

INSTRUKCJA OBSŁUGI APLIKACJI

DungeonsAndDragons Character Manager ([MainWindow](#))

Przycisk **Info** — po kliknięciu otwiera okno z informacjami o programie.

Postać – po kliknięciu rozwija się i wyświetla dwa następne przyciski – **Tworzenie postaci i Edycja postaci**.

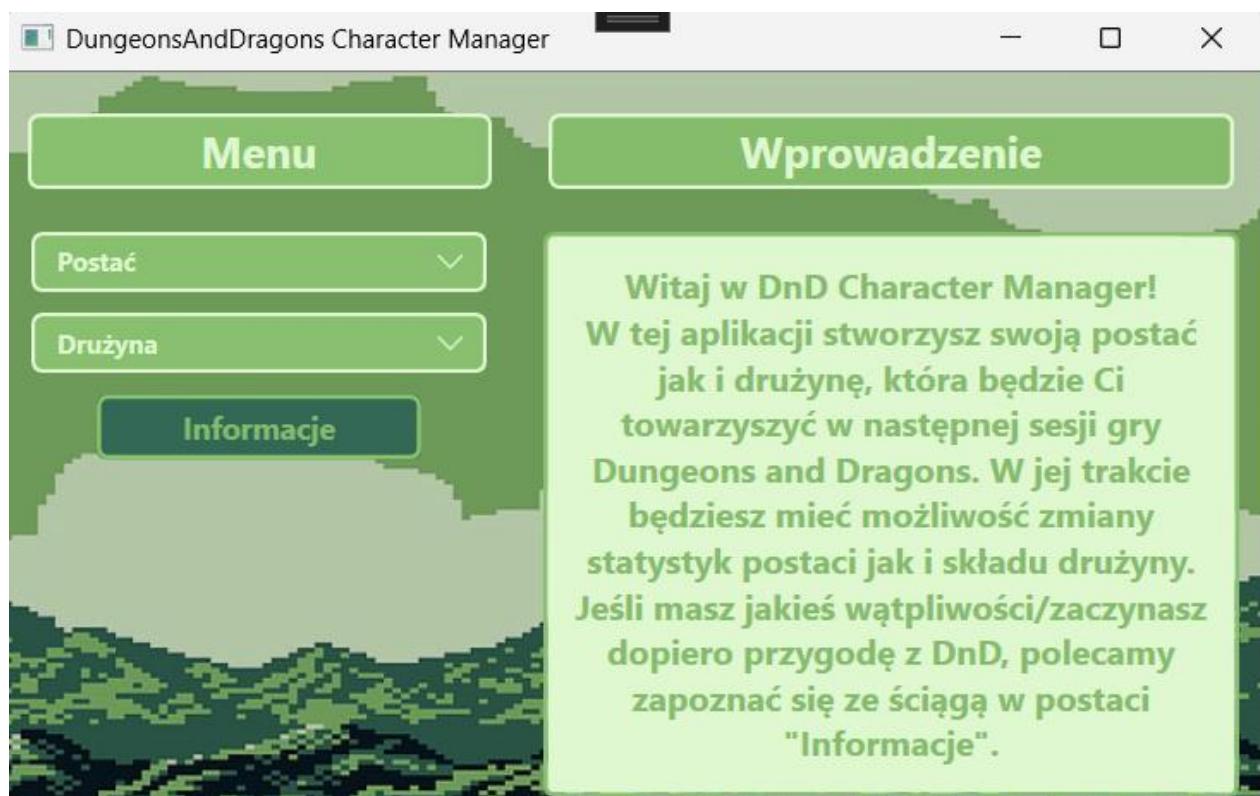
Przycisk **Tworzenie postaci** — po kliknięciu otwiera okno tworzenia nowej postaci.

Przycisk **Edycja postaci** — po kliknięciu otwiera okno edycji istniejących postaci.

Drużyna - po kliknięciu rozwija się i wyświetla dwa następne przyciski – **Tworzenie drużyny i Edycja drużyny**.

