINEN

LOHIKÄRMES HWAITING

HURJA TAPPELU

TASON 4 KOHTAAMINEN

:<

UUSI KOHTAAMINEN

TASON 4 KOHTAAMINEN

ASDASD

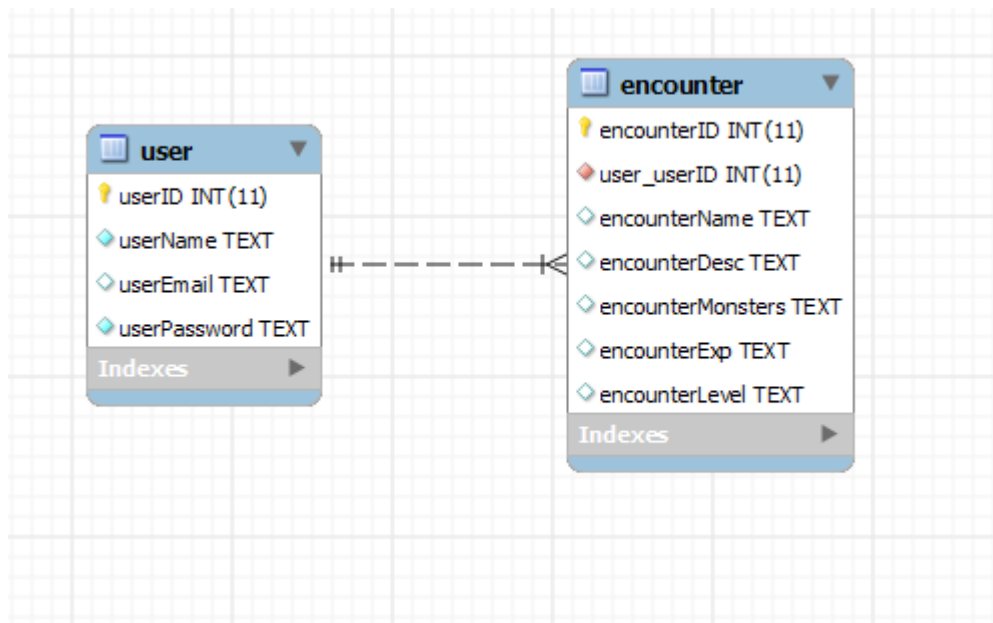
SALMONSNAKE BATTLE

TASON 4 KOHTAAMINEN

WOW SUCH EPIC

## 4 MITÄ TULEE MUKANA

Tietokanta



Luonti Scripti on Bin\sqlLuontiScripti.sql tiedostossa.

Sql paketissamme tulee mukana tarvittavat tiedot ja testidatat.

Jotka ovat Bin\dndHarpake\_sqldump.sql tiedostossa

## 5 ONGELMAT

Ei tarpeeksi monstereita ja encountereita alkuun.

## 6 MITÄ OPIMME

Opimme käyttämään Xml:llä, MySql:llä, asp.net:iä ja HTML:llä.

## 7 TEKIJÄT

Markus Mikkola ja Topias Paasonen

Markus: Suurin osa Ui:sta 8h, käyttäjähallinta 8h, uutiset.xml käyttö 3h, dokumentointi 2h

Topias: Encounter hallinta 10h, monstereiden hallinta 8h, tietokanta 1h, loppu viilaukset 3h

Yhteistä: Suunnitelma 2h, Suunnittelu keskustelua 1h