

## Spisak komandi interfejsa i njihovo objašnjenje

Toolbox	Sub-Tools
1.Movement	1.1 Images movement
	1.2 Pan view - Map Scroll
2.Layers	2.1 Grid Layer
	2.2 Map layer (Background Layer)
	2.3 Token Layer
	2.4 GM Layer
	2.5 Condition Layer
	2.6 Fog of War Layer ???
3.Edit Options	3.1 Draw Shape
	3.2 Free Hand
	3.3 Polygon / Line
	3.4 Text
	3.5 Clear Drawings
	3.6 History Undo-Redo
4.Zoom	4.1 Zoom-In
	4.2 Zoom-Out
	4.3 Percent of Whole map Zoom
5.Distance Measure	5.1 Between multiple grid samples no save
	5.2 Between multiple grid samples with save
6.Fog of War	6.1 Reveal Areas
	6.2 Polygon Reveal
	6.3 Hide Areas
	6.4 Reset Fog
7.Turn Order	7.1 Add Turns to Tokens
8.Dice Roller	8.1 Roll Dice From D20-D4
9.Help	9.1 Documents
	9.2 Report a bug
10.Anaglyphic 3D	10.1 Convert every layer to 3D picture
	10.2 Set Depth of 3D

### LEGENDA

Sve obeleženo zelenom bojom je usvojeno kao ideja ili već postoji u roll20 enginu.

Sve obeleženo plavom bojom daje naznaku liste novih ideja ili izmene postojećih.

Sve obeleženo narandžastom bojom su nove ideje,koje u fazi rasprave i postaju zelene ako su usvojene

Sve obeleženo crvenom bojom su ideje koje su bile razmatrane ali nisu usvojene.

Sve obeleženo crnom bojom su detaljna objašnjenja.

!!! Količina znaka ( \* ) označava nivo prioriteta izrade komandi gde je jedna zvezdica označava najviši nivo a dve i više su niži nivoi !!!

## 1.MOVEMENT (KOMANDE KRETANJA)

- **KRETANJE SLIKA PO INTERFEJSU (IMAGES MOVEMENT THROUGH INTERFACE)**

Pod kretanjem podrazumevamo hvatanje određene slike (tokena) na interfejsu i manipulisanje njom.Pod manipulacijom spadaće **Rotacija 360 ,Resize scaled,Resize nonscaled,Selectovanje više slika iz istog layera.**

Sve ovo podržava i Roll20 mislim da ne bi bilo potrebe dodavati bilo šta.

- **PAN VIEW (INTERFACE SCROLLING)**

Pod Pan view opcijom podrazumevam da se cela scena može uhvatiti uključujući sve layere i pomerati radi lakše preglednosti.

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije.

Ovde mislim da bi trebalo uvesti keyboard shortcut ili button koji bi vraćao korisnika na sredinu ekrana.Razlog ako je mapa velika da se korisnik jednim dugmetom vrati na početnu tačku,da ne mora da koristi ručno pomeranje.

## 2.LAYERS (PODLOGE INTERFEJSA)

Podrazumevani layeri su **Grid,Map(Background),Token,GM,Condition,Fog of war.**

Napomenuo bih na početku da smo već vodili razgovor oko količine layera.Obavezne layere bih ostavio kao predefinisane,ali bih ostavio korisniku da može ako želi da doda još layera ako mu je to potrebno prilikom predefinisanja trenutne strane.

Svaki layer bih podelio na dva podlayera sa opcijama **BACK i FRONT** da bismo mogli da izvedemo efekat podloge i onoga što se nalazi na podlozi.

Bitna stvar je da ako se taj novi layer uvede on se mora pojaviti kao nova opcija u toolbox-u pored ostalih layera,mora imati svoje definisano ime da bi korisnik znao kada se u njemu nalazi kao i kod ostalih layera.

- **GRID LAYER (PODLOGA MREŽE)**

Grid layer se definiše prilikom kreiranja strane.

Gde će se definisati prvo vrsta grida da li je grid kvadratnog oblika ili hexagonalnog(hexagonalni može biti horizontalan ili uspravan).

Koliko feet-a predstavlja jedan square ili hex primer 5x5ft ili 10x10ft

Od koliko elemenata se sastoji strana tj od koliko square ili hexa.

Transparencija njegovih ivica,radi lakše preglednosti prilikom različitih pozadina.

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije.

Veličina jednog hexagona ili square gde bi standardna bila 70x70pxela ali neka korisnik postavi veličinu ako želi.

