

MOAM - Feature #80

Würfeltool unübersichtlich

03.06.2013 21:17 - Jörg Prahler

Status:	Erledigt	Start date:	
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	Jörg Prahler	% Done:	100%
Category:		Estimated time:	0.00 hour
Target version:	0.3.1		
Description			
<p>Ich halte das Würfeltool für optimierbar, falls das technisch möglich wäre:</p> <p>Erstens: Irgendeine Beschriftung auf dem Ding wäre super. Wirklich eindeutig ist auf den ersten Blick nur die Spalte mit W6, W10 ... Vielleicht könnte man über die erste Spalte "Anzahl" schreiben, über die zweite "W", über die dritte "+/-" und über die vierte "Versuche"? Das ist nur ein erster Vorschlag.</p> <p>Zweitens: Dass man die gewünschten Optionen anrollen kann, sieht elegant aus und macht am Touchscreen Sinn. Fürs Laptop wären mehr sichtbare Optionen, die ich dann anklicken kann, bequemer. Eventuell gibt es ja einen Kompromiss.</p> <p>Drittens: Die Angebote für die Modifikation sind noch nicht optimal. Will ich PWs modifizieren, brauche ich Optionen wie +/- 20, 30 oder 40. Will ich auf höheren Graden APs auswürfeln oder APs von Tieren auswürfeln, dann brauche ich eventuell +15 oder +32. Für die PWs wäre die Lösung einfach: Nach 10 werden 20, 30 ... angeboten. Zum Auswürfeln von APs bräuchte es eventuell zwei "Rollcheiben": Eine mit +/- 1 bis 9 und eine mit +/- 10 bis 100. Die Einer- und die Zehnerstelle werden getrennt eingestellt und das Ergebnis gleich addiert.</p> <p>Viertens: Eine tolle Option wären persönlich programmierte Würfelaufgaben: Ich kann mir eine Reihe von Würfelaufgaben auswählen, mit einem Stichwort versehen und die tauchen auf, jedesmal, wenn ich mein Würfeltool aufrufe. Zum Beispiel "Schaden Bihänder". Drücke ich auf den Button, spuckt er mir 2W6+4 Schaden aus. Oder besser noch, ich drücke "Bihänder" und er zeigt mir 1W20+11 als EW und 2W6+4 als Schaden.</p>			

History

#1 - 03.06.2013 21:22 - C. Biggles

- *Tracker changed from Fehler to Feature*

Allgemeiner Hinweis: Das Würfeltool ist nur für "freies Würfeln" gedacht.

Charakterbezogene Würfe werden typischerweise bei den [Charakteren](#) selbst gemacht. Wenn mein Charakter also einen Bihänder mit Erfolgswert 11 hat, trage ich das beim Charakter im Blatt "Kampf" ein.

Ein Klick auf "Bihänder" würfelt dann den EW und ein Klick auf "Schaden" den entsprechenden Schaden.

Ungeachtet dessen nehme ich Hinweise auf Optimierungsmöglichkeiten natürlich gerne entgegen.

#2 - 04.06.2013 18:55 - C. Biggles

- *Status changed from Neu to Feedback*

#3 - 06.06.2013 15:56 - C. Biggles

- *Status changed from Feedback to In Bearbeitung*

- *Assignee set to C. Biggles*

- *Target version set to 0.3.1*

- *% Done changed from 0 to 100*

@1: Beschriftung ist nun vorhanden.

@2: Kompromiss noch nicht gefunden, bitte eigenes Ticket dafür aufmachen, wenn die aktuelle Variante zu unbequem ist (Mausrad funktioniert hier auch).

@3: Ein Klick auf die Überschrift "+/-" wechselt zwischen Einer- und Zehnerschritten für den Modifikator. Die Einerschritte gehen jetzt bis +50.

@4: Siehe meinen ersten Kommentar. Falls trotzdem Bedarf an diesem Feature besteht, bitte ein eigenes Ticket dafür aufmachen.

#4 - 07.06.2013 10:39 - C. Biggles

- Status changed from *In Bearbeitung* to *Gelöst*

#5 - 07.06.2013 10:41 - C. Biggles

- Assignee changed from *C. Biggles* to *Jörg Prahler*

#6 - 20.06.2013 14:29 - C. Biggles

- Status changed from *Gelöst* to *Erledigt*