**Приложение для ведения игры.**

Цель: Ведение записей об игре ДнД

Список экранов и их функциональность.

Главный экран

Необходим для хранения активных и архивных компаний. Функция создания компании. Функция открытия компании по нажатию на элемент списка. Функция удаления компании. Функция перевода компании в архив. Функция поддержки автора. Функция библиотеки возможностей ДнД.

* **Сделать визуальную составляющую**
* **Настроить базу данных для хранения**
* **Сделать доступ базы данных с списком записей**
* **Добавить функцию добавления записей**
* Добавить функцию открытия добавленных записей по нажатию на пункт меню
* Добавить функцию меню удаления для каждой записи в списке
* Добавить функцию меню перемещения записи в архивный.
* Добавить кнопку поддержки автора
* Добавить кнопку вызова просмотра книги правил ДнД.

Экран работы с компанией

Необходим для хранения всех данных и добавления записей. Из данных выделена – история всей компании, создание карточки персонажа, создание карточки локации, нпс, квеста и записки. Данные автоматически сохраняются.

* Добавить автоматическое сохранение данных, если поле Наименования компании не пустое
* Добавить обязательное заполнение поля Наименование компании если есть хоть одно заполненное поле. Либо сделать поле наименование компании автоматически заполняемым

1. Меню
   1. Кнопка назад – возвращение на главный экран
   2. Кнопка Описание экрана – активна при входе в компанию.
   3. Кнопка Персонаж – с описанием и анкетой персонажа.
   4. Кнопка Локация – название и описание локации и связями
   5. Кнопка НПС – с описанием НПС и связями
   6. Кнопка Квесты с описанием цели квеста и связями.
   7. Кнопка записи – для дополнительных записей по прохождению компании

* **Добавить визуальную реализацию меню.**
* Добавить возможность перехода по кнопкам на разные фрагменты экрана

1. Подэкран с описанием компании. Сохранение происходит на этом этапе автоматически.

Поля и функции:

* 1. Поле Наименование компании
  2. Поле Описание компании
  3. Кнопка добавления заметки с автоматическим присвоением тега Наименование\_компании
  4. Кнопка добавления изображений и удаления
* **Реализовать визуальную составляющую**
* Реализовать автозаполнение
* Реализовать автоматическое сохранение
* Реализовать сохранение полей в бд
* Реализовать добавление заметок
* Реализовать присвоение тега заметке созданной в этом интерфейсе
* Реализовать кнопку добавления изображений и хранение изображений в бд, удаления картинок

1. Подэкран с Персонажем. Вкладки. Поля и кнопки.

При входе отображается список персонажей. Персонажа можно добавить по плюсику снизу кнопке. Персонажа можно удалить по кнопке в списке меню.

* 1. Вкладка Основная информация
     1. Поле Имя персонажа
     2. Уровень персонажа – выбор значения
     3. Поле Класс персонажа – выбор из списка значений. Автоматическое заполнение данных на вкладке Умения и Снаряжения путем выбора в диалоговом окне вариантов, либо отказа от снаряжения и тогда добавляется золото.
     4. Поле Раса персонажа – выбор из списка значений Автоматическое заполнение данных на вкладке Умения и Снаряжения путем выбора в диалоговом окне вариантов, либо отказа от снаряжения и тогда добавляется золото.
     5. Поле Предыстория – выбор из списка предысторий Автоматическое заполнение данных на вкладке Умения и Снаряжения путем выбора в диалоговом окне вариантов, либо отказа от снаряжения и тогда добавляется золото.
     6. Поле Мировоззрение – выбор из списка значений.
  2. Вкладка Статистика. Значения устанавливаются путем ввода значений и конвертации значения в бонус. Автоматически заполняются нижние характеристики
     1. Поле Вдохновение – заполняется вручную отметкой галочка или ее отсутствием.
     2. Поле Бонус владения заполняется автоматически исходя из уровня.
     3. Поле Сила – значение и показатель считаемый автоматически
     4. Поле Ловкость – значение и показатель считаемый автоматически
     5. Поле Телосложение – значение и показатель считаемый автоматически
     6. Поле Интеллект – значение и показатель считаемый автоматически
     7. Поле Мудрость – значение и показатель считаемый автоматически
     8. Поле Харизма – значение и показатель считаемый автоматически
     9. Поля с отметкой галочка (двойная) – при отметке к установленному числу добавляется +значение поля бонус владения
        1. Спасброски
           1. Сила
           2. Ловкость
           3. Телосложение
           4. Интеллект
           5. Мудрость
           6. Харизма
        2. Навыки
           1. Акробатика (Ловкость)
           2. Анализ (Интеллект)
           3. Атлетика (Сила)
           4. Восприятие (Мудрость)
           5. Выживание (Мудрость)
           6. Выступление (Харизма)
           7. Запугивание (Харизма)
           8. История (Интеллект)
           9. Ловкость рук (Ловкость)
           10. Магия (Интеллект)
           11. Медицина (Мудрость)
           12. Обман (Харизма)
           13. Природа (Интеллект)
           14. Проницательность (Мудрость)
           15. Религия (Интеллект)
           16. Скрытность (Ловкость)
           17. Убеждение (Харизма)
           18. Уход за животными (Мудрость)
     10. Поле Пассивная мудрость – автоматический расчет.
  3. Вкладка Характеристики текущие
     1. Поле КЗ заполняется вручную. В идеале сделать расчет для автоматического заполнения
     2. Поле Инициатива – заполняется автоматически = Ловкость
     3. Поле Скорость заполняется вручную. В идеале сделать заполнение не в ручную, а автоматическое.
     4. Поле Отображение количества клеток - отображается Скорость :5
     5. Поле Максимум хитов – заполняется вручную. Длинное поле с возможностью вычитать хиты
     6. Поле Текущие хиты считается + хиты прибавленные – хиты отнятые.
     7. Поле Количество костей хитов
     8. Поле Кость хитов – выбор из представленных костей
     9. Поле Спасброски от смерти с двумя строчками по три поля для галочек.
  4. Вкладка Умения
     1. Вводимое поле Умений
     2. Вводимое поле Атак
     3. Вводимое поле выбранных Заклинаний
  5. Вкладка Снаряжение
     1. Вводимое поле Снаряжение
  6. Вкладка Разное
     1. Поле Картинки
     2. Поле Предыстория
     3. Поле Заметка
* **Реализовать визуальную составляющую экранов с примерным набором полей**
* **Функционал вывода списка персонажей**
* **Функционал добавления персонажа**
* Функционал удаления персонажа
* Реализовать функционал полей выбора из значений.
* Реализовать заполнение подполей у Характеристик
* Реализовать автоматическое заполнение полей ниже
* Реализовать функционал двойной галочки
* Реализовать функционал добавления значения Бонус владения при отметке галочки и удалении при снятия отметки.
* Реализовать функционал автоматического расчета поля Пассивное внимание
* Реализовать функционал автоматического расчета Инициативы
* Функционал расчета текущих хитов
* Реализовать автоматический расчет КЗ (Коэффициента защиты) путем анализа выбранных значений
* Реализовать функционал автоматического расчета скорости
* Реализовать диалоговое окно автозаполнения данных по выбранным в первой вкладке полей

