

MobChar - balíček pro Pána jeskyně v Dračím doupěti



Analytická a návrhová dokumentace

Vypracoval: Matěj Sháněl

Obsah

Vypracoval: Matěj Sháněl	1
1. Analytické procesní modely	11
1.1 Průběh hry	11
1.1.1 Hráči	12
1.1.1.1 Sdělení Pánu jeskyně své reakce	12
1.1.1.2 Ukončení herního sezení	12
1.1.1.3 Vymyšlení reakce	12
1.1.1.4 Konec - pro dnešek to balíme	12
1.1.2 Pán jeskyně	13
1.1.2.1 Nastínění situace, v níž se družina postav ocitla	13
1.1.2.2 Příprava herního sezení	13
1.1.2.3 Rozhodnutí, zdali je reakce v souladu s pravidly	13
1.1.2.4 Potřeba seznámit družinu s novými skutečnostmi	13
1.1.2.5 Začátek	13
1.2 Příprava dobrodružství	13
1.3 Předání předmětu	14
1.3.1 Hráč	15
1.3.2 Pán jeskyně	15
2. Doménový model	15
2.1 Player package	15
2.2 Lokalizovatelné	16
2.2.1 Bytosti	16
2.2.2 Předměty	16
2.3 Nelokalizovatelné	17
3. Požadavky	18
3.1 Funční	18
3.1.1 F1 : Adresářová struktura ukládání	18
3.1.2 F10 : Získávání přehledu o postavách	18
3.1.3 F2 : Příprava herních objektů	18
3.1.4 F3 : Příprava nestvůr a cizích postav	18
3.1.5 F4 : Správa map	18
3.1.6 F5 : Předávání předmětů	19
3.1.7 F6 : Sdílení kouzel a schopností	19
3.1.8 F7 : Sdílení efektů	19
3.1.9 F8 : Posílání zpráv	19
3.1.10 F9 : Import a export dobrodružství	19
3.2 Nefunční	19
3.2.1 N1 : Podpora pro Android	20
3.2.2 N2 : Jazyková podpora	20
3.2.3 N3 : Rozlišení	20
3.2.4 N4 : Přístup k externímu uložení	20
3.2.5 N5 : Komunikace s jinými zařízeními	20
3.2.6 N6 : Ukládání dat	20
4. Případy užití	20
4.1 Aktéři	20
4.2 Adresáře	20
4.2.1 Kopírování položek	21
4.2.2 Navigace v adresářovém systému	21
4.2.3 Přesouvání položek	22
4.2.4 Smazání adresáře	22

4.2.5	Vytvoření nového adresáře	22
4.2.6	Úprava vlastností adresáře	23
4.3	Herní objekty	23
4.3.1	Prohlížení herních objektů	23
4.3.2	Smazání herního objektu	24
4.3.3	Vytvoření herního objektu	24
4.3.4	Úprava herního objektu	24
4.4	Externí uložení	24
4.4.1	Exportování dobrodružství	25
4.4.2	Importování dobrodružství	25
4.5	Komunikace	25
4.5.1	Odeslání informací o herním objektu	26
4.5.2	Odesílání zpráv	27
4.5.3	Ověření dostupnosti cizího zařízení	27
4.5.4	Ověření dostupnosti služby Bluetooth	27
4.5.5	Přeposlání souborů	27
4.5.6	Přijímání zpráv	28
4.5.7	Spárování zařízení	28
4.5.8	Získávání přehledu o postavách	29
5.	Model architektury	29
6.	Návrhový model tříd	31
6.1	business	32
6.1.1	enums	33
6.1.1.1	Enumeration EArmorSizes	34
6.1.1.2	Enumeration ECreatureContentTypes	35
6.1.1.3	Enumeration ECreatureSizes	35
6.1.1.4	Enumeration ECreatureTypes	36
6.1.1.5	Enumeration EEffectTargets	36
6.1.1.6	Enumeration EItemParentTypes	37
6.1.1.7	Enumeration ELocatableTypes	37
6.1.1.8	Enumeration EMapItemTypes	38
6.1.1.9	Enumeration EWeaponHandling	38
6.1.1.10	Enumeration EWeaponRacialBonuses	39
6.1.1.11	Enumeration EWeaponWeight	39
6.1.2	managers	40
6.1.2.1	Class AdventureManager	41
6.1.2.2	Class ManagerFactory	42
6.1.2.3	bluetooth	42
6.1.2.3.1	Class BluetoothManager	43
6.1.2.3.2	Interface IBluetoothManager	45
6.1.2.4	interfaces	47
6.1.2.4.1	Interface IAdventureManager	48
6.1.2.4.2	locatable	49
6.1.2.4.2.1	Interface ILocationManager	49
6.1.2.4.2.2	Interface IStashManager	50
6.1.2.4.2.3	creatures	51
6.1.2.4.2.3.1	Interface ICreatureManager	51
6.1.2.4.2.3.2	Interface INPCManager	52
6.1.2.4.2.4	items	53
6.1.2.4.2.4.1	Interface IItemManager	54
6.1.2.4.2.5	maps	56
6.1.2.4.2.5.1	Interface IMapManager	57
6.1.2.4.2.5.2	Interface IMapMarkManager	57
6.1.2.4.3	nonlocatable	58
6.1.2.4.3.1	Interface IAbilityContextManager	59
6.1.2.4.3.2	Interface IAbilityManager	60



6.1.2.4.3.3	Interface IEffectManager	61
6.1.2.4.3.4	Interface IMessageManager	62
6.1.2.4.3.5	Interface IModifierManager	63
6.1.2.4.3.6	Interface IPlayerCharacterManager	63
6.1.2.4.3.7	Interface ISpellManager	64
6.1.2.5	locatable	65
6.1.2.5.1	Class LocationManager	66
6.1.2.5.2	Class StashManager	68
6.1.2.5.3	creatures	69
6.1.2.5.3.1	Class CreatureManager	70
6.1.2.5.3.2	Class NPCManager	71
6.1.2.5.4	items	72
6.1.2.5.4.1	Class ArmorManager	73
6.1.2.5.4.2	Class ContainerManager	74
6.1.2.5.4.3	Class GenericItemManager	74
6.1.2.5.4.4	Class ItemManager	74
6.1.2.5.4.5	Class MeleeWeaponManager	76
6.1.2.5.4.6	Class MoneyManager	76
6.1.2.5.4.7	Class RangedWeaponManager	77
6.1.2.5.4.8	Class ThrowableWeaponManager	77
6.1.2.5.5	maps	77
6.1.2.5.5.1	Class MapManager	78
6.1.2.5.5.2	Class MapMarkManager	79
6.1.2.6	nonlocatable	80
6.1.2.6.1	Class AbilityContextManager	84
6.1.2.6.2	Class AbilityManager	84
6.1.2.6.3	Class EffectManager	85
6.1.2.6.4	Class MessageManager	87
6.1.2.6.5	Class ModifierManager	87
6.1.2.6.6	Class PlayerCharacterManager	88
6.1.2.6.7	Class SpellManager	89
6.1.3	objects	90
6.1.3.1	Class DrDAdventureBO	91
6.1.3.2	locatable	91
6.1.3.2.1	Class DrDLocatableBO	92
6.1.3.2.2	Class DrDLocationBO	92
6.1.3.2.3	creatures	93
6.1.3.2.3.1	Class DrDCreatureBO	93
6.1.3.2.3.2	Class DrDNPCBO	94
6.1.3.2.4	items	94
6.1.3.2.4.1	Class DrDArmorBO	95
6.1.3.2.4.2	Class DrDContainerBO	96
6.1.3.2.4.3	Class DrDGenericItemBO	97
6.1.3.2.4.4	Class DrDItemBO	97
6.1.3.2.4.5	Class DrDMeleeWeaponBO	98
6.1.3.2.4.6	Class DrDMoneyBO	99
6.1.3.2.4.7	Class DrDRangedWeaponBO	99
6.1.3.2.4.8	Class DrDThrowableWeaponBO	99
6.1.3.2.5	maps	100
6.1.3.2.5.1	Class DrDMapBO	100
6.1.3.2.5.2	Class DrDMapMarkBO	101
6.1.3.3	nonlocatable	101
6.1.3.3.1	Class DrDAbilityBO	101
6.1.3.3.2	Class DrDAbilityContextBO	102
6.1.3.3.3	Class DrDEffectBO	102
6.1.3.3.4	Class DrDMessageBO	103



6.1.3.3.5	Class DrDModifierBO	103
6.1.3.3.6	Class DrDPlayerCharacterBO	103
6.1.3.3.7	Class DrDSpellBO	104
6.2	data	104
6.2.1	bluetooth	104
6.2.1.1	Class BluetoothDAO	105
6.2.1.1.1	Class ConnectThread	107
6.2.1.1.2	Class DataTransferThread	107
6.2.1.2	Interface IBluetoothDAO	108
6.2.2	dao	109
6.2.2.1	Class AdventureDAO	109
6.2.2.2	interfaces	110
6.2.2.2.1	Interface IAdventureDAO	110
6.2.2.2.2	locatable	111
6.2.2.2.2.1	Interface ILocationDAO	111
6.2.2.2.2.2	Interface IStashDAO	112
6.2.2.2.2.3	creatures	112
6.2.2.2.2.3.1	Interface ICreatureDAO	113
6.2.2.2.2.3.2	Interface INPCDAO	113
6.2.2.2.2.4	items	114
6.2.2.2.2.4.1	Interface IItemDAO	114
6.2.2.2.2.5	maps	115
6.2.2.2.2.5.1	Interface IMapDAO	116
6.2.2.2.2.5.2	Interface IMapMarkDAO	116
6.2.2.2.3	nonlocatable	117
6.2.2.2.3.1	Interface IAbilityContextDAO	118
6.2.2.2.3.2	Interface IAbilityDAO	118
6.2.2.2.3.3	Interface IEffectDAO	119
6.2.2.2.3.4	Interface IMessageDAO	119
6.2.2.2.3.5	Interface IModifierDAO	120
6.2.2.2.3.6	Interface IPlayerCharacterDAO	120
6.2.2.2.3.7	Interface ISpellDAO	121
6.2.2.3	locatable	122
6.2.2.3.1	Class LocationDAO	122
6.2.2.3.2	Class StashDAO	123
6.2.2.3.3	creatures	124
6.2.2.3.3.1	Class CreatureDAO	125
6.2.2.3.3.2	Class NPCDAO	126
6.2.2.3.4	items	127
6.2.2.3.4.1	Class ArmorDAO	129
6.2.2.3.4.2	Class ContainerDAO	129
6.2.2.3.4.3	Class GenericItemDAO	130
6.2.2.3.4.4	Class ItemDAO	131
6.2.2.3.4.5	Class MeleeWeaponDAO	132
6.2.2.3.4.6	Class MoneyDAO	133
6.2.2.3.4.7	Class RangedWeaponDAO	134
6.2.2.3.4.8	Class ThrowableWeaponDAO	135
6.2.2.3.5	maps	136
6.2.2.3.5.1	Class MapDAO	137
6.2.2.3.5.2	Class MapMarkDAO	138
6.2.2.4	nonlocatable	139
6.2.2.4.1	Class AbilityContextDAO	141
6.2.2.4.2	Class AbilityDAO	142
6.2.2.4.3	Class EffectDAO	143
6.2.2.4.4	Class MessageDAO	144
6.2.2.4.5	Class ModifierDAO	145



