

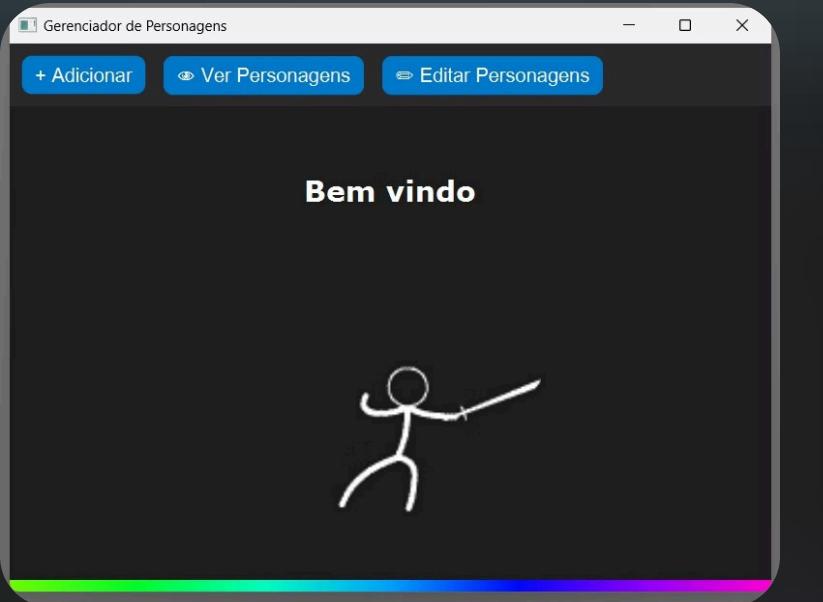
# RPG Character Creator

Criado para a disciplina de Programação Orientada a Objetos II na Universidade Estadual do Centro-Oeste, este software simplifica a criação de personagens para jogos de RPG.

Por: Mateus Lopes, Yan Reis e Arthur Linzing.



# Introdução ao RPG Character Creator



1

## Funcionalidade Principal

O software facilita a criação e gestão de personagens de RPG, otimizando a organização de atributos.

2

## Interface Intuitiva

A interface permite cadastrar, editar e visualizar personagens de forma prática e eficiente.

3

## Aplicação Acadêmica

Desenvolvido como projeto da disciplina, demonstra aplicação prática de conceitos de programação orientada a objetos.

# Arquitetura do Projeto – Padrão MVC

1

## Model

Gerencia e estrutura os dados dos personagens, garantindo integridade e organização das informações.

