NovelAssistant基本策划

1. NovelAssistant是什么

NovelAssistant是一款划时代意义的文学写作辅助软件，他的主要功能在于能够帮助作者轻松自在的管理超大量的资料信息，尤其在于超长篇文学作品的创作过程中，保持前后统一连贯的写作体验，以免出现前后矛盾的问题。

1. NovelAssistant设计目标

* 管理超大量的角色状态资料
* 管理角色状态变化与过渡信息
* 管理超大量的道具状态资料
* 管理道具状态变化与过渡信息
* 管理超大量地点状态资料
* 管理地点状态的变化与过渡信息
* 管理超大量事件详细资料
* 管理超大量的事件转变资料
* 多主线并行能力
* 辅助文学作品大纲创作
* 导出文学作品大纲内容

1. 运行基本原理

本软件基于时间轴管理文学作品引用的所有资料，以时间轴为基础详细记录角色、道具、地点、事件等诸多信息。具有追溯能力，能够查询所有特定时间段的资料的状态。

本软件以事件节点为管理基础，以事件轴为基础，辅助作者整理作品大纲。以角色人生经历为联系，允许多主线并行发展，在创作过程中提供大量的细节信息管理。

1. 软件架构

本软件采用Qt+Sqlite3组合架构，利用数据库进行数据处理，Qt进行界面设计。

1. 数据库数据表设计

基本定义如下：

* null表示允许为空，无标识不允许为空，所有时间用integer模拟
* 外链分类等级id，相当于同时将职业的分类和等级都搞定了

角色基础属性清单（Character\_Basic）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| char\_id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| name | 姓名 | text |  |  |
| nikename | 昵称 | text |  |  |
| birthday | 出生年月 | integer |  |  |
| deathday | 死亡年月 | integer |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

角色社会关系清单（Character\_Relationship）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| id | id | integet | 主键 | autoincrement |
| char\_id | 核心人物id | integer | 外键 | 角色基础属性表char\_id |
| target\_id | 目标人物id | integer | 外键 | 角色基础属性表char\_id |
| relationship | 关系 | text |  |  |
| event\_id | 关系确立事件节点 | integer | 外键 | 事件阶段与影响范围ev\_node\_id |
| comment | 备注 | text |  |  |

角色人生经历清单（Character\_LifeTracker）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| char\_id | 人物id | integer | 外键 | 角色基础属性表char\_id |
| event\_id | 事件节点id | integer | 外键 | 事件阶段与影响范围表ev\_node\_id |
| location\_id | 身处地点id | integer | 外键 | 地点清单location\_id |
| char\_desc | 即时人物简要刻画 | text |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

角色职业技能清单（Character\_Skills）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| character | 人物id | integer | 外键 | 角色基础属性表char\_id |
| skill | 职业与技能id | integer | 外键 | 技能清单skill\_id |
| event\_node | 状态确立事件id | integer | 外键 | 事件阶段与影响范围ev\_node\_id |
| comment | 备注 | text |  |  |

角色道具变化（Character\_PropChange）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| char\_id | 角色id | integer | 外键 | 角色基础属性表char\_id |
| event\_node | 事件节点id | integer | 外键 | 事件阶段与影响范围ev\_node\_id |
| prop | 道具id | integer | 外键 | 道具基础信息清单prop\_id |
| number | 道具数量 | integer |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

事件阶段与影响范围（EventNode\_Basic）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **英文键名** | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| ev\_node\_id | 节点id | integer | 主键 | autoincrement |
| node\_name | 阶段名称 | text |  |  |
| event\_name | 从属事件名称 | text |  |  |
| begin\_time | 开始时间 | integer |  |  |
| end\_time | 结束时间 | integer |  |  |
| node\_desc | 事件阶段概述 | text |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

领域、类别、等级对照表(Group\_Type\_Mark)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **英文键名** | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| mark\_id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| group\_name | 领域 | text |  |  |
| type\_name | 细分类别 | text |  |  |
| mark\_number | 数字等级 | integer |  |  |
| mark\_name | 等级别名 | text |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