Pomeranje ivica hexagona da bi se dobio osećaj dubine slike ili izometrije.

- **MAP LAYER (BACKGROUND LAYER)**

Na samom početku trebali prilikom kreiranja strane bi definisati boju pozadine npr. crna , bela,transparentna itd.

Map layer može biti samo jedna već gotova slika koja će se prevući iz toolbara, razvući ili rotirati da odgovara predefinisanoj strani.

Može biti i skupina slika koje bi bile u istom layeru kada se mapa bude gradila od većeg broja slika npr. trava kao podloga i drveće na njoj.Na ovaj deo moramo posebno pripaziti

da se zna koja slika ide napred a koja nazad u layeru zato mora postojati opcija **BACK** i **FRONT** u ovom layeru kao i u drugim layerima.

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije.

Podrška da se grid sam proširi ili umanji u odnosu na veličinu strane, prilikom kreiranja stranice.

Primer ako je mapa 700x700px a definisano je da je jedan hex ili square 70x70px grid će se razvući na 10x10 square ili hexa.

Ovo bi samo radilo na opciji **BACK** sub-layera jer je on logično uvek predefinisam kao sama podloga.

Razlog je zbog najbolje preglednosti mape tj odnosa rezolucije u odnosu na količinu hexa ili square, da se ne bi desilo da se vide pixeli i mapa izgubi na kvalitetu.

Dodati opciju dodavanja količine svetla, za svaki layer i svaki image zbog razmena dana i noći.

- **TOKEN LAYER (ICON LAYER)**

Token layer su slike na interfejsu koje predstavljaju fizičku verziju igrača, okoline, monstera itd.

Svaka od njih se može vezati za određeni character sheet ali i ne mora.

Svaki token je jedna već gotova slika koja će se prevući iz toolbara, razvući ili rotirati po potrebi i naravno treba da postoji opcija sub-layera **BACK** i **FRONT** koje sam već naveo ranije.

**RESIZE** opcija što se tiče nje ona može biti uradjena ovde na više načina.

\* Možemo je uraditi scale kao i sa ostalim slikama ali treba da postoji opcija da se postavi tačna veličina u pikselima koju želimo npr ako je slika 70x70px možemo je zakucati na 100x120px

\* Takođe mora postojati opcija **SNAP TO GRID** koja prilikom razvlačenja širi ili skuplja sliku na sledeću moguću veličinu definisanu količinom hexa ili square koje zahvata. Sve je po defaultu snap to grid osim ako ne izaberemo opciju **OUT OF GRID**

\* Npr imamo token koji predstavlja igrača, i to je image 70x70px zauzima jedan square ili hex koji je 5x5ft, prilikom igre GM želi da uveća token jer je neko bacio magiju za uvećanje lika, i taj lik sada mora zauzeti 10x10ft i slika će se prilikom resize sama uvećati na 70px+70px=140x140px ili ako je uvećanje još veće 70px+70px+70px=210x210px itd.

**SELEKTOVANJE TOKENA** Prilikom selektovanja jednog ili više tokena kao GM pojavljuju se nekoliko pod menija oko image a to su **Effects**(Buffovi,Debufovi),**Edit Token**(otvara novi ekran i mini character sheet koji je veza ka pravom char sheet-u.),**Statistics**(Hitpoints,Armor class,itd),**Edit image**(resize,back,front,set width,set height,copy,paste,delete,flip horizontal,flip vertical,snap to grid,out of grid,brightness,cast shadow),\***Direction of Vision**(pravac gde karakter trenutno gleda)

Ako je token vezan za char sheet otvara se check box za **RADIJALNI MENI** koji koristi igrač inače.O njemu ću pisati više kasnije.

Ako igrač selektuje token koji nije njegov ili on nije na redu,ne dešava se ništa,a ako bi selektovao svoj token koji je vezan za **CHARACTER SHEET** pojavljuje se **RADIJALNI MENI** sa potrebnim statistikama za igrača ali ih ne može koristiti dok ne dodje red na njega.

**EFFECTS**(stanja tokena bufovi i debufovi)prilikom klika na ovo dugme izlazi pod meni sa mnoštvom slika koju kada odaberes ce se pojaviti preko iznad slike koja predstavlja token takodje se tom efektu mogu dodeliti i brojevi koji predstavljaju duzinu trajanja efekta.Efekata može biti više i redjaju se jedan pored drugog iznad image.**(OVO NE BIH URADIO OVAKO)!!!**

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije.