2

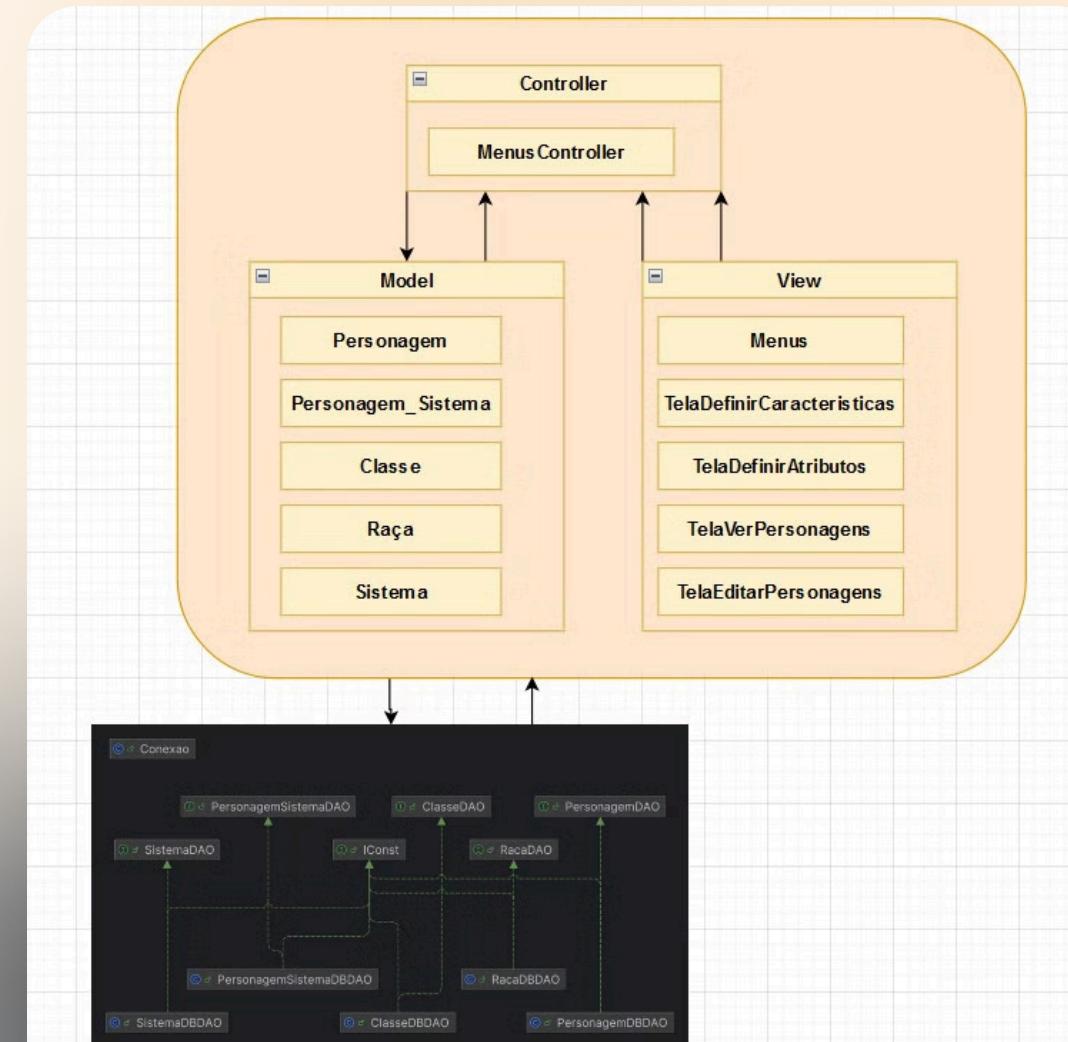
## View

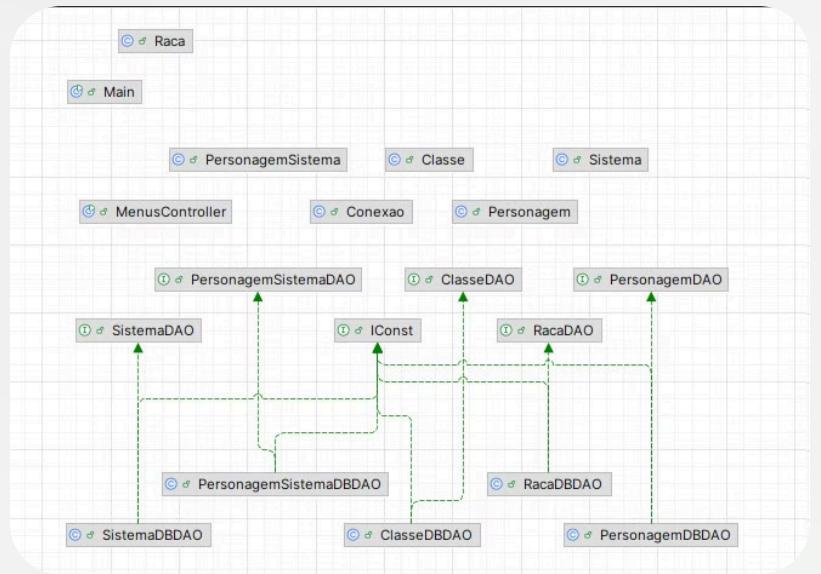
Apresenta a interface gráfica, facilitando a interação do usuário com o sistema.

3

## Controller

Atua como intermediário, processando requisições e coordenando o fluxo de dados entre Model e View.





# Integração dos Padrões MVC e DAO

## MVC

Separar responsabilidades, melhorando a manutenibilidade e escalabilidade do software.

## DAO

Centraliza o acesso aos dados, facilitando a persistência e recuperação de informações.

## Integração

A combinação MVC-DAO otimiza o fluxo de dados e a estrutura do projeto.



# Funcionalidades Principais



## Cadastro

Adicione novos personagens com atributos detalhados e customizáveis.



## Edição

Atualize informações de personagens já cadastrados de forma rápida e intuitiva.



## Visualização

Consulte uma lista detalhada de todos os personagens cadastrados no sistema.

# Funcionalidades Extras

## Manipulação de Imagens

Associe e armazene imagens dos personagens no banco de dados de forma segura.

## Modo Aleatório

Gere atributos automaticamente para personagens, adicionando elementos surpresa à criação.

## Teste de Rolagem

Simule rolagens de dados para testar as habilidades dos personagens em tempo real.