地点清单（LocationList）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **英文键名** | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| location\_id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| location\_name | 地点名称 | text |  |  |
| coordinate\_suffix | 坐标系统前缀 | text |  |  |
| xposition | xposition | integer |  |  |
| yposition | yposition | integer |  |  |
| zposition | zposition | integer |  |  |
| nickname | 地名别称 | text |  |  |
| story | 历史渊源 | text |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

地点变迁清单(LocationChange)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **英文键名** | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| location | 地点id | integer | 外键 | 地点清单location\_id |
| event\_node | 事件节点 | integer | 外键 | 事件阶段与影响范围ev\_node\_id |
| location\_desc | 即时地貌描写 | text |  |  |
| social\_desc | 即时社会环境描写 | text |  |  |
| prop | 绑定道具id | integer | 外键 | 道具基础信息清单prop\_id |
| prop\_num | 道具数量 | integer |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

道具基础信息清单（PropBasic）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **英文键名** | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| prop\_id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| name | 名称 | text |  |  |
| prop\_desc | 简要描述 | text |  |  |
| mark | 等级与类别id | integer | 外键 | 领域、分类、等级对照表mark\_id |
| number | 数值 | integer |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

职业技能清单（SkillList）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| skill\_id | 技能id | integer | 主键 | autoincrement |
| name | 技能名称 | text |  |  |
| skill\_desc | 简要描述 | text |  |  |
| mark | 分类等级id | integer | 外键 | 领域、分类、等级对照表mark\_id |
| number | 数值 | integer |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

排行榜单及其历史（ChartsAndHistory）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| id | recor\_id | integer | 主键 | autoincrement |
| name | item名称 | text |  |  |
| index | item名次 | integer |  |  |
| time | 确立时间 | integer |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

罗列章节涉及故事情节（CorespondEventNode）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值模型 | 键标识 | 备注 |
| id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| articlePath | 章节路径 | text |  |  |
| evnid | 事件节点id | integer | 外键 |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

敏感词检测和替换（ReplaceWords）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值模型 | 键标识 | 备注 |
| id | id | Integer | 主键 | autoincrement |
| target | 目标敏感词 | text |  |  |
| replace\_width | 替换词语 | text |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

1. 软件主要功能
2. 创作过程中记录角色的状态变化，以及追溯特定时间状态信息

* 查询、修改指定角色指定时间段的状态，计算所造成的影响范围
* 查询、编辑指定角色的人生阅历（故事线）
* 查询、编辑指定角色的社会关系网络
* 查询、编辑指定角色的属性（职业、技能、等级、道具等）信息
* 角色阅历以及对应道具变化：角色道具变化

1. 创作过程中记录事件的详细发展过程，影响范围，事件相互影响

* 记录与推算事件变更对于周边所有元素的影响
* 记录与推算多主线之间交互影响，多主角之间的相互影响
* 记录每个事件的完善的详尽信息供之后检索

1. 作品中职业、道具、技能、地点等大量专有名词的修改和管理
2. 提供基于时间管理的排行榜功能
3. 每个章节编辑过程中章节中涉及到的故事情节列入清单，当后期需要添加和修改故事情节的时候都检查涉及到的章节目录，没有冲突的梧桐添加，否则手动解决。基于时间和地点进行检查。

\*\* 记录了整个世界所有元素的即时状态，可以查询整个世界在某个时间点的即时状态。

1. 使用方式

小说编写过程中：

* 通过菜单编辑人物清单，道具清单，技能清单，人物履历表，地点历史渊源
* 单开新章节，填写故事发生地点，选择涉及到的事件节点
* 选中角色名称=》添加词条到：
  1. 道具表；
  2. 技能表；
  3. 人物表；

调用相应的编辑窗口编辑详情；

* 选中词库中已录入特有名词，通过数据库查询确认词条种类提供编辑功能：
  1. 添加地点变更词条；
  2. 添加人物履历词条；
  3. 添加事件节点影响地点；
  4. 添加事件节点影响人物；