



Adventurer (private)

- profBonus : int
- characterAge : int
- characterStrength : int
- characterDexterity : int
- characterConstitution : int
- characterIntelligence : int
- characterWisdom : int
- characterCharisma : int
- mod : int
- strMod : int
- dexMod : int
- conMod : int
- intMod : int
- wisMod : int
- chaMod : int
- sheet : int
- skillMod0 : int
- skillMod1 : int
- characterName : string
- characterRace : string
- characterBackground : string
- characterAlignment : string
- characterClass : string
- playerName : string
- skill0 : string
- skill1 : string
- fileName : string
- ext : string
- ss : stringstream
- firstAttack : Attack
- secondAttack : Attack
- abilityScores : vector<vector<int>>
- skills : vector<vector<string>>

<i>Adventurer (public pt 1)</i>
+ Adventurer (name = string, age = string, race = string, background = string, alignment = string, playerName = string) + ~Adventurer + setCharacterName (string) : Adventurer& + setCharacterRace () : Adventurer& + setCharacterBackground () : Adventurer& + setCharacterAlignment () : Adventurer& + setCharacterAge () : Adventurer& + setPlayerName (string) : Adventurer& + setFirstAttack (Attack) : Adventurer& + setSecondAttack (Attack) : Adventurer& + setFileName (string, int) : string + setBackgroundSkills () : void + setAbilityScores (vector<vector<int>>) : void + setModifier (int) : int + getCharacterName () : string const + getCharacterRace () : string const + getCharacterBackground () : string const + getCharacterAlignment () : string const + getPlayerName () : string const + getFileName () : string const + getCharacterAge () : int const + getProfBonus () : int const + getFirstAttack () : Attack const + getSecondAttack () : Attack const

<i>Adventurer (public pt 2)</i>
+ getCharacterStrength () : int const + getCharacterDexterity () : int const + getCharacterConstitution () : int const + getCharacterIntelligence () : int const + getCharacterWisdom () : int const + getCharacterCharisma () : int const + getCharacterStrMod () : int const + getCharacterDexMod () : int const + getCharacterConMod () : int const + getCharacterIntMod () : int const + getCharacterWisMod () : int const + getCharacterChaMod () : int const + getSkillMod0 () : int const + getSkillMod1 () : int const + getBackgroundSkill0 () : string const + getBackgroundSkill1 () : string const + setClassSkills (vector<string>) : virtual void = 0 + setCharacterClass () : virtual void = 0 + print (ostream&) : virtual void const = 0

Attack
<<friend>> operator << (ostream&, const Attack&) : ostream& - attackName : string - ability : string - range : string - toHit : string - damage : string - damageType : string - notes : string - weapons : vector<vector<string>>
+ Attack (class = int) + ~Adventurer + setAttackName (string) : Attack& + setAbility (string) : Attack& + setRange (string) : Attack& + setToHit (string) : Attack& + setDamage (string) : Attack& + setDamageType (string) : Attack& + setNotes (string) : Attack& + getAttackName () : string const + getAbility () : string const + getRange () : string const + getToHit () : string const + getDamage () : string const + getDamageType () : string const + getNotes () : string const + print () : void const

Fighter (private)
<ul style="list-style-type: none">- firstAttack : Attack- secondAttack : Attack- characterClass : string- equip0 : string- equip1 : string- equip2 : string- equip3 : string- equip4 : string- equip5 : string- equip6 : string- equip7 : string- equip8 : string- equip9 : string- equip10 : string- skill2 : string- skill3 : string- feat0 : string- feat1 : string- classSkills : vector<string>- characterEquip : vector<string>

Fighter (public)
<p>+ Fighter (name = string, age = int, race = string, classSelection = int, alignment = string, background = string, playerName = string, first = Attack(), second = Attack())</p> <p>+ ~Fighter</p> <p>+ setCharacterClass () : virtual void</p> <p>+ setClassSkills (vector<string>) : virtual void</p> <p>+ setCharacterEquipment (vector<string>) : virtual void</p> <p>+ setClassFeats () : void</p> <p>+ getCharacterClass () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip0 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip1 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip2 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip3 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip4 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip5 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip6 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip7 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip8 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip9 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip10 () : string const</p> <p>+ getCharacterSkill2 () : string const</p> <p>+ getCharacterSkill3 () : string const</p> <p>+ getClassFeat0 () : string const</p> <p>+ getClassFeat1 () : string const</p> <p>+ print (ostream&) : virtual void const</p>

Rogue (private)
<ul style="list-style-type: none">- firstAttack : Attack- secondAttack : Attack- characterClass : string- equip0 : string- equip1 : string- equip2 : string- equip3 : string- equip4 : string- equip5 : string- equip6 : string- equip7 : string- equip8 : string- equip9 : string- equip10 : string- skill2 : string- skill3 : string- skill4 : string- skill5 : string- feat0 : string- feat1 : string- classSkills : vector<string>- characterEquip : vector<string>

Rogue (public)
<p>+ Rogue (name = string, age = int, race = string, classSelection = int, alignment = string, background = string, playerName = string, first = Attack(), second = Attack())</p> <p>+ ~Rogue</p> <p>+ setCharacterClass () : virtual void</p> <p>+ setClassSkills (vector<string>) : virtual void</p> <p>+ setCharacterEquipment (vector<string>) : virtual void</p> <p>+ setClassFeats () : void</p> <p>+ getCharacterClass () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip0 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip1 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip2 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip3 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip4 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip5 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip6 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip7 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip8 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip9 () : string const</p> <p>+ getCharacterEquip10 () : string const</p> <p>+ getCharacterSkill2 () : string const</p> <p>+ getCharacterSkill3 () : string const</p> <p>+ getCharacterSkill4 () : string const</p> <p>+ getCharacterSkill5 () : string const</p> <p>+ getClassFeat0 () : string const</p> <p>+ getClassFeat1 () : string const</p> <p>+ print (ostream&) : virtual void const</p>

Wizard (private)
<ul style="list-style-type: none">- firstAttack : Attack- secondAttack : Attack- characterClass : string- equip0 : string- equip1 : string- equip2 : string- equip3 : string- equip4 : string- equip5 : string- equip6 : string- equip7 : string- equip8 : string- equip9 : string- equip10 : string- skill2 : string- skill3 : string- cantrip0 : string- cantrip1 : string- cantrip2 : string- spell0 : string- spell1 : string- spell2 : string- spell3 : string- characterEquip : vector<string>- cantrips : vector<string>

Wizard (public)
+ Wizard (name = string, age = int, race = string, classSelection = int, alignment = string, background = string, playerName = string, first = Attack(), second = Attack()) + ~Wizard + setCharacterClass () : virtual void + setClassSkills (vector<string>) : virtual void + setCantrips (vector<string>) : void + setSpells (vector<string>) : void + setCharacterEquipment (vector<string>) : virtual void + getCharacterClass () : string const + getCharacterEquip0 () : string const + getCharacterEquip1 () : string const + getCharacterEquip2 () : string const + getCharacterEquip3 () : string const + getCharacterEquip4 () : string const + getCharacterEquip5 () : string const + getCharacterEquip6 () : string const + getCharacterEquip7 () : string const + getCharacterEquip8 () : string const + getCharacterEquip9 () : string const + getCharacterEquip10 () : string const + getCharacterSkill2 () : string const + getCharacterSkill3 () : string const + getCantrip0 () : string const + getCantrip1 () : string const + getCantrip2 () : string const + getSpells0 () : string const + getSpells1 () : string const + getSpells2 () : string const + getSpells3 () : string const + print (ostream&) : virtual void const