DMR Dokumentasjon

# wat wat wat wat

1. Hva er DMR?
2. Hva gjør DMR?
3. Hva betyr alt dette?
4. Hvordan funker DMR?
5. Kanskje noe mer HVEM VET

# Hva er DMR?

DMR er et program laget av Andros og Oddos som skal gjøre det lettere for fangehullsmestere å holde styr på ikke-spillbare karakterer i en konfrontasjon i et bordbasert rollespill som bruker D20 for å rulle hit (det er laget med D&D4.0 i tankene). DMR lar brukeren legge inn monstre og bestemme helsen, typen, navnet og evnene deres (samt skaden og hvor stor sjanse en gitt evne har for å treffe). Etter at et monster er lagt inn, kan DMR simulerer terningkast for å finne ut hvor mye skade evnen gjør og om den treffer.

DMR ble laget fordi vi måtte mekke noe å levere inn til et IT2 prosjekt.

DMR er skrevet med JS, C# og XHTML i Visual Studio samt bruk av css for design.

# Hva gjør DMR?

DMR holder rede på monstre for deg. Det vil si at den forteller deg hva monsteret heter, hva slags evner det har (og ruller disse evnene for deg!), hvor mye HP det har, hvor mange handlingspoeng og hva slags type monster det er. Dette kan den gjøre med så mange monstre du har plass til på skjermen din.

# Hva betyr alt dette?

(Forklart med hensyn på D&D4.0):

D&D er et rollespill. Det er flere spillere som spiller og en av disse spillerne er fangehullsmester og er på en måte en slags gud i verdenen til spillerne. Fangehullsmesteren styrer alt og alle i verdenen spillerne er i.

Man er ofte i slåsskamp i D&D. Når man er i slåsskamp i D&D4.0 og skal angripe noen/noe må man først velge hva man vil angripe han/hun/det med. Etter man har gjort det må man rulle en (eller flere) D20 (terning med 20 sider) for å se om man treffer. Om man treffer eller ikke bestemmes av om resultatet av terningkastet (pluss treffbonusene dine) er lik eller høyere enn beskyttelsen målet har (det er fire forskjellige beskyttelser: AC, viljestyrke, refleks og mot). Hvis man treffer må man som oftest rulle skade. Da ruller man terningene som evnen angir skal rulles for skade (feks 3d4, 2d6, 1d12 osv) og legger til skadebonusene sine.

Spillerne må av og til slåss mot monstre. Disse monstrene styres generelt av fangehullsmesteren. Det er som oftest flere monstre enn spillere, så fangehullsmesteren bruker ofte lang tid på turen sin. Dette er irriterende for spillerne (og ofte fangehullsmesteren).

DMR skal gjøre det enklere for fangehullsmesteren å rulle evnene til monstre i slåsskamper.

# Hvordan funker DMR?

DMR er skrevet i Visual Studio, på C#, JavaScript og XHTML.