6.2.2.4.6	Class PlayerCharacterDAO	145
6.2.2.4.7	Class SpellDAO	146
6.2.2.5	prototypes	147
6.2.2.5.1	Class DAO	148
6.2.2.5.2	Class DAOFactory	148
6.2.3	database	149
6.2.3.1	Class AdventureProvider	149
6.2.3.2	Class Database	150
6.2.3.3	tables	150
6.2.3.3.1	locatable	151
6.2.3.3.1.1	creatures	152
6.2.3.3.1.2	items	152
6.2.3.3.1.3	maps	153
6.2.3.3.2	nonlocatable	154
6.2.3.3.3	prototypes	155
6.2.3.3.3.1	Class Incrementation	155
6.2.3.3.3.2	Class KeyType	155
6.2.3.3.3.3	Class McColumn	155
6.2.3.3.3.4	Class McTable	156
6.2.3.3.3.5	Class Nullability	156
6.2.3.3.3.6	Class ValueType	156
6.2.4	structures	156
6.2.4.1	Class DrDAdventure	157
6.2.4.2	bluetooth	157
6.2.4.2.1	Class UIStash	157
6.2.4.3	characters	158
6.2.4.3.1	npcs	159
6.2.4.3.1.1	Class DrDNPC	159
6.2.4.3.2	players	159
6.2.4.3.2.1	Class DrDBTDevice	159
6.2.4.3.2.2	Class DrDPlayerCharacter	159
6.2.4.4	locatable	159
6.2.4.4.1	Class DrDLocation	160
6.2.4.4.2	Class DrDStashMark	160
6.2.4.4.3	creatures	160
6.2.4.4.3.1	Class DrDCreature	161
6.2.4.4.4	maps	161
6.2.4.4.4.1	Class DrDMap	161
6.2.4.4.4.2	Class DrDMapMark	161
6.2.4.5	modifiers	162
6.2.4.5.1	Class DrDCharacterModifier	162
6.2.4.5.2	Class DrDItemModifier	162
6.2.4.5.3	Class DrDModifier	163
6.2.5	xml_parsing	163
6.2.5.1	Class XMLAdventure	164
6.2.5.2	Class XMLObject	164
6.2.5.3	locatable	165
6.2.5.3.1	Class XMLLocation	165
6.2.5.3.2	creatures	165
6.2.5.3.2.1	Class XMLCreature	166
6.2.5.3.3	maps	166
6.2.5.3.3.1	Class XMLMap	167
6.2.5.3.3.2	Class XMLMapMark	167
6.2.5.4	nonlocatable	167
6.2.5.4.1	Class XMLPlayerCharacter	168
6.3	presentation	168



6.3.1	bluetooth	169
6.3.1.1	dialogs	170
6.3.1.1.1	Class ActivePlayerSelectionDialog	170
6.3.1.2	messages	171
6.3.1.2.1	Class ConversationActivity	172
6.3.1.2.2	Class ConversationFragment	172
6.3.1.2.3	async_tasks	173
6.3.1.2.3.1	Class ReconnectTask	174
6.3.1.2.4	dialogs	174
6.3.1.2.4.1	Class NumberDialog	174
6.3.1.3	player_addition	175
6.3.1.3.1	Class PlayerAdditionActivity	176
6.3.1.3.2	Class PlayerAdditionFragment	176
6.3.1.3.3	dialogs	177
6.3.1.3.3.1	Class NameDialog	178
6.3.2	broadcasting	178
6.3.2.1	Class BTDiscoveryReceiver	178
6.3.2.2	message	179
6.3.2.2.1	Class NewMessageInterceptor	179
6.3.2.2.2	Class NewMessageReceiver	179
6.3.2.2.3	Class NotificationLauncher	179
6.3.3	core_link	180
6.3.3.1	about	180
6.3.3.1.1	Class AboutActivity	180
6.3.3.1.2	Class AboutFragment	181
6.3.3.2	create	181
6.3.3.2.1	Class AdventureCreationActivity	182
6.3.3.2.2	Class AdventureEditionFragment	182
6.3.3.3	delete	183
6.3.3.3.1	Class AdventureDeletionActivity	184
6.3.3.3.2	Class AdventureDeletionFragment	184
6.3.3.4	export	185
6.3.3.4.1	Class AdventureExportActivity	186
6.3.3.4.2	Class AdventureExportFragment	186
6.3.3.5	importing	187
6.3.3.5.1	Class AdventureImportActivity	188
6.3.3.5.2	Class AdventureImportFragment	188
6.3.3.6	show	189
6.3.4	locatable	190
6.3.4.1	creatures	190
6.3.4.1.1	Class CreatureFragment	191
6.3.4.1.2	browsing	191
6.3.4.1.2.1	Class CreatureShowingActivity	192
6.3.4.1.2.2	Class CreatureShowingFragment	193
6.3.4.1.2.3	dialogs	194
6.3.4.1.2.3.1	Class CreatureContentAdditionDialog	195
6.3.4.1.2.3.2	Class CreatureInteractionOptionDialog	196
6.3.4.1.3	edition	196
6.3.4.1.3.1	Class CreatureCreationActivity	197
6.3.4.1.3.2	Class CreatureEditionActivity	198
6.3.4.1.3.3	Class CreatureEditionFragment	198
6.3.4.1.4	item_picking	199
6.3.4.1.4.1	Class CreatureItemPickerActivity	200
6.3.4.1.4.2	Class CreatureItemPickerFragment	200
6.3.4.2	items	202
6.3.4.2.1	activities	202



6.3.4.2.1.1	browsing	203
6.3.4.2.1.1.1	Class ContainerBrowsingActivity	203
6.3.4.2.1.2	creation	203
6.3.4.2.1.2.1	Class ItemCreationActivity	204
6.3.4.2.1.3	edition	205
6.3.4.2.1.3.1	Class ItemEditionActivity	205
6.3.4.2.1.4	item_picking	205
6.3.4.2.1.4.1	Class ContainerItemPickerActivity	206
6.3.4.2.1.5	showing	206
6.3.4.2.1.5.1	Class ItemShowingActivity	206
6.3.4.2.2	fragments	207
6.3.4.2.2.1	browsing	207
6.3.4.2.2.1.1	Class ContainerBrowsingFragment	208
6.3.4.2.2.1.2	Class ContainerFragment	210
6.3.4.2.2.1.3	dialogs	210
6.3.4.2.2.1.3.1	Class ContainerItemsInteractionDialog	211
6.3.4.2.2.2	edition	211
6.3.4.2.2.2.1	Class ArmorEditionFragment	213
6.3.4.2.2.2.2	Class ContainerEditionFragment	215
6.3.4.2.2.2.3	Class GenericItemEditionFragment	216
6.3.4.2.2.2.4	Class MeleeWeaponEditionFragment	218
6.3.4.2.2.2.5	Class MoneyEditionFragment	219
6.3.4.2.2.2.6	Class RangedWeaponEditionFragment	220
6.3.4.2.2.2.7	Class ThrowableWeaponEditionFragment	222
6.3.4.2.2.3	item_picking	223
6.3.4.2.2.3.1	Class ContainerItemPickerFragment	224
6.3.4.2.2.4	showing	225
6.3.4.2.2.4.1	Class ArmorShowingFragment	227
6.3.4.2.2.4.2	Class ContainerShowingFragment	228
6.3.4.2.2.4.3	Class GenericItemShowingFragment	229
6.3.4.2.2.4.4	Class ItemShowingFragment	229
6.3.4.2.2.4.5	Class MeleeWeaponShowingFragment	231
6.3.4.2.2.4.6	Class MoneyShowingFragment	231
6.3.4.2.2.4.7	Class RangedWeaponShowingFragment	232
6.3.4.2.2.4.8	Class ThrowableWeaponShowingFragment	233
6.3.4.2.2.4.9	dialogs	233
6.3.4.2.2.4.9.1	Class EffectInteractionDialog	234
6.3.4.3	locations	234
6.3.4.3.1	Class LocationFragment	235
6.3.4.3.2	browsing	236
6.3.4.3.2.1	Class LocationBrowsingFragment	236
6.3.4.3.2.2	dialogs	238
6.3.4.3.2.2.1	Class LocationContentAdditionDialog	239
6.3.4.3.2.2.2	Class LocationInteractionOptionDialog	240
6.3.4.3.3	edition	241
6.3.4.3.3.1	Class LocationCreationActivity	242
6.3.4.3.3.2	Class LocationEditionActivity	242
6.3.4.3.3.3	Class LocationEditionFragment	242
6.3.4.3.4	item_picking	243
6.3.4.3.4.1	Class LocationItemPickerActivity	244
6.3.4.3.4.2	Class LocationItemPickerFragment	244
6.3.4.4	maps	246
6.3.4.4.1	Class MapShowingActivity	246
6.3.4.4.2	Class MapShowingFragment	247
6.3.4.4.3	dialogs	248
6.3.4.4.3.1	Class MapDetailsDialog	248