1. Подэкран Локации
   1. Иерархический список с локациями. Функционал добавления локации. Функционал удаления локации
      1. Поле Название
      2. Поле Иерархическая локация
      3. Поле Описание локации
      4. Поле добавление картинки
      5. Вкладка Персонажи Добавление новой связи где выбор из существующих персонажей – диалоговое окно. Удаление связи
      6. Вкладка Квесты Добавление новой связи где выбор из существующих квестов – диалоговое окно. Удаление связи

* **Визуальная реализация**
* **Реализация иерархического представления**
* **Реализовать функционал добавления локации.**
* **Реализовать функционал удаления локации**
* Реализовать функционал добавления и удаления картинок
* Функционал отображения списка связи
* Функционал удаления и добавления
* Функционал отображения картинки как иконки?

1. Подэкран НПС
   1. Список с НПС. Функционал добавления НПС. Функционал удаления НПС
      1. Поле Название
      2. Поле Описание локации
      3. Поле добавление картинки
      4. Вкладка Локации Связанные Локации с текущей. Добавление новой связи где выбор из существующих локаций – диалоговое окно. Удаление связи
      5. Вкладка Персонажи Добавление новой связи где выбор из существующих персонажей – диалоговое окно. Удаление связи
      6. Вкладка Квесты Добавление новой связи где выбор из существующих квестов – диалоговое окно. Удаление связи

* **Визуальная реализация**
* **Реализовать функционал добавления НПС.**
* **Реализовать функционал удаления НПС**
* Реализовать функционал добавления и удаления картинок
* Функционал отображения списка связи
* Функционал удаления и добавления
* Функционал отображения картинки как иконки?

1. Подэкран Квесты
   1. Список с квестами. Функционал добавления квеста. Функционал удаления квеста
      1. Поле Название
      2. Поле Описание
      3. Вкладка Локации Связанные Локации с текущей. Добавление новой связи где выбор из существующих локаций – диалоговое окно. Удаление связи
      4. Вкладка Персонажи Добавление новой связи где выбор из существующих персонажей – диалоговое окно. Удаление связи

* **Визуальная реализация**
* **Реализовать функционал добавления квеста.**
* **Реализовать функционал удаления квеста**
* Функционал отображения списка связи
* Функционал удаления и добавления связи

1. Подэкран Заметки
   1. Список заметок с их названиями. Функционал добавления заметки. Функционал удаления заметки
      1. Поле Название заметки
      2. Поле Тэг
      3. Поле Описание заметки
      4. Поле добавления картинки

* **Реализовать визуально**
* **Реализовать функционал добавления заметки.**
* **Реализовать функционал удаления заметки**
* Реализовать Работу поля тег
* Реализовать работу добавления картинки
* Реализовать работу добавления в списке фильтра для поиска по тэгу