Приложение в помощь ГМу при игре в TRPG

1) Функционал

Приложение будет хранить данные по героям компании, по списку противников, их статам и эффектам. Имеется следующий функционал:

* список противников героев и их возможных спутников. При выборе каждого героя в главном окошке отображаются их характеристики, эффекты, ХП, и пользовательские параметры. Пользовательские параметры представлены как ключ-значение. Например если нужно сохранить такие параметры как Защита или Урон для созданного спутника или противника.
* список противников заполняемых из списка заранее созданных, перед боем.
* возможность вести бой в приложении. Для этого есть возможность пред-создать список противников и расставить очередность хода в зависимости от выброшенной инициативы
* в главном окне персонажа можно редактировать эффекты и кол-во хп игроков и противников
* возможность вести счетчик кол-ва дней от начала приключения

2) Очередность действия

- для начала ГМ создает в приложении компанию (кнопка Создать). Пользователю нужно будет ввести основные Характеристики которые присущи любому созданию в приключении (Сила, Ловкость, Сила воли и т.д.) и название компании.

- Далее заполняется список героев (ХП, Имя , картинка опционально, созданные параметры Характеристик)

- перед битвой у пользователя должен быть пред-создан список нужных противников с их ХП , Характеристиками и параметрами (Урон , Защита , Используемые заклинания)

- если необходимо начать битву, список противников заполняются из заранее созданного списка. Нужные данные редактируются для конкретного случая(например увеличить урон противника изменив параметр Атака с +3 на +6)

- как только созданы все списки после нажатия кнопки «Начать бой» появляется окошко в котором нужно каждому герою назначить брошенное им значение Инициативы. Инициатива противника считается программно , чтобы не бросать 10 раз кубики для 10 противников и потом еще ручками не вбивать эти значения в параметры боя.

- внизу появляется классическая лента с очередностью хода из участников битвы (список иконок)

- в главном окошке появляется первый по инициативе. Игрок\ГМ делает необходимые броски\отыгрыш, например наносит урон дальней атакой по Герою1. Пользователь тыкает на иконку Героя1 , в поле ХП уменьшает его на необходимое значение. Пользователь нажимает кнопку «следующий ход». В главном окошке отображается следующий по списку. Он тоже делает необходимый отыгрыш и т.д.

- как только список противников обнуляется (нужна возможность убрать противника из списка если его убили или он сбежал ) бой закончен.

3) Эффекты

Эффекты должны иметь длительность, чтобы автоматически исчезать. Для этого нужно запоминать день когда эффект появился и возможность указывать когда эффект пропадет. Например эффект травма ноги будет иметь бесконечный эффект, пока игрок не найдет лекаря. Тогда пользователь тыкнув на иконку героя уберет данный эффект из спика вручную. Или другой пример, бафф на атаку +1 полученный игроком после молитвы на 5 дней. Если он был получен на 25 день приключения, то на 30 он автоматически должен удалится из списка. Отсюда типы временных ограничений:

* бесконечный (убираются пользователем вручную)
* до следующего боя (все эффекты такого типа автоматически исчезают после боя ).
* на n-дней (автоматически пропадают если со дня получения прошло n-дней)

Таким образом даже если игрок забудет удалить у себя из игрового листа эффект, он пропадет в приложении, что увидит ГМ и сообщит игроку.

При создании эффекта во время боя или отыгрыша, нужна менюшка позволяющая пользователю выбрать тип окончания данного эффекта. Например эффект травма головы со штрафом на внимательность -5 будет создан как бесконечный, а ярость берсерка с атакой +5 будет создано «до следующего боя» чтобы автоматом пропасть из списка по окончанию сражения.