6.3.4.4.3.2 Class MapMarkDetailsDialog	249
6.3.4.5 npcs	249
6.3.4.5.1 main_screen	250
6.3.4.5.1.1 Class NPCListFragment	250
6.3.4.5.2 showing	251
6.3.4.5.2.1 Class NPCLocationListActivity	251
6.3.4.5.2.2 Class NPCLocationListFragment	252
6.3.5 nonlocatable	252
6.3.5.1 abilities	253
6.3.5.1.1 edition	253
6.3.5.1.1.1 Class AbilityCreationActivity	254
6.3.5.1.1.2 Class AbilityEditionActivity	255
6.3.5.1.1.3 Class AbilityEditionFragment	255
6.3.5.1.2 main_screen	256
6.3.5.1.2.1 Class AbilityListFragment	257
6.3.5.1.2.2 picking	257
6.3.5.1.2.2.1 Class AbilityListPickingActivity	258
6.3.5.1.2.2.2 Class AbilityListPickingFragment	258
6.3.5.1.2.3 showing	259
6.3.5.1.2.3.1 Class AbilityListShowingFragment	260
6.3.5.1.2.3.2 dialogs	261
6.3.5.1.2.3.2.1 Class AbilityListInteractionDialog	261
6.3.5.1.3 showing	262
6.3.5.1.3.1 Class AbilityShowingActivity	263
6.3.5.1.3.2 Class AbilityShowingFragment	263
6.3.5.1.3.3 dialogs	265
6.3.5.1.3.3.1 Class ContextInteractionDialog	265
6.3.5.2 ability_context	266
6.3.5.2.1 Class AbilityContextCreationActivity	267
6.3.5.2.2 Class AbilityContextEditionActivity	268
6.3.5.2.3 Class AbilityContextEditionFragment	268
6.3.5.3 effects	269
6.3.5.3.1 edition	269
6.3.5.3.1.1 Class EffectCreationActivity	270
6.3.5.3.1.2 Class EffectEditionActivity	271
6.3.5.3.1.3 Class EffectEditionFragment	271
6.3.5.3.2 main_screen	273
6.3.5.3.2.1 Class EffectListFragment	273
6.3.5.3.2.2 picking	273
6.3.5.3.2.2.1 Class EffectListPickingActivity	274
6.3.5.3.2.2.2 Class EffectListPickingFragment	274
6.3.5.3.2.3 showing	275
6.3.5.3.2.3.1 Class EffectListShowingFragment	276
6.3.5.3.2.3.2 dialogs	277
6.3.5.3.2.3.2.1 Class EffectListInteractionDialog	277
6.3.5.3.3 showing	278
6.3.5.3.3.1 Class EffectShowingActivity	279
6.3.5.3.3.2 Class EffectShowingFragment	280
6.3.5.3.3.3 dialogs	281
6.3.5.3.3.3.1 Class ModifierInteractionDialog	281
6.3.5.4 modifiers	282
6.3.5.4.1 Class ModifierCreationActivity	283
6.3.5.4.2 Class ModifierEditionActivity	284
6.3.5.4.3 Class ModifierEditionFragment	284
6.3.5.5 spells	286
6.3.5.5.1 edition	286

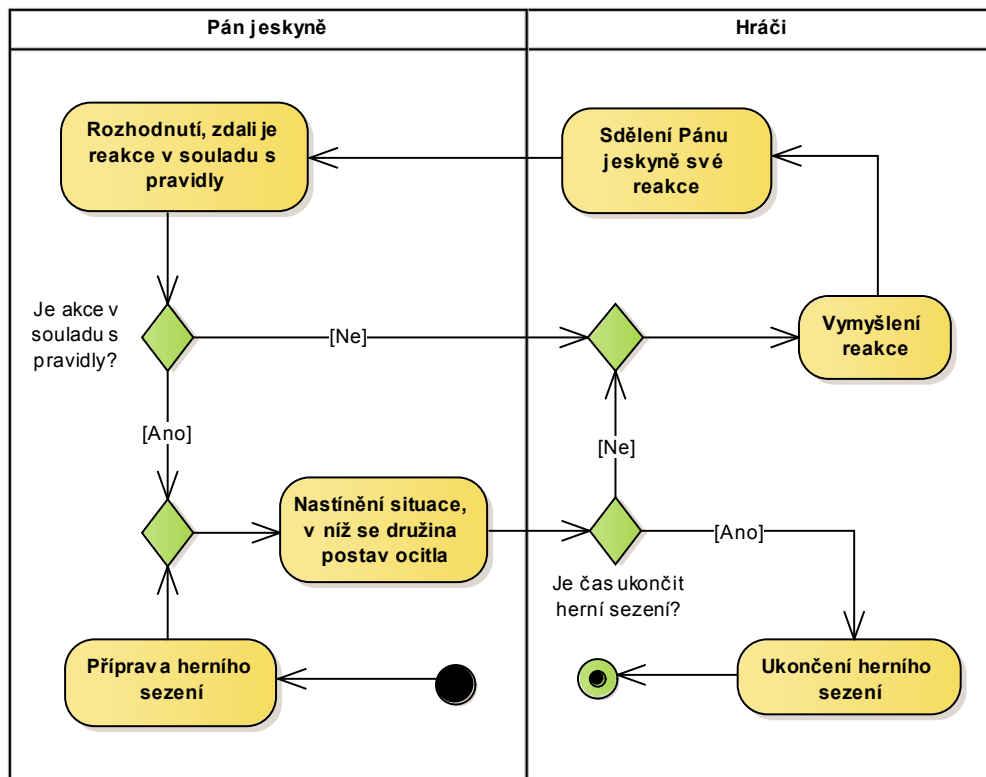
6.3.5.5.1.1	Class SpellCreationActivity	287
6.3.5.5.1.2	Class SpellEditionActivity	288
6.3.5.5.1.3	Class SpellEditionFragment	288
6.3.5.5.2	main_screen	289
6.3.5.5.2.1	Class SpellListFragment	290
6.3.5.5.2.2	picking	290
6.3.5.5.2.2.1	Class SpellListPickingActivity	291
6.3.5.5.2.2.2	Class SpellListPickingFragment	291
6.3.5.5.2.3	showing	292
6.3.5.5.2.3.1	Class SpellListShowingFragment	293
6.3.5.5.2.3.2	dialogs	294
6.3.5.5.2.3.2.1	Class SpellListInteractionDialog	294
6.3.5.5.3	showing	295
6.3.5.5.3.1	Class SpellShowingActivity	296
6.3.5.5.3.2	Class SpellShowingFragment	296
6.3.6	party	297
6.3.6.1	Class PartyFragment	298
6.3.6.2	async-tasks	301
6.3.6.2.1	Class UpdateCharacterTask	301
6.3.6.3	dialogs	301
6.3.6.3.1	Class CharacterInteractionOptionsDialog	302
6.3.6.3.2	Class CharacterLoadingOptionsDialog	303
6.3.6.4	edit_adventure	304
6.3.6.4.1	Class AdventureEditActivity	304
6.3.7	player_package	304
6.3.7.1	activities	304
6.3.7.2	dialogs	304
6.3.7.3	fragments	304
6.3.7.4	interfaces	304
6.3.8	prototypes	304
6.3.8.1	Class AppCompatActivity	305
6.3.8.2	Class ArrayAdapter	305
6.3.8.3	Class DialogFragment	306
6.3.8.4	Class DrDReloadableFragment	306
6.3.8.5	Class DrDSingleFragmentActivity	306
6.3.8.6	Class DrDSlidingTabsActivity	306
6.3.8.7	Class Fragment	307
6.3.8.8	Class McSingleFragmentActivity	308
6.3.8.9	Class McSlidingTabsActivity	308
6.3.8.10	interfaces	308
6.3.8.10.1	Interface IAReloadable	308
6.3.8.10.2	Interface IFReloadable	309
6.3.9	widgets	309
6.3.9.1	ability_context_list	309
6.3.9.1.1	Class AbilityContextListAdapter	310
6.3.9.2	ability_list	310
6.3.9.2.1	Class AbilityListAdapter	311
6.3.9.3	creature_list	311
6.3.9.3.1	Class CreatureContentListAdapter	312
6.3.9.4	effect_list	312
6.3.9.4.1	Class EffectListAdapter	313
6.3.9.5	files_list	313
6.3.9.5.1	Class FileListAdapter	314
6.3.9.6	locatable_list	314
6.3.9.6.1	Class LocatableListAdapter	315
6.3.9.7	map_mark_list	315



6.3.9.7.1 Class MapMarkListAdapter	316
6.3.9.8 message_list	316
6.3.9.8.1 Class MessageListAdapter	317
6.3.9.9 modifier_list	317
6.3.9.9.1 Class ModifierListAdapter	318
6.3.9.10 npc_location_list	318
6.3.9.10.1 Class NPCLocationListAdapter	319
6.3.9.11 player_item_list	319
6.3.9.11.1 Class PlayerListAdapter	320
6.3.9.12 spell_list	320
6.3.9.12.1 Class SpellListAdapter	321
6.3.9.13 spinners	321
6.3.9.13.1 Class SimpleItemAdapter	322
6.3.9.14 touch	322
6.3.9.14.1 Class TouchImageView	323
7. Sekvenční diagramy	323
7.1 Komunikace s jádrem	323
7.1.1 Získávání dostupných balíčků	323
7.1.2 Spouštění balíčku	324
7.2 Posílání dat	325
7.2.1 Získávání kompletního Business Objektu	325
7.2.2 Vytváření XML objektů	326
7.2.3 Odesílání XML objektu	327
8. Relační datový model	328
8.1 Player package	328
8.2 RDM - Bytosti	329
8.2.1 Creature «table»	330
8.3 RDM - Předměty	331
8.4 RDM - Mapy a stash	332
8.5 RDM - Nelokalizovatelné	333
9. Diagram nasazení	334

1. Analytické procesní modely

1.1 Průběh hry



Obrázek 1 - Průběh hry

1.1.1 Hráči

Zbytek hráčů, coby družina pohybující se světem vytvořeným Pánem jeskyně

1.1.1.1 Sdělení Pánu jeskyně své reakce

Družina sdělí Pánu jeskyně, jak chce, aby její postavy zareagovaly.

1.1.1.2 Ukončení herního sezení

Hráči sklídí herní plochu a pomohou uklidit Pánu jeskyně figurky a hexák.

1.1.1.3 Vymyšlení reakce

Hráči musí vymyslet, jakým způsobem jejich postavy zareagují na události v herním světě.

1.1.1.4 Konec - pro dnešek to balíme

V tomto bodě hráči uklízejí hrací plochu a rozcházejí se do svých domovů s dobrým pocitem, že v budoucnu budou ve hře pokračovat.

1.1.2 Pán jeskyně

Hráč zodpovídající za průběh hry a reakce smyšleného světa na hráčské podněty

1.1.2.1 Nastínění situace, v níž se družina postav ocitla

Zpravidla pomocí popisu okolí, viditelných příšer, pachů, zvuků a všech ostatních informací, o nichž s PJ myslí, že jsou relevantní, či se na ně členové družiny dotázali.

1.1.2.2 Příprava herního sezení

Pán jeskyně by si před samotným hraním měl připravit vše potřebné pro dané sezení (současnou dějovou linku, bytosti, předměty, ...)

1.1.2.3 Rozhodnutí, zdali je reakce v souladu s pravidly

Pán jeskyně musí zvážit, zdali postavy hráčů mohou doopravdy vykonat to, co by si hráči přáli.