Przycisk **Tworzenie drużyny** — po kliknięciu otwiera okno tworzenia nowej drużyny.

Przycisk **Edycja drużyny** — po kliknięciu otwiera okno edycji istniejących drużyn.



Tworzenie postaci (TworzeniePostaciWindow)

Nazwa postaci — tu należy wpisać nazwę postaci

Klasa — tu należy wpisać klasę postaci (lista dostępnych klas jest w oknie Info). Program rozpozna czy klasa ma czary. Klasę należy wpisać z dużej litery.

Rasa — tu należy wpisać rasę postaci (lista dostępnych ras jest w oknie Info). Rasę należy wpisać z dużej litery.

Przycisk **Losuj statystyki** — losuje statystyki (STR, DEX, INT, WIS, CHR, CON). Należy użyć go po wybraniu klasy i rasy. Można go kliknąć jedynie raz.

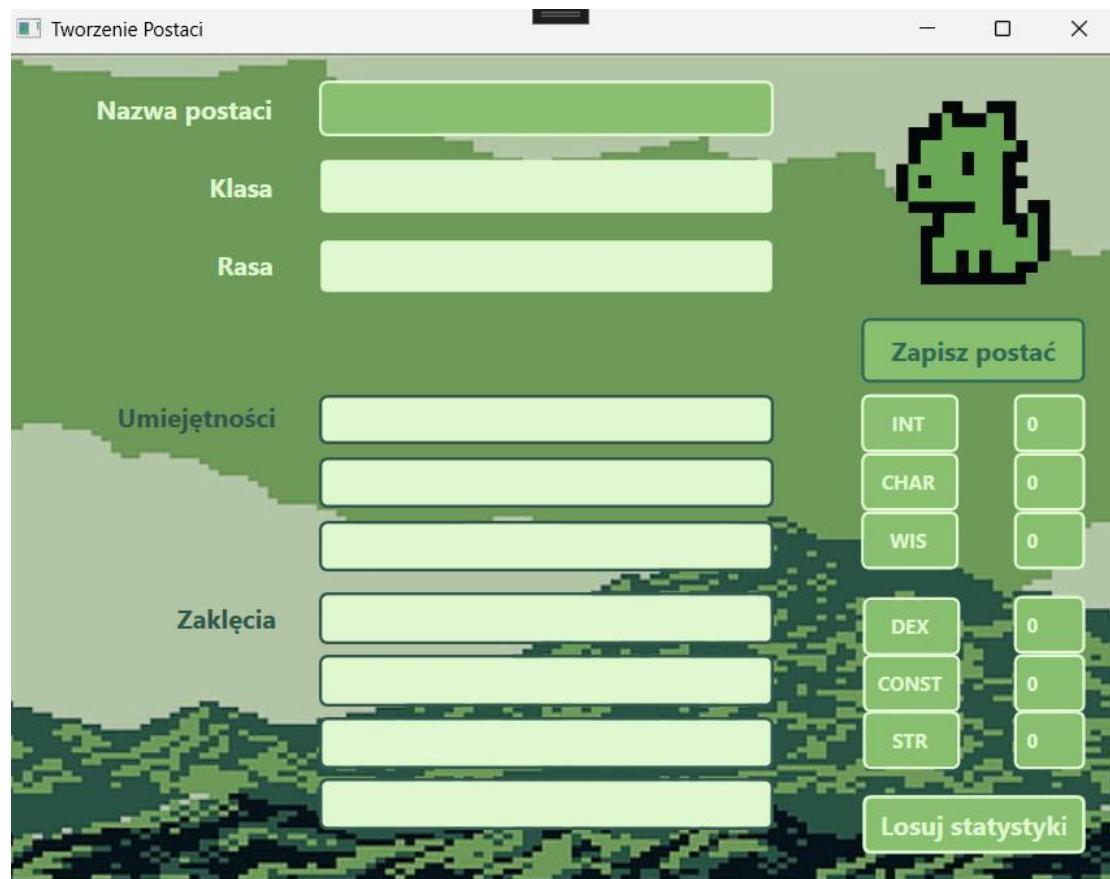
Pola statystyk (**Str, Dex, Int, losWis, Char, Const**) — pokazują wylosowane wartości; możesz je odczytać.