Mislim da bi bolje bilo da su igrači predstavljeni sa dva tokena jedan koji je deo nepokretni deo interfejsa a drugi koji je token efekte bih postavio kod nepokretnog dela interfejsa da ekran ne bi bio previse zatrpan oko tokena koji je u borbi.

\*\*\*Možda bi bilo bolje da se buffovi i debufovi dodeljuju prevlačenjem sa toolboxa na svakog karaktera,nisam siguran šta je praktičnije.Jer bi prevlačenje sa toolboxa mogli da oragnizujemo efekte sa odredjenim vrednostima npr dodajem status Entagled sa nekom ikonicom na nekog monstera ja sam kao GM predefinisao Entangle ka efekat koji skida monsteru armor za 2 na 3 runde i on bi automatski skinuo monsteru armor jer sam ja vec predefinisao u bazi efekata sta on radi.

**EDIT TOKEN(mini character sheet)**prilikom klika na ovo dugme otvara se poseban prozor u koji se sastoji od sledećih opcija:

**Represent Character**(putanja prema character sheetu lika koji predstavlja )

**Name**(vidljivo ili ne)

**Controlled By**(ko kontrolise lika)

**Statistics\***(vidljive statistike npr Hitpoint,Armor Class,Mana ove stvari se vuku iz character sheeta),

**Gm Notes**(detalji za game mastera ),**nije gotovo...**

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije.

...ovde se nastavlja lista

**Notes** (kratak opis lika ono što će videti igrači npr “shady guy in leather armor with red hair ”)(pored opisa se pojavljuje i slika koja se vuče iz IMAGE opcije)

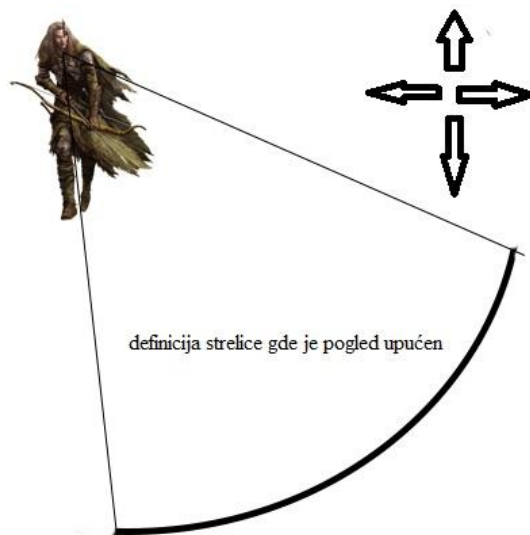
**Inventory\***(sta lik nosi kod sebe ovo bih uradio kao tabelu,sa imenom,količinom,težinom,vrednošću),dodati opciju za dodelu loot-a gde kada odabere igrača loot ide direktno u njegov inventar.

Send to Character	Name	Quantity	Weight	Value	Total weight	Total Value
Assandris	Gold necklace	1	0.1	100gp	0.6	350gp
Hassan	Potion of Blur	2	0.5	250gp		

**Aura**(radijus efekta vidljiv ili nevidljiv za igrače,krug kojem definišeš prečnik oko tokena,)

**Image**(slika koja predstavlja trenutni token automatski se uzima ona koja prevučena ali može se dodati i druga po potrebi. )

**Field Of Vision\***(usmereno gde lik gleda).



Ovo bi bila experimentalna opcija prvo bi trebalo definisati rotacijom jedne strelice odrediti gde lik gleda,definisati ugao pogleda,daljinu pogleda što bi bio poluprečnik kruga opisanog oko lika a ova opcija bi trebala da sama otkriva fog of war.Ona se definiše svaki put kada igrač treba da igra ili zadržava poslednju vrednost i može da se isključi ili uključi po potrebi,pa game master može drugim alatom otkrivati mapu.

\*\*\*Ovo bi moglo da se detaljnije razradi kao i opcija koju oni podržavaju za field of vision sa preprekama.

**STATISTICS**(Hitpoints,Armor class,itd).Ove stvari se mogu organizovati na dva načina mogu biti pozvane iz character sheeta kao promenljive koje su tamo deklarisanе,a mogu biti i imenovane direktno u mini char sheetu i dodeljene tu lokalne vrednosti.

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije.