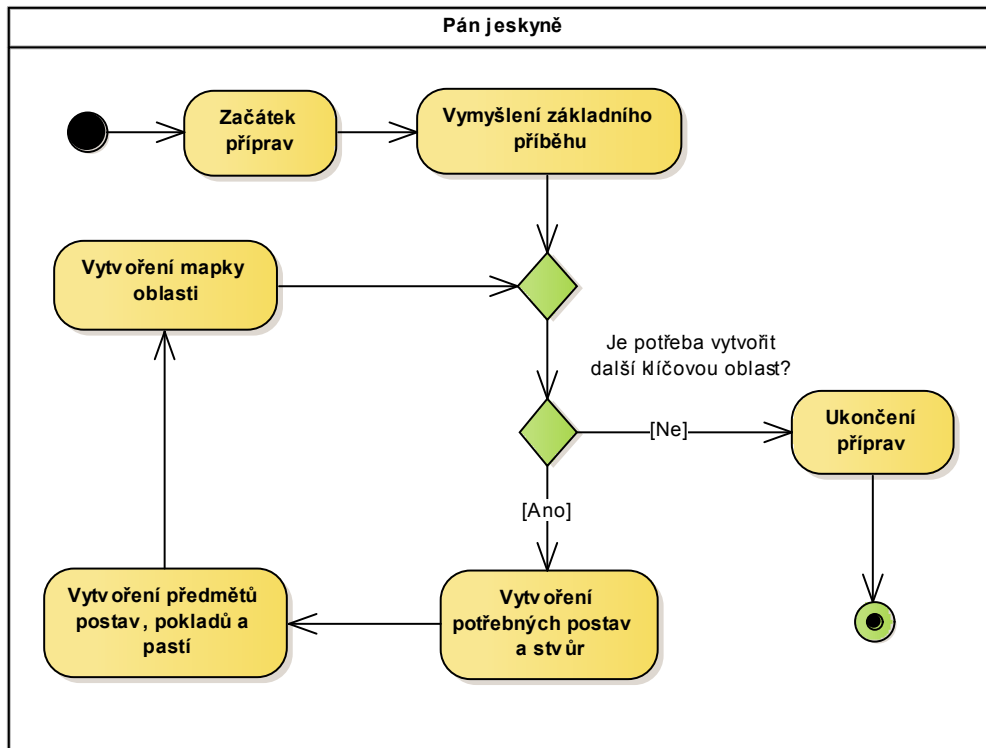
1.1.2.4 Potřeba seznámit družinu s novými skutečnostmi

V tomto bodě se ve smyšleném světě stalo něco, co je potřeba sdělit hráčům, aby na to mohli adekvátně zareagovat.

1.1.2.5 Začátek

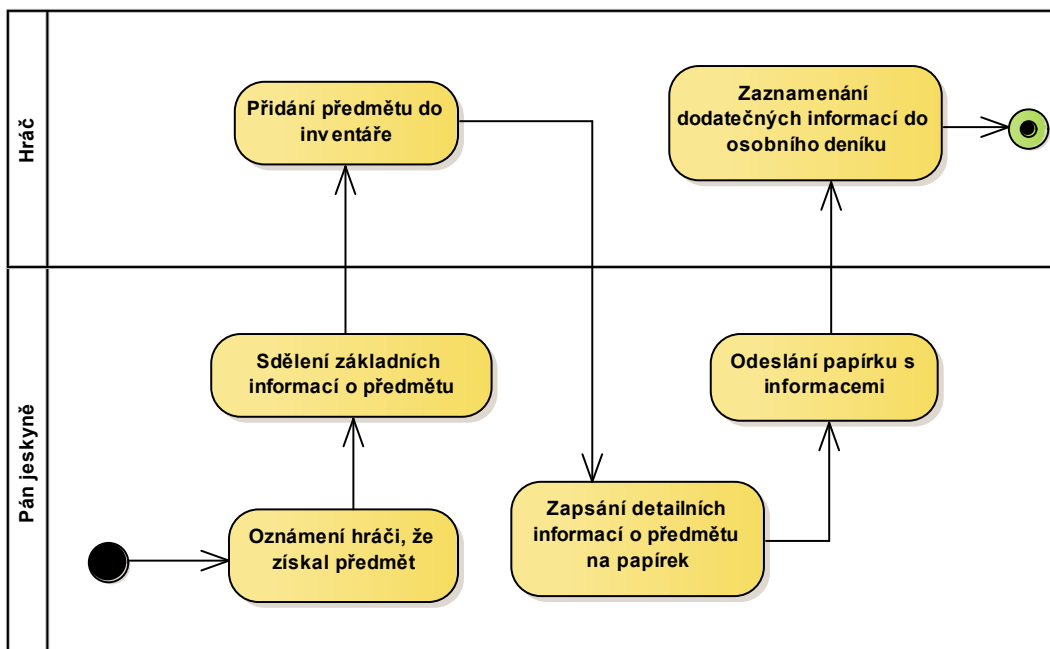
Začátek samotného hraní (tj. potom, co všichni vybalí obrovskou svačinu, pytle kostek a figurek, stohy hexa-papíru a nejnovější drby :)))