Zaklęcia — należy wpisać czary tylko jeśli klasa obsługuje czary; pola są wyłączone, gdy klasa nie ma czarów (lista dostępnych ras jest w linku w oknie Info).

Umiejętności — wpisz do trzech umiejętności (lista dostępnych umiejętności jest w oknie Info).

Przycisk **Zapisz** — zapisuje postać do pamięci aplikacji i zamyka okno.

Uwagi: jeśli nie wybierzesz klasy/rasę przed **Roll**, statystyki będą zerowe; czary są dodawane tylko gdy klasa ma flagę Spell.



Edycja postaci ([EdycjaPostaciWindow](#))

Lista postaci — pozwala wybrać postać, do edycji.

Klasa – wyświetla rasę wybranej postaci

Rasa – wyświetla klasę wybranej postaci

Ekwipunek – wyświetla ekwipunek wybranej postaci, można tam dodać element poprzez wpisanie go w okno koło przycisku **Dodaj** i kliknięcie go oraz usunąć element poprzez wybranie go na liście i kliknięcie przycisku **Usuń**

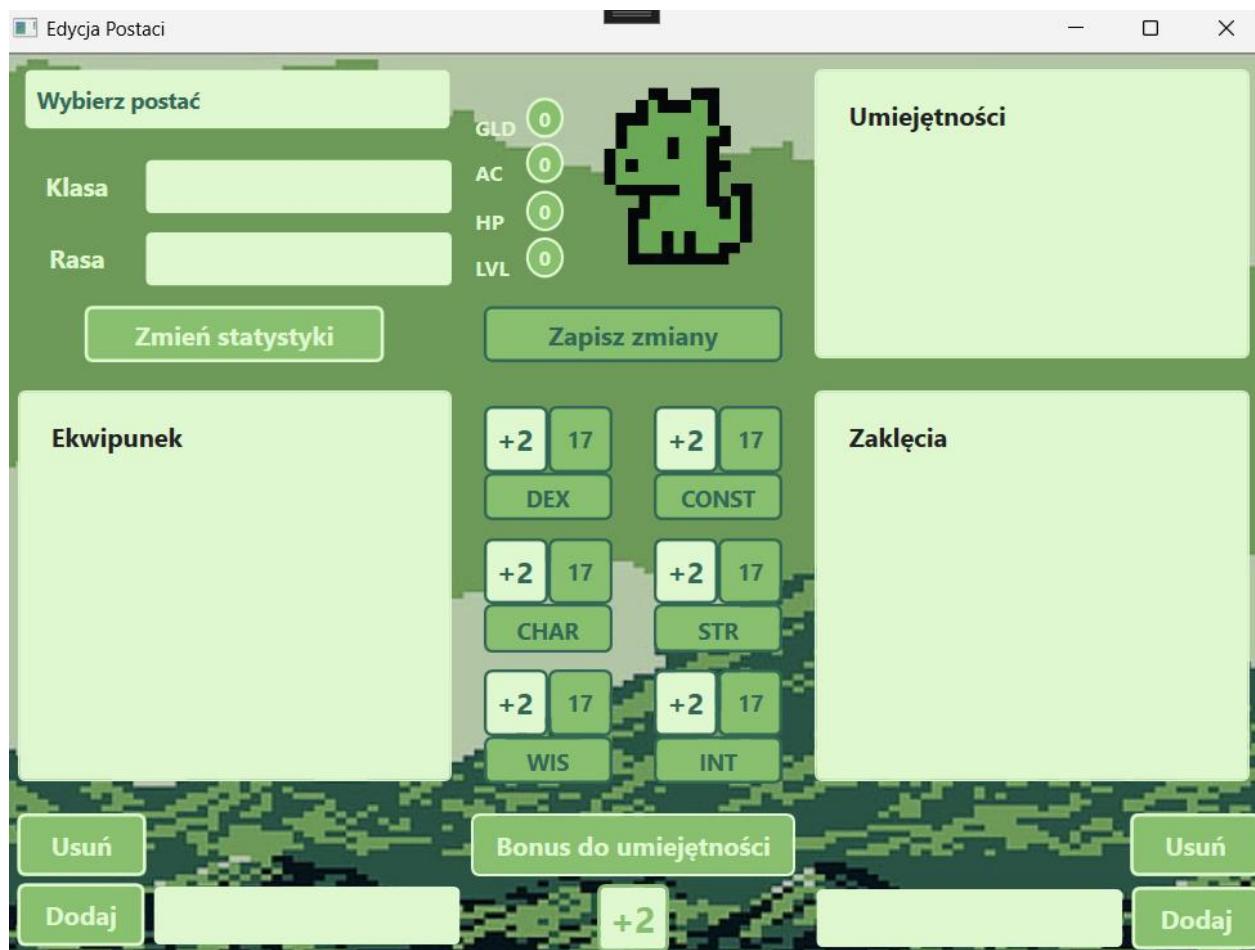
Zaklęcia - wyświetla zaklęcia wybranej postaci (o ile jej klasa je ma), można tam dodać element poprzez wpisanie go w okno koło przycisku **Dodaj** i kliknięcie go oraz usunąć element poprzez wybranie go na liście i kliknięcie przycisku **Usuń**