**\*\*Ove statistike se kod Roll20 prikazuju iznad tokena koji se koriste da bi se videle bitne statistike prilikom borbe gde su prikazane kao Barovi i igrači ako im se da permisija mogu da utiču na njih(skidanje heltha,korigovanje armora, smanjivanje mane.).**

**\*\*Ja bih ostavio da se samo iznad lika vidi njegovi hit poeni ostalo može da se vidi na nepokretnoj ikonici sa interfejsa koja predstavlja igrača,gde bi se videli i buffovi i debuffovi.**

**\*\*Trebalo bi za mini character sheet dodati da se može dodati n broj statistika a ne ograničen broj na 3 kao što su oni uradili jer poenta [Mini Character Sheet-a](#) je za organizovanje brzinskih sesija bez puno detalja,oko monstera.**

**EDIT IMAGE**(resize,back,front,set width,set height,copy,paste,delete,flip horizontal,flip vertical,snap to grid,out of grid,brightness,cast shadow).

**Resize** je već gore objašnjen.

**Back sub-layer** je već gore objašnjen

**Front sub-layer** je već gore objašnjen

**Set Width** je već gore objašnjen pod **Resize**

**Set Height** je već gore objašnjen pod **Resize**

**Copy** kopira jedan ili više selektovanih tokena sa njihovim trenutnim podacima iz mini character sheet-a

**Paste** postavlja jedan ili više selektovanih tokena sa njihovim trenutnim podacima iz mini character sheet-a

**Delete** briše jedan ili više selektovanih tokena sa njihovim trenutnim podacima iz mini character sheet-a

**Flip Horizontal,Vertical** okreće jedan ili više selektovanih tokena sa njihovim trenutnim podacima iz mini character sheet-a

**Snap To Grid** je već gore objašnjen pod **Resize** i po defaultu je uključen

**Out Of Grid(is a Drawing)** je već gore objašnjen pod **Resize** i po defaultu je isključen,objekat prestavlja samo sliku koja se postavlja bilo gde nezavisno od grida

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije.

**\*Brightness(Osvetljenje)** je alat koji se koristi u svim layerima da bi mogli dodati efekat izmene dana ili noći,ovo bi mogli dodati kao vremenski izmenljiv efekat npr u toku od 5 sekundi smanji mi brightness za 50 % u svim layerima.

**\*\*\*Cast Shadow(ostavljanje senke)** ovo neznam da li je uopšte moguće ali bih ostavio kao opciju za razmatranje u budućnosti da se napravi alat koji automatski potamni kopiju slike i baca senku iza nje kao što sam ja ovde uradio ,ili je to možda bolje da damo profesionalcima sa marketplace da odrade i zarade koji dinar.



**\*\*Direction of Vision(pravac gde karakter trenutno gleda)** ovo sam već dobrim delom opisao pod **Field Of Vision** ako nešto nije jasno objasniću uživo.

- **GM LAYER(you walk in to the trap!!!)**

GM Layer je potpuno isti kao **TOKEN LAYER** osim što njemu imaju pristup samo game master i koristi se za sakrivanje monstera,zamki.... da bi se u odredjenom trenutku prikazali.

Sve ovo podržava i Roll20 mislim ali mislim da ima potrebe dodati sledeće opcije koje sam naveo u **TOKEN LAYER-U**.

- **CONDITION LAYER(Zvučni efekti i video efekti)**

Condition layer pristup ovom layer-u ima samo game master.Radi u sprezi sa GM layerom jer se kada se uslov zadovolji odigra odredjena akcija animacija ili zvucni efekat

gde bi takodje bila opcija da se odabere da se odabere da li ce se ta akcija ponavljati vise puta ili samo jednom.Kao i da iskoci popup meni gamemasteru kada igraci naidju na to

polje u slučaju da je zaboravio na to ili čisto ako se situacija promenula tokom igre da li da se akcija izvrši ili ne.

**ZVUCNI EFEKTI** bili bi podeljeni na pozadinsku muziku, efekte i mikrofonski ulaz. Kod pozadinske muzike i efekata game master ima kontrolu nad muzikom koja se pusta igračima sa određenim opcijama a to su lista pesama, pauza, utisavanja i pojačavanje tona kao i koja muzika se pusta kojem igraču. Mikrofonski ulaz služi poput miksete ako Game master želi nešto privatno da kaže nekom od igrača da ostali ne čuju. Mikrofonskom ulazu takodje trebaju imati pristup i igrači ako žele nešto da podele međusobno. Svi zvukovi moraju dolaziti sa soundclouda ili nekog drugog sajta koji ima moderaciju.

**VIDEO EFEKTI** takodje rade u sprezi sa GM layerom .