1.2 Příprava dobrodružství



Obrázek 2 - Příprava dobrodružství

1.3 Předání předmětu



Obrázek 3 - Předání předmětu

1.3.1 Hráč

Nějaký z těch niemandů :D

1.3.2 Pán jeskyně

Nejvyšší a nejmoudřejší :D

2. Doménový model

2.1 Player package

Obrázek 4 - Efekt

Obrázek 5 - Kouzlo

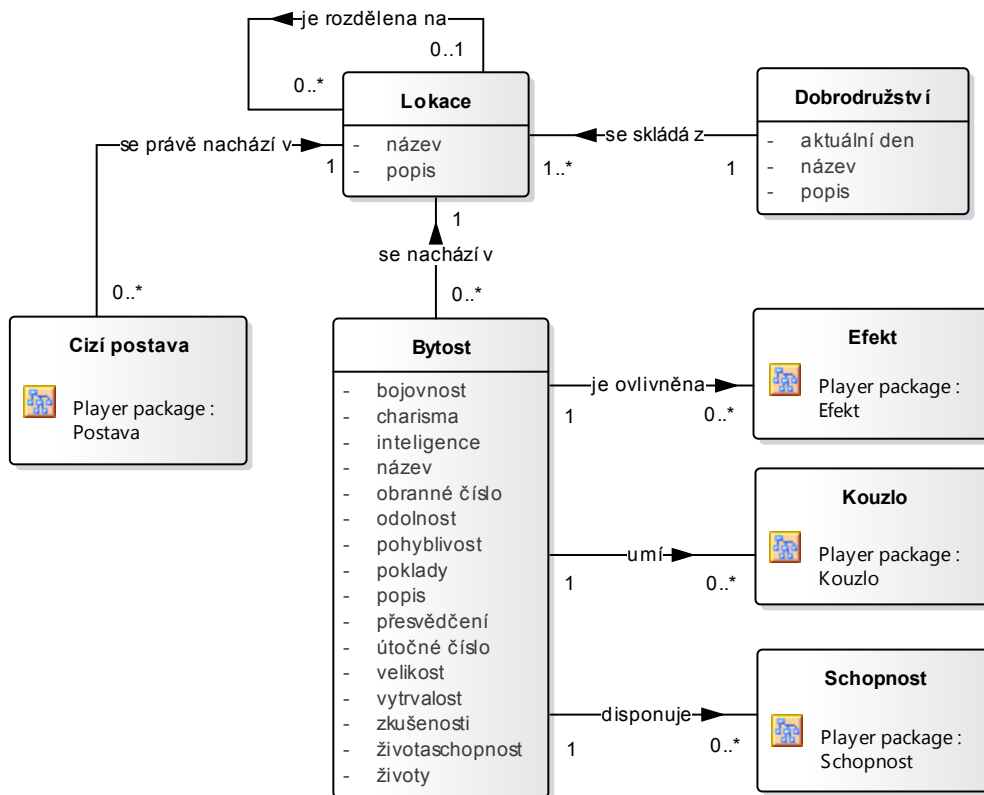
Obrázek 6 - Postava

Obrázek 7 - Schopnost

Obrázek 8 - Zbraň

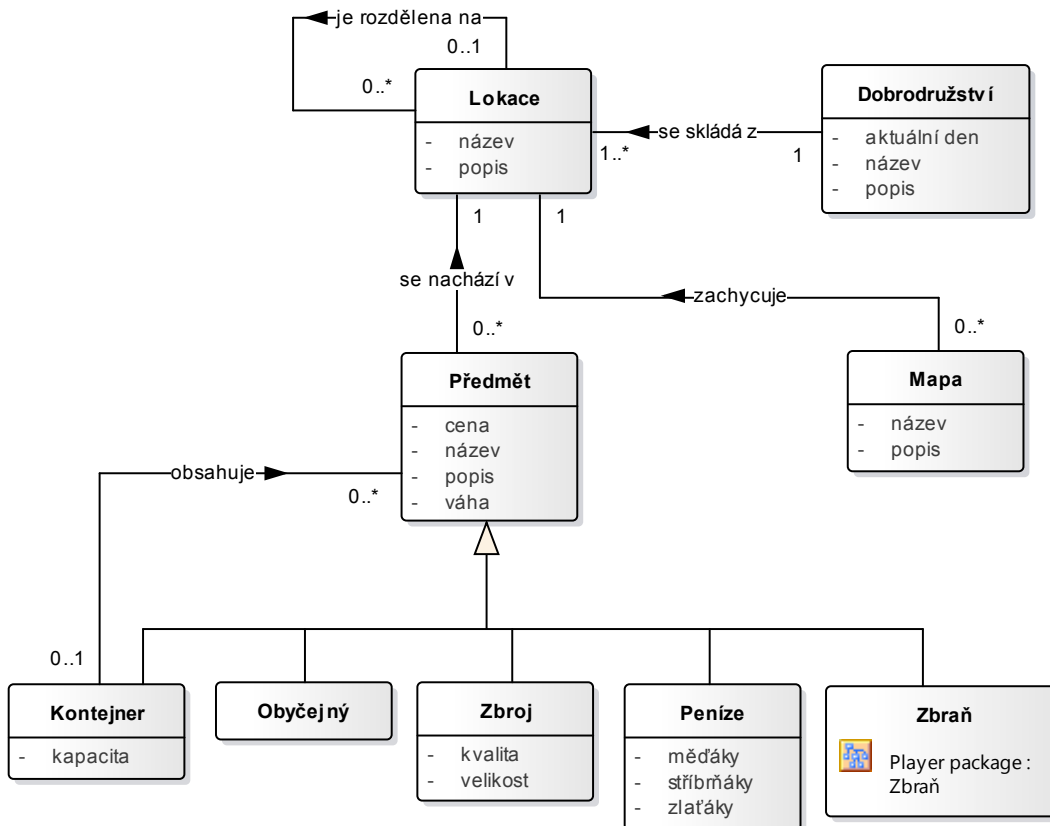
2.2 Lokalizovatelné

2.2.1 Bytosti



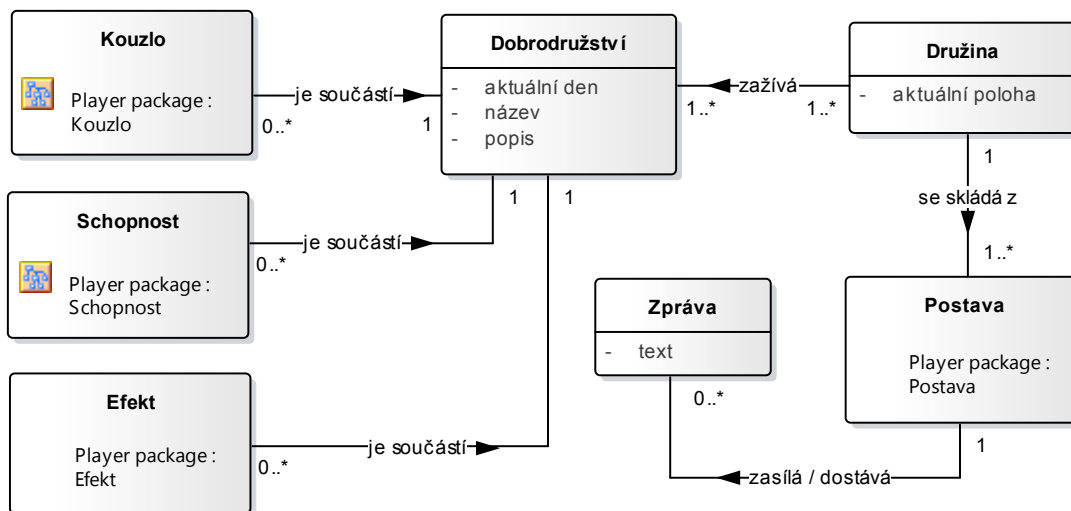
Obrázek 9 - Doménový model - Bytosti

2.2.2 Předměty



Obrázek 10 - Doménový model - Předměty a mapy

2.3 Nelokalizovatelné



Obrázek 11 - Doménový model - Nelokalizovatelné

3. Požadavky

3.1 Funční



Obrázek 12 - Požadavky - funkční

3.1.1 F1 : Adresářová struktura ukládání

Nový balíček bude vytvořené předměty, nestvůry, cizí postavy a importované mapy ukládat v adresářové struktuře, kterou si budou moci uživatelé upravovat (vytváření nových adresářů, úprava jejich detailů, mazání adresářů, přesun položek mezi adresáři).

3.1.2 F10 : Získávání přehledu o postavách

Ve vytvořeném balíčku budou mít uživatelé možnost prohlédnout si postavy hráčů, s jejichž zařízeními jsou spárováni. Tento náhled bude probíhat pomocí exportování nahlížené postavy do souboru, přeposlání tohoto souboru a následné nahrání do hráčského balíčku, který bude skrze nový balíček přístupný.

3.1.3 F2 : Příprava herních objektů

Nový balíček budou umožňovat uživatelům vytvářet nové herní objekty (předměty, kouzla, schopnosti a efekty) pomocí šablon či zcela nové (všechna pole budou u tohoto typu nevyplněna), vytvořené herní objekty upravovat a mazat. Tyto herní objekty budou uloženy v adresářové struktuře dobrodružství.

3.1.4 F3 : Příprava nestvůr a cizích postav

V rámci nového balíčku budou moci uživatelé vytvářet nové nestvůry a cizí postavy pomocí šablon či zcela nové (u tohoto typu bude použita prázdná šablona), tyto nestvůry a postavy upravovat a mazat a v rámci editace přidávat další volitelné vlastnosti.

Vytvořené nestvůry a cizí postavy budou uloženy v adresářové struktuře dobrodružství.

3.1.5 F4 : Správa map

Uživatelé budou mít možnost si prohlížet a mazat mapy importované z desktopové aplikace pro Pány jeskyně DeskChar. Mapy budou uloženy v adresářové struktuře dobrodružství.

3.1.6 F5 : Předávání předmětů

Nový balíček bude umožňovat posílání vytvořených předmětů do balíčku pro hráče pro hru Dračí doupě na jiném zařízení. Zařízení budou muset být před přenosem předmětu spárována.

3.1.7 F6 : Sdílení kouzel a schopností

Vytvořený balíček bude uživatelům nabízet možnost přeposlat detaily vytvořeného kouzla či schopnosti do balíčku pro hru Dračí doupě na jiném zařízení. Tato zařízení budou muset být před přenosem souborů spárována.

3.1.8 F7 : Sdílení efektů

V rámci nového balíčku bude uživatelům umožněno odeslání detailů vytvořeného efektu do balíčku pro hru Dračí doupě na jiném zařízení. Tato zařízení budou muset být před přenosem souborů spárována.

3.1.9 F8 : Posílání zpráv

Uživatelé budou moci při používání nového balíčku posílat zprávy do balíčku pro hru Dračí doupě na jiném zařízení a zprávy z tohoto balíčku přijímat. Balíček nebude podporovat skupinové konverzace a posílat bude možno pouze obyčejný text. Konverzace si bude udržovat pouze omezený počet zpráv v historii, která bude uživatelsky nastavená, nikoliv však na víc než 200 zpráv (dohromady, nikoliv tedy od obou balíčků).

3.1.10 F9 : Import a export dobrodružství

Nový balíček bude umožňovat importování dobrodružství z vytvářené desktopové aplikace pro Pány jeskyně DeskChar a vyexportování současného dobrodružství do takového stavu, aby bylo možno toto dobrodružství ve zmíněné desktopové aplikaci otevřít. Importování a exportování bude probíhat pomocí souborů.

3.2 Nefunkční



Obrázek 13 - Požadavky - nefunkční

3.2.1 N1 : Podpora pro Android

Nový balíček bude podporován na zařízeních, které mají OS Android s verzí 4.1 (API 16 - JELLY_BEAN) a vyšší.

3.2.2 N2 : Jazyková podpora

Balíček bude podporovat lokalizaci do českého a anglického jazyka. Pro jiné lokalizace bude zvolen jazyk anglický.

3.2.3 N3 : Rozlišení

Cílovým rozlišením nového balíčku je 1080 x 1920 (mdpi), pro zbylé typy rozlišení nebude vytvářena speciální verze. Balíček bude podporovat portrait i landscape zobrazení u všech aktivit. Speciální layout pro tablet a AndroidTV nebude implementován, na těchto zařízeních bude použit layout aplikace.

3.2.4 N4 : Přístup k externímu uložišti

Balíček bude umožňovat upravování šablon přes adresář na externím uložišti zařízení. Z tohoto důvodu bude vyžadovat k tomuto uložišti přístup a bez něj nebude podporovat všechnu funkcionalitu. Dále bude externí uložišť používáno pro importování a exportování dobrodružství pro aplikaci DeskChar.

3.2.5 N5 : Komunikace s jinými zařízeními

Balíček bude umožňovat komunikaci s jinými zařízeními, která budou muset mít nainstalovaný hráčský balíček pro hru Dračí doupe a bude komunikovat výhradně s ním. Komunikace bude probíhat přes službu Bluetooth přenosem specifických souborů. Obě zařízení budou muset mít zapnutou službu Bluetooth a budou muset být skrze balíčky spárována.

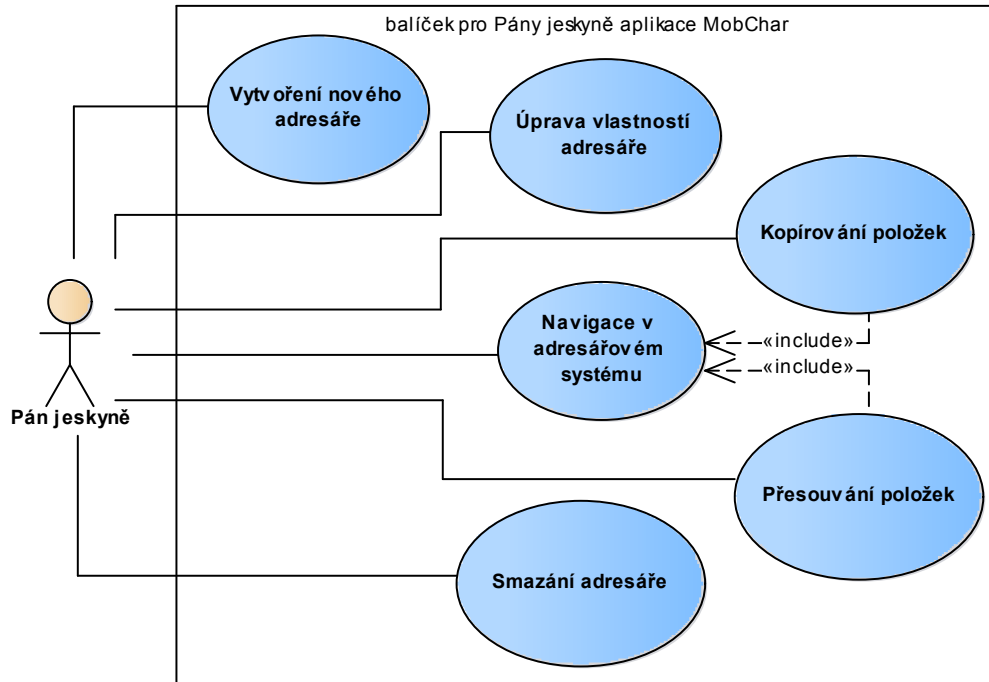
3.2.6 N6 : Ukládání dat

Nový balíček bude ukládat data pomocí služby SQLite, která je nativně dostupná na zařízeních s OS Android. Pro využití této služby bude balíček vyžadovat speciální povolení.

4. Případy užití

4.1 Aktéři

4.2 Adresáře



Obrázek 14 - Případy užití - adresáře

4.2.1 Kopírování položek

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem budou kopírovány položky v rámci adresářového systému. Scénář začíná v adresáři, který obsahuje položku, kterou chce uživatel zkopírovat.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí položku, kterou chce zkopírovat dlouhým kniknutím
2. Aplikace položku označí a zobrazí kontextové menu
3. Pán jeskyně zvolí možnost "Kopírovat" z kontextového menu
4. Aplikace si položku uloží do schránky a přidá do kontextového menu možnost "Vložit"
5. Pán jeskyně se přepne do adresáře, do nějž chce položku kopírovat (viz Navigace v adresářovém systému)
6. Pán jeskyně zvolí možnost "Vložit" z kontextového menu
7. Aplikace vloží položku do současného adresáře

Alternate: Původní adresář totožný se současným

1. Pakliže je původní adresář totožný se současným, změní aplikace název souboru tak, aby byl unikátní (přidá číslo za název)

Exception: Schránka již obsahuje položku

1. Pokud schránka již položku obsahuje, aplikace tuto skutečnost oznámí uživateli formou dialogu, který bude nabízet možnost "Vyprázdnit schránku" a "Vložit předmět ze schránky do aktuálního adresáře"

4.2.2 Navigace v adresářovém systému

Proces navigace v adresářovém systému zachycuje tento případ užití, který se vztahuje jak k pohybu směrem ke kořenovému adresáři, tak směrem k listům.

Začátek scénáře je v libovolném adresáři obrazovky "Dobrodružství".