Umiejętności – wyświetla umiejętności wybranej postaci

Pola ze statystykami – wyświetlają obecne statystyki postaci jak i jej bonus do umiejętności

Pola GLD, HP, AC i LVL – wyświetlają ilość złota postaci, jej życie, Armour Class i poziom

Przycisk **Zmień statystyki** – otwiera nowe okno które umożliwia zmianę **GLD, HP, AC i LVL**

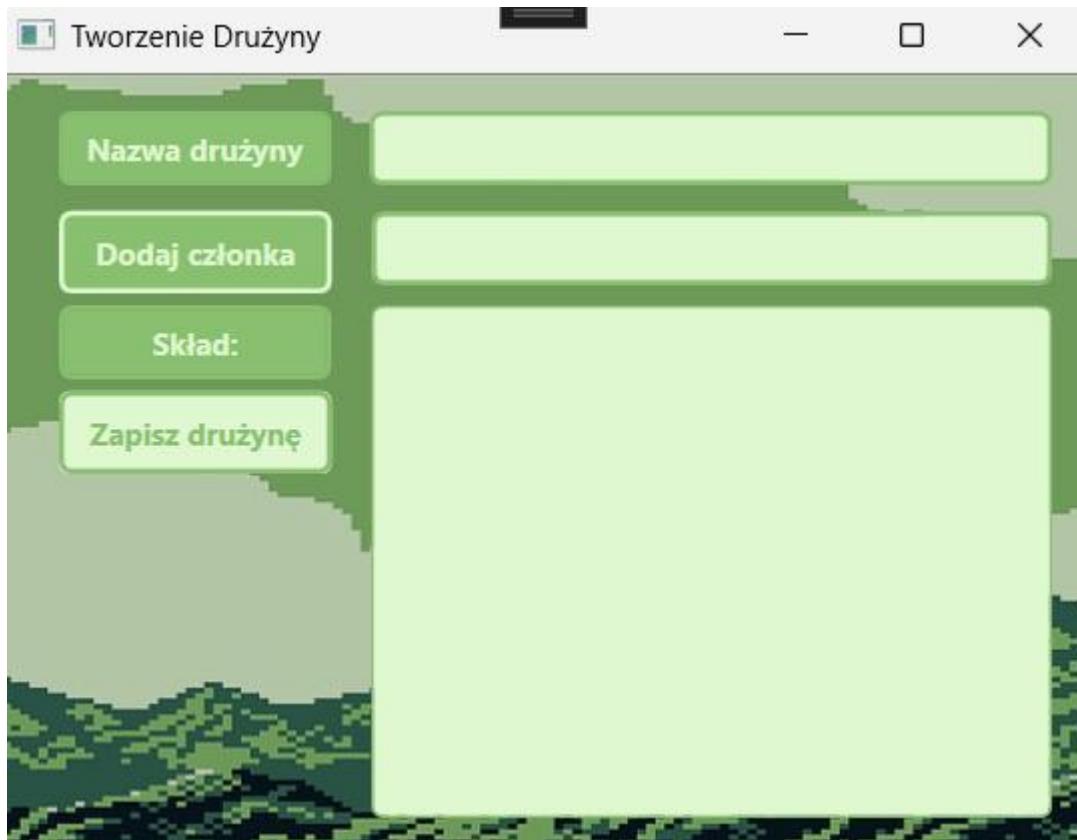


Tworzenie drużyny ([TworzenieDruzynyWindow](#))

Nazwa drużyny — należy wpisać nazwę drużyny.

