

# Määrittelydokumentti

Sami Saada - [saada@cs.helsinki.fi](mailto:saada@cs.helsinki.fi)

17. maaliskuuta 2008

# 1 Ohjelman tarkoitus ja yleiskuvaus

Ohjelmani on hahmogeneraattori, jota käytetään roolipelihahmojen luontiin ja niillä pelaamiseen. Ohjelmaa voi käyttää pelinjohtajat sekä pelaajat. Pelinjohtaja voi etukäteen tehdä pelaajille hahmosäännöt tai hahmopohjat, joita pelaajat käyttävät luodessaan omat hahmonsia peliin. Valmiilla hahmolla voi pelata.

## 1.1 Käyttötapaukset

Pelinjohtaja tarkistaa oman hahmosääntönsä toimivuutta. Pelinjohtaja luo pelaajille valmiit hahmot. Pelinjohtaja luo ei-pelaajahahmon.

Pelaaja luo oman hahmonsia valmiin hahmosäännön pohjalta. Pelaaja tekee valmiista hahmosta henkilökohtaisen. Pelaaja pelaa hahmollaan. Pelaaja tallentaa hahmon tai lataa pelissä olevan hahmon.

# 2 Rajoitukset

Hahmosääntöjen ja hahmojen määrä on rajallinen levytilan kokoon nähden. Kerralla käsiteltävien hahmojen määrän raja on 6 pelaajaan.

# 3 dokkarin suunnittelua \*poista\*

Harjoitustyön aiheena on hahmogeneraattori. Hahmogeneraattorilla pystyy luomaan hahmotyyppejä ja pelaamaan luoduilla hahmoilla.

Hahmoille pystyy luomaan erilaisia ominaisuuksia, joita kuvataan jollakin luovalla. Hahmoilla on erilaisia kykyjä, joihin vaikuttavat mm. hahmon tausta ja kokemus. Pelattavilla hahmoilla on henkilökohtaisia tietoja, kuten hahmon nimi, pelaajan nimi sekä hahmon sukupuoli.

Hahmopohjia voi ladata ja tallentaa. Myös pelissä olevia hahmoja voi ladata ja tallentaa. Tallennustilana toimii massamuistit.

Olennainen osa on hahmosääntöjen luonti. Hahmosääntö määrää sen, millaisia hahmoja voi luoda. Hahmosääntöjä voi ladata ja tallentaa. Tallennustilana toimii massamuistit.