Basic Path: Základní průběh

1. Aplikace zobrazí obsah současného adresáře
2. Pán jeskyně se nachází v cílovém adresáři

Alternate: Cílový adresář leží směrem od kořenového

1. Pokud cílový adresář leží směrem od kořenového adresáře, zvolí Pán jeskyně ze seznamu podadresářů ten, jež je další v pořadí směrem k cílovému adresáři

Alternate: Cílový adresář leží směrem ke kořenovému

1. Pokud cílový adresář leží směrem ke kořenovému adresáři, zvolí Pán jeskyně možnost přejít o úroveň výše

4.2.3 Přesouvání položek

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem se budou přesouvat položky v rámci adresářového systému. Scénář začíná v adresáři, ve kterém se nachází položka, kterou si Pán jeskyně přeje přesunout.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí položku, kterou chce přesunout dlouhým kliknutím na její ikonu v seznamu
2. Aplikace položku zvýrazní a zobrazí kontextové menu
3. Pán jeskyně zvolí možnost "Přesunout"
4. Aplikace odstraní přesouvanou položku a uloží si ji do schránky. Navíc zobrazí v kontextovém menu možnost "Vložit"
5. Pán jeskyně se přesune do adresáře, do něž chce položku přesunout (viz Navigace v adresářovém systému)
6. Pán jeskyně zvolí možnost "Vložit" z kontextového menu
7. Aplikace vloží položku ze schránky do současného adresáře

Exception: Vypnutí obrazovky

1. Pakliže uživatel přepne obrazovku před vložením položky, bude položka uložena ve schránce pro další použití. Velikost schránky je ovšem pouze jedna položka.

Exception: Schránka již obsahuje položku

1. Pokud schránka již položku obsahuje, aplikace tuto skutečnost oznámí uživateli formou dialogu, který bude nabízet možnost "Vyprázdnit schránku" a "Vložit předmět ze schránky do aktuálního adresáře"

4.2.4 Smazání adresáře

Tento případ užití popisuje proces smazání adresáře. Scénář případu užití začíná v rodičovském adresáři, který se uživatel chystá smazat.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí adresář, který chce smazat dlouhým podržením jeho ikony v seznamu
2. Aplikace označí zvolený adresář a zobrazí kontextové menu
3. Pán jeskyně zvolí možnost "Smazat položku"
4. Aplikace smaže cílový adresář

Alternate: Cílový adresář není prázdný

1. Pokud cílový adresář není prázdný, zobrazí aplikace dialog upozorňující Pána jeskyně na tuto skutečnost
2. Pán jeskyně zvolí možnost "Přesto smazat"

4.2.5 Vytvoření nového adresáře

Tento případ užití popisuje proces vytvoření nového adresáře. Scénář začíná v adresáři, ve kterém chce Pán jeskyně vytvořit nový adresář.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí možnost "Vytvořit"
2. Aplikace zobrazí dialog se všemi typy objektů, které je možné vytvořit
3. Pán jeskyně zvolí možnost "Vytvořit adresář"
4. Aplikace zobrazí obrazovku pro editaci detailů nového adresáře
5. Pán jeskyně vyplní údaje o adresáři a zvolí možnost "Vytvořit"
6. Aplikace zobrazí obsah rodičovského adresáře nově vytvořeného adresáře již s nově vytvořeným adresářem

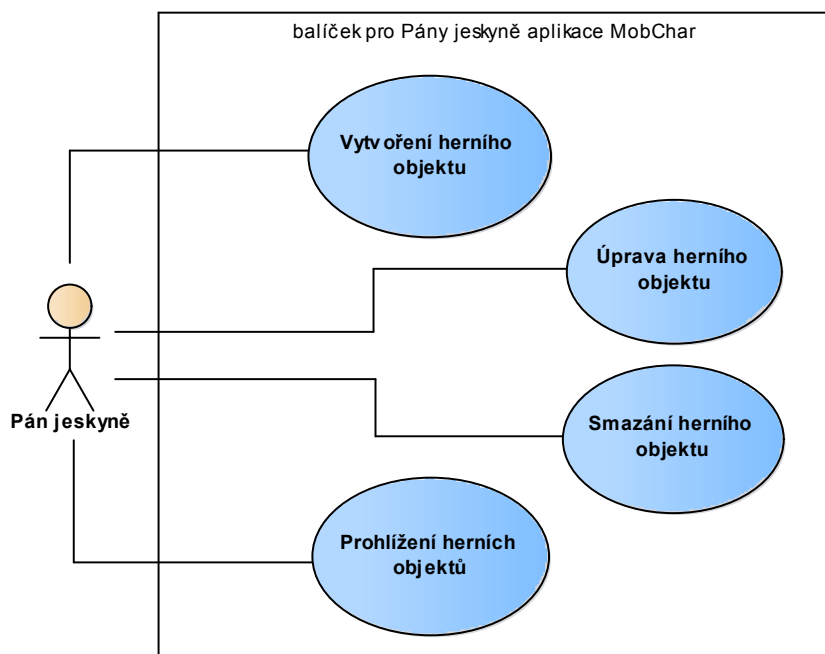
4.2.6 Úprava vlastností adresáře

Tento případ užití se zaměřuje na proces úpravy vlastností adresáře. Začátek scénáře je v adresáři, jehož vlastnosti chce Pán jeskyně upravit.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí možnost "Zobrazit detail adresáře" klepnutím na hlavičku adresáře
2. Aplikace zobrazí detaily současného adresáře
3. Pán jeskyně zvolí možnost "Editovat adresář"
4. Aplikace zobrazí obrazovku s možností editace vlastností adresáře s předvyplněnými současnými hodnotami těchto vlastností
5. Pán jeskyně upraví požadované vlastnosti a zvolí možnost "Uložit změny"
6. Aplikace uloží změny a zobrazí adresářovou strukturu, v níž bude aktuálním adresářem adresář upravený

4.3 Herní objekty



Obrázek 15 - Případy užití - herní objekty

4.3.1 Prohlížení herních objektů

Tento případ užití popisuje přístup k prohlížení objektů. Scénář začíná na obrazovce zobrazující herní objekt, který si chce Pán jeskyně prohlédnout.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí herní objekt, který si chce prohlédnout, kliknutím na jeho položku v seznamu
2. Aplikace zobrazí obrazovku s detailem daného objektu

4.3.2 Smazání herního objektu

Tento případ užití vysvětluje způsob, jímž bude možno mazat herní objekty. Scénář začíná na obrazovce s herním objektem, který má být smazán.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně označí herní objekt, který má být smazán dlouhým kliknutím na jeho položku
2. Aplikace označí vybraný herní objekt a zobrazí kontextuální menu
3. Pán jeskyně zvolí možnost "Smazat" z kontextuálního menu
4. Aplikace smaže daný herní objekt

4.3.3 Vytvoření herního objektu

Tento případ užití pojednává o procesu vytvoření herního objektu. Scénář začíná vždy v příslušné obrazovce herního objektu.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí možnost "Vytvořit"
2. Aplikace zobrazí dialog s různými typy objektů, které je možno vytvořit
3. Pán jeskyně zvolí typ herního objektu, který chce vytvořit
4. Aplikace zobrazí obrazovku s poli pro vyplnění detailů o herním objektu
5. Pán jeskyně vyplní potřebné detaily o herním objektu a zvolí možnost "Uložit"
6. Aplikace vytvoří herní objekt podle specifikací Pána jeskyně a zobrazí původní obrazovku nyní již s novým herním objektem

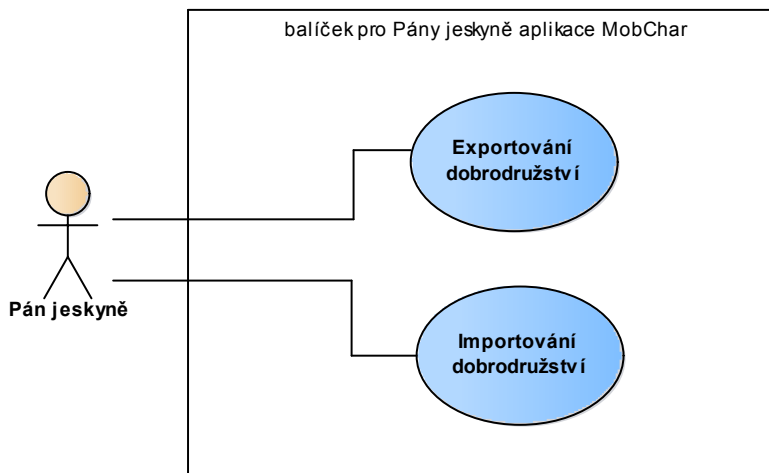
4.3.4 Úprava herního objektu

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem probíhá úprava herního předmětu. Scénář začíná na obrazovce s detailem herního objektu, který bude cílem úprav.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí možnost "Upravit" z horního horizontálního menu
2. Aplikace zobrazí obrazovku s poli pro vyplnění vlastností herního objektu, v nichž budou předvyplněny současné hodnoty jednotlivých vlastností
3. Pán jeskyně provede potřebné úpravy a zvolí možnost "Uložit"
4. Aplikace uloží změny a zobrazí původní obrazovku s novými vlastnostmi objektu

4.4 Externí uložení



Obrázek 16 - Případy užití - externí uložení

4.4.1 Exportování dobrodružství

Tento případ užití popisuje způsob, jímž je možné exportovat dobrodružství, aby jej bylo možné načíst do aplikace DeskChar. Scénář začíná na záložce "Dobrodružství" hlavní aktivity jádra.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí dobrodružství, které chce exportovat dlouhým kniknutím na jeho položku
2. Aplikace zvýrazní vybranou položku a zobrazí kontextuální menu s možností "Exportovat"
3. Pán jeskyně zvolí možnost "Exportovat"
4. Aplikace exportuje dobrodružství do souboru a uloží jej do patřičné složky na externím uložení

4.4.2 Importování dobrodružství

Tento případ užití popisuje, jak může Pán jeskyně importovat dobrodružství vytvořené v aplikaci DeskChar do svého mobilního zařízení. Scénář začíná na úvodní obrazovce jádra v záložce dobrodružství poté, co Pán jeskyně přesunul dobrodružství, které chce importovat, do patřičné složky.