Przycisk **Dodaj** — należy wpisać nazwę istniejącej postaci (dokładna nazwa) i kliknąć **Dodaj**, co dodaje postać do drużyny.

Przycisk **Zapisz drużynę** — zapisuje nową drużynę (do cache / bazy).



Edycja drużyny ([EdycjaDruzynyWindow](#))

Nazwa drużyny — należy wybrać drużynę z listy.

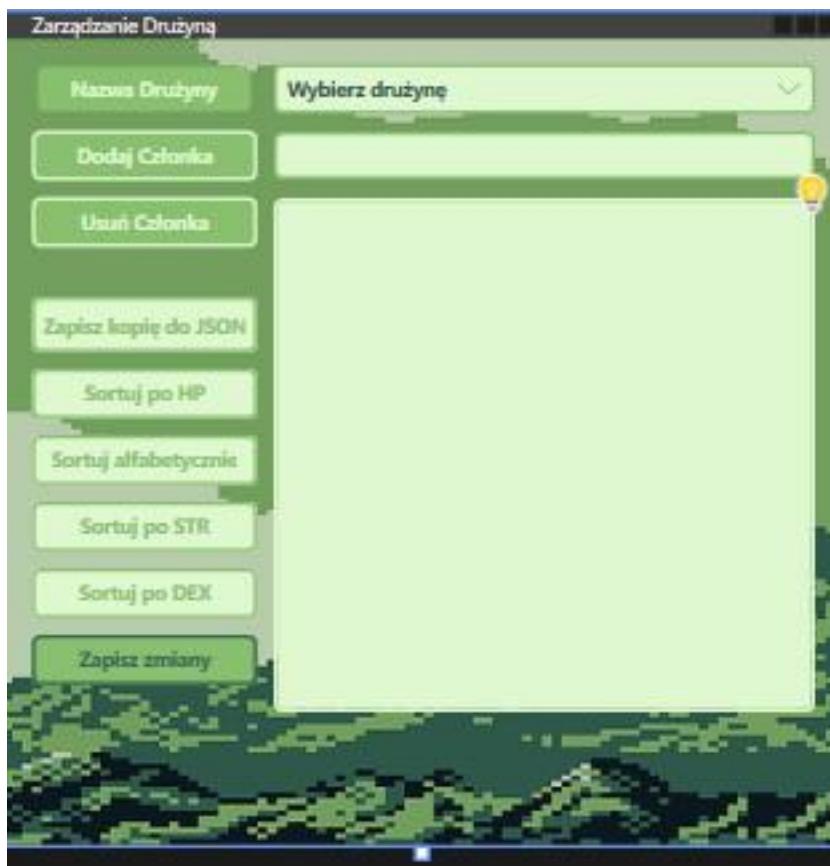
Przycisk **Dodaj członka** – należy wpisać nazwę istniejącej postaci (dokładna nazwa) i kliknąć **Dodaj**, co dodaje postać do drużyny.