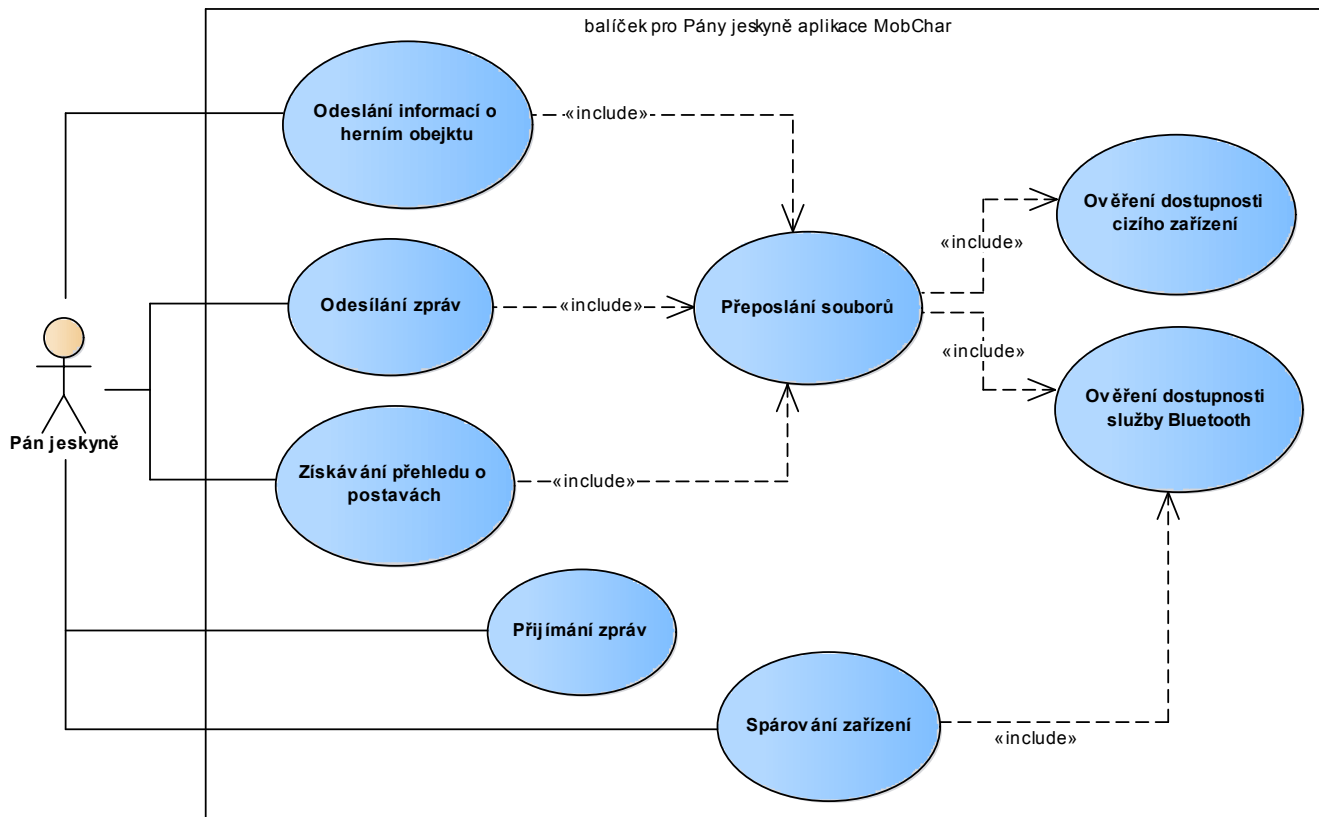
Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí možnost "Importovat dobrodružství"
2. Jádro zobrazí seznam souborů a dotáže se Pána jeskyně, který z nich chce nahrát
3. Pán jeskyně zvolí soubor s dobrodružstvím, které chce nahrát
4. Jádro nahraje dobrodružství, které Pán jeskyně zvolil a zobrazí ho v seznamu dobrodružství na původní obrazovce

Alternate: Soubor s dobrodružstvím není validní

1. Pokud soubor s dobrodružstvím není validní, zobrazí jádro aplikace "snackbar", který Pánu jeskyně tuto skutečnost oznámí

4.5 Komunikace



Obrázek 17 - Případy užití - komunikace

4.5.1 Odeslání informací o herním objektu

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem bude probíhat odeslání informací o herním objektu (předmět, kouzlo, schopnost či efekt) jinému zařízení.

Nastiňovaný scénář začíná, jakmile jsou cizí zařízení a zařízení Pána jeskyně spárována (viz párování zařízení).

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí záložku "Družina" z horního horizontálního menu
2. Aplikace zobrazí obrazovku se seznamem všech zjištěných postav v družině současného dobrodružství
3. Pán jeskyně zvolí postavu, jejímuž hráči chce herní objekt přeposlat dlouhým stiskem na položku seznamu s jejím jménem
4. Aplikace zobrazí dialog s možnostmi interakcí (přeposlat objekt, poslat zprávu, smazat)
5. Pán jeskyně zvolí možnost "přeposlat objekt"
6. Aplikace zobrazí obrazovku se všemi vytvořenými herními objekty
7. Pán jeskyně vybere objekt, který chce odeslat, kliknutím na jeho položku v seznamu
8. Aplikace zvýrazní vybraný objekt a zobrazí v horním menu možnost "odeslat"
9. Pán jeskyně zvolí možnost odeslat
10. Aplikace odešle zvolený objekt formou souboru (viz přeposlání souborů)

Alternate: Služba Bluetooth není zapnutá

1. Pokud služba není zapnutá, aplikace se dotáže uživatele, zdali chce službu zapnout (formou dialogu)
2. Uživatel zvolí, že chce službu zapnout
3. Aplikace službu zpřístupní

Alternate: Cílové zařízení není dostupné

1. Pokud cílové zařízení není dostupné, aplikace formou dialogu oznámí tuto skutečnost Pánu jeskyně
2. Pán jeskyně požádá majitele cílového zařízení, aby službu aktivoval

4.5.2 Odesílání zpráv

Tento případ popisuje, jakým způsobem bude možno odesílat textové zprávy spárovaným zařízením. Případ užití začíná na základní obrazovce po úspěšném spárování s cílovým zařízením.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí záložku "Družina" z horního horizontálního menu
2. Aplikace zobrazí obrazovku se seznamem všech zjištěných postav v družině současného dobrodružství
3. Pán jeskyně zvolí postavu, jejímuž hráči chce poslat zprávu dlouhým stiskem na položku seznamu s jejím jménem
4. Aplikace zobrazí dialog s možnostmi interakcí (přeposlat objekt, poslat zprávu, smazat)
5. Pán jeskyně zvolí možnost "poslat zprávu"
6. Aplikace zobrazí obrazovku s konverzací mezi Pánem jeskyně a cílovým hráčem společně s případnou historií jejich konverzace
7. Pán jeskyně zvolí možnost zadání textu klepnutím na pole pro možnost zadání textu
8. Aplikace pole zvětší a zobrazí klávesnici
9. Pán jeskyně napíše požadovanou zprávu a stiskne tlačítko odeslat
10. Aplikace vytvoří soubor se zprávou a ten cílovému hráči odešle (viz Přeposlání souborů)

4.5.3 Ověření dostupnosti cizího zařízení

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem bude aplikace ověřovat dostupnost cizího zařízení.

Basic Path: Základní průběh

1. Aplikace ověří zdali je cílové spárované zařízení dostupné.
2. Jakmile je zařízení dostupné, pokračuje aplikace v průběhu případu užití

Alternate: Cizí zařízení není dostupné

1. Pakliže aplikace zjistí, že cizí zařízení není dostupné, zobrazí uživateli dialog informující ho o této skutečnosti
2. Pán jeskyně zvolí možnost "Rozumím"
3. Pán jeskyně požádá cílového hráče, aby své zařízení zpřístupnil a počká, až tak majitel zařízení učiní

4.5.4 Ověření dostupnosti služby Bluetooth

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem bude probíhat ověření dostupnosti služby Bluetooth.

Basic Path: Základní průběh

1. Aplikace zjistí, zdali je služba Bluetooth dostupná
2. Jakmile je služba dostupná, pokračuje aplikace ve scénáři případu užití

Alternate: Služba Bluetooth není dostupná

1. Pakliže služba Bluetooth není dostupná, zobrazí aplikace hráči dialog, v němž mu bude nabízet možnost službu Bluetooth aktivovat
2. Hráč zvolí možnost "Aktivovat Bluetooth"

4.5.5 Přeposlání souborů

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem aplikace přeposílá soubory.

Basic Path: Základní průběh

1. Aplikace ověří dostupnost služby Bluetooth (viz Ověření dostupnosti služby Bluetooth)
2. Aplikace ověří dostupnost cílového zařízení (viz Ověření dostupnosti cizího zařízení)
3. Pokud oba předchozí body dopadli úspěšně, aplikace se pokusí o přenos souboru
4. Aplikace zobrazí "snackbar" informující uživatele o výsledku přenosu souboru

Alternate: Selhání přenosu

1. Pokud se přenos souboru nezdařil, aplikace zobrazí uživateli "snackbar" informující ho o této skutečnosti

4.5.6 Přijímání zpráv

Případ užití, který popisuje, jakým způsobem se aplikace zachová, pakliže hráč z jiného zařízení odešle Pánovi jeskyně zprávu.

Touto akcí také tento případ užití začíná.

Basic Path: Základní průběh

1. Aplikace zaznamená, že hráč odeslal Pánu jeskyně zprávu a vyhodnotí, zdali se Pán jeskyně nachází na obrazovce se zprávami
2. Pakliže se Pán jeskyně nachází na obrazovce se zprávami od daného hráče, zobrazí aplikace příchozí zprávu nejbližší k zadávacímu oknu

Alternate: Pán jeskyně se nachází v přehledu družiny

1. Pakliže se Pán jeskyně nachází v přehledu družiny, aplikace zvýrazní kolonku s hráčovou postavou
2. Pán jeskyně klikne na zvýrazněnou postavu
3. Aplikace zobrazí obrazovku se zprávami od daného hráče

Alternate: Pán jeskyně se nachází mimo přehled družiny a obrazovku se zprávami od daného hráče

1. Pakliže se Pán jeskyně nenachází ani v přehledu družiny, ani nemá otevřené okno se zprávami od daného hráče, aplikace zobrazí upozornění (klasické systémové), že přišla zpráva od daného hráče
2. Pán jeskyně klikne na toto upozornění
3. Aplikace zobrazí obrazovku se zprávami od daného hráče

4.5.7 Spárování zařízení

Tento případ užití popisuje, jakým způsobem je možné spárovat zařízení Pána jeskyně se zařízením jiného hráče.

Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí možnost "Družina" v horním horizontálním menu
2. Aplikace zobrazí seznam již spárovaných zařízení.
3. Pán jeskyně zvolí možnost "spárovat další zařízení"
4. Aplikace ověří dostupnost služby Bluetooth (viz Ověření dostupnosti služby Bluetooth)
5. Aplikace prohledá okolí a zobrazí pomocí dialogu seznam dostupných zařízení v okolí
6. Pán jeskyně si vybere zařízení, s nímž se chce spárovat
7. Aplikace odešle žádost o spárování cizímu zařízení
8. Jakmile cizí zařízení schválí požadavek na spárování, provede aplikace spárování
9. Aplikace zobrazí uživateli "snackbar" informující ho, že zařízení byla spárována

Alternate: Žádná zařízení nejsou spárována

1. Pakliže nejsou žádná zařízení spárována, zobrazí aplikace text upozorňující na tuto skutečnost a tlačítko "spárovat další zařízení"

Alternate: Pán jeskyně nevidí cílové zařízení

1. Pokud Pán jeskyně nevidí v seznamu zařízení, s nímž by se chtěl spárovat, zvolí možnost "zavřít"

Alternate: Cílové zařízení nepřijme žádost o spárování

1. Pokud cílové zařízení nepřijme žádost o spárování, aplikace zobrazí uživateli "snackbar" informující ho o této skutečnosti

4.5.8 Získávání přehledu o postavách

Tento případ užití popisuje průběh získávání podrobností o postavě ze zařízení, které bylo předtím spárováno se zařízením Pána jeskyně.