Przycisk **Usuń członka** – należy wybrać konkretną postać z listy i kliknąć **Usuń** co usunie postać z drużyny

Przyciski **sortowania (Sortuj po...)** – sortują po wybranej statystyce (Str, Dex, HP) lub alfabetycznie

Przycisk **Zapisz kopię do JSON** – zapisuje kopię wyświetlanej na liście drużyny do pliku JSON

Przycisk **Zapisz zmiany** — zapisuje nową drużynę (do cache / bazy).



HP — należy wpisać liczbę całkowitą:

- dodatnia aby uleczyć (np. **10** → +10 HP),
- ujemną aby zadać obrażenia (np. **-5** → -5 HP).
- Kliknij **OK**, aby zastosować zmianę.

LVL — należy wpisać liczbę całkowita > 0 (domyślnie **1**):

- ile razy zwiększyć poziom postaci.
- Kliknij **UP**, każdorazowo zostanie wywołana metoda **LevelUp()**; przy awansie może pojawić się komunikat o nowym poziomie.

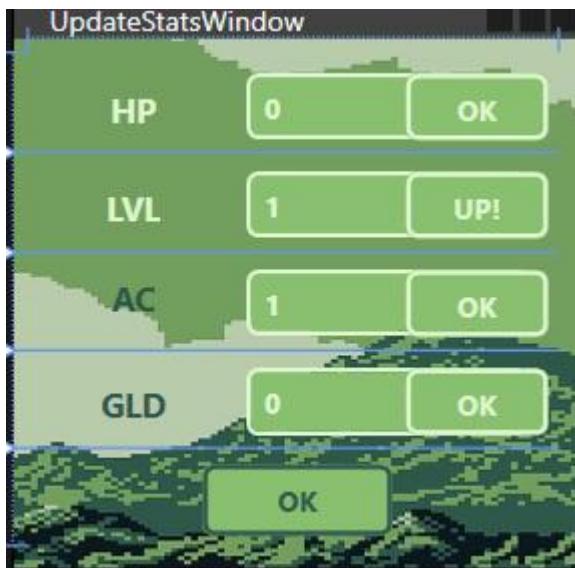
AC — należy wpisać liczbę (może być dodatnia lub ujemna):

- Wpisz np. **1** aby zwiększyć AC o 1, lub **-2** aby zmniejszyć o 2.
- Kliknij **OK**, zmiana zostanie dodana do aktualnego **Ac**.

GLD — należy wpisać liczbę (dodatnia lub ujemna):

- ile dodać/odjąć złota od aktualnego (np. **50** lub **-10**).
- Kliknij **OK**, nowa ilość zostanie policzona i ustaliona.

OK — zamyka okno. Do użycia po zakończeniu modyfikacji.



Uwagi praktyczne:

Okno działa na konkretnej, przekazanej postaci. Jeśli postać nie jest ustaliona, przy próbie użycia przycisku pojawi się komunikat „Brak wybranej postaci.”

Wszystkie pola oczekują wartości całkowitych. Nie można używać tu liczb zmiennoprzecinkowych ani pustych wartości.

HP: dodatnie = heal, ujemne = obrażenia. Po śmierci (**HP <= 0**) postać zostanie ustawiona na 0 HP.

Po zmianach w EdycjaPostaciWindow odświeżenie widoku następuje po powrocie z okna (okno jest otwierane modalnie przy wywołaniu z EdycjaPostaciWindow).

Kilka prostych wskazówek

Najpierw stwórz postać, potem dodaj ją do drużyny (dodawanie działa po nazwie postaci).

Jeśli pojawi się komunikat o błędzie bazy danych przy uruchomieniu, aplikacja i tak działa, ale z pustymi listami.

Eksport JSON znajdziesz w folderze **Dokumenty\DnD_Exports**.