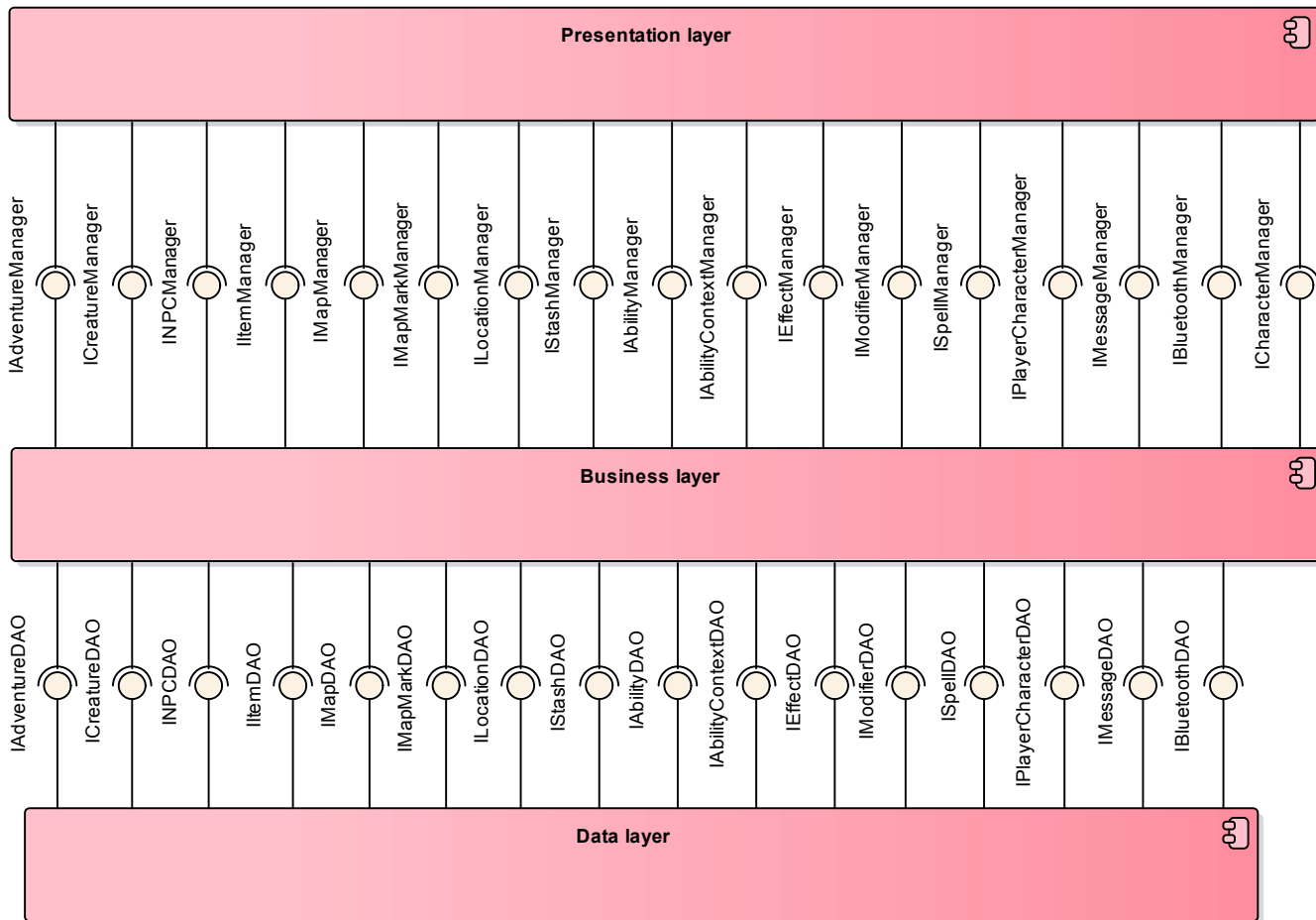
Basic Path: Základní průběh

1. Pán jeskyně zvolí záložku "Družina" z horního horizontálního menu
2. Aplikace zobrazí obrazovku se seznamem všech zjištěných postav v družině současného dobrodružství
3. Pán jeskyně si vybere ze seznamu postav tu, jejíž podrobnosti si chce prohlédnout
4. Aplikace zobrazí dialog s možnostmi "Vyžádat obnovení" a "Použít současný stav".
5. Pán jeskyně si vybere, že chce "Vyžádat obnovení" postavy
6. Aplikace vyšle požadavek zařízení majitele zvolené postavy a vyčká na odpověď (viz Přeposlání souborů)
7. Aplikace přijme jako odpověď vyexportovanou postavu a importuje ji
8. Aplikace spustí hráčský balíček pro hru Dračí doupě s touto postavou
9. Pán jeskyně si vyhledá potřebné detaily o postavě

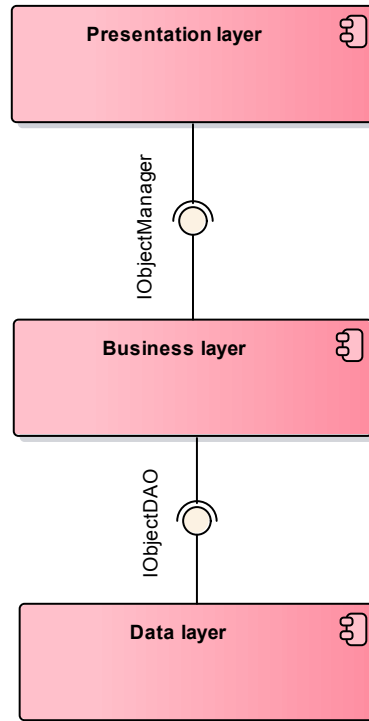
Alternate: Nastane chyba při přenosu

1. Pakliže nastane chyba při přenosu dat, aplikace tuto skutečnost oznámí Pánu jeskyně pomocí "snackbaru"

5. Model architektury

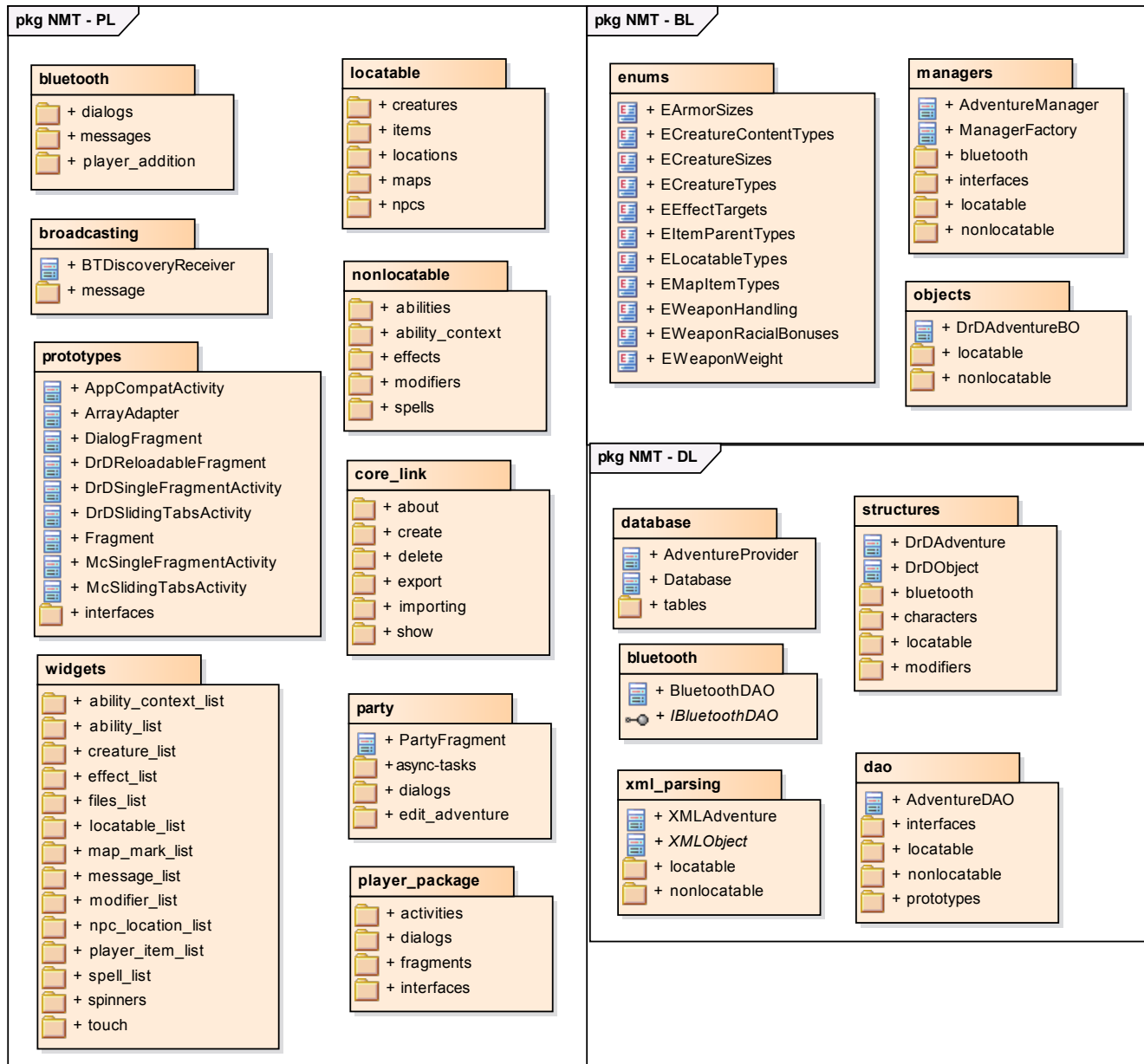


Obrázek 18 - Model architektury



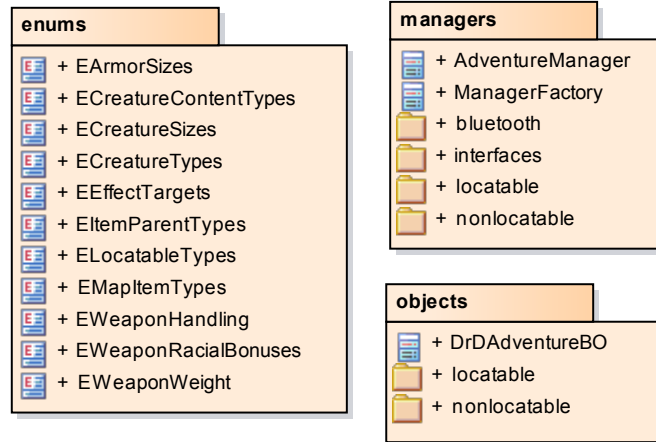
Obrázek 19 - Princip tvorby

6. Návrhový model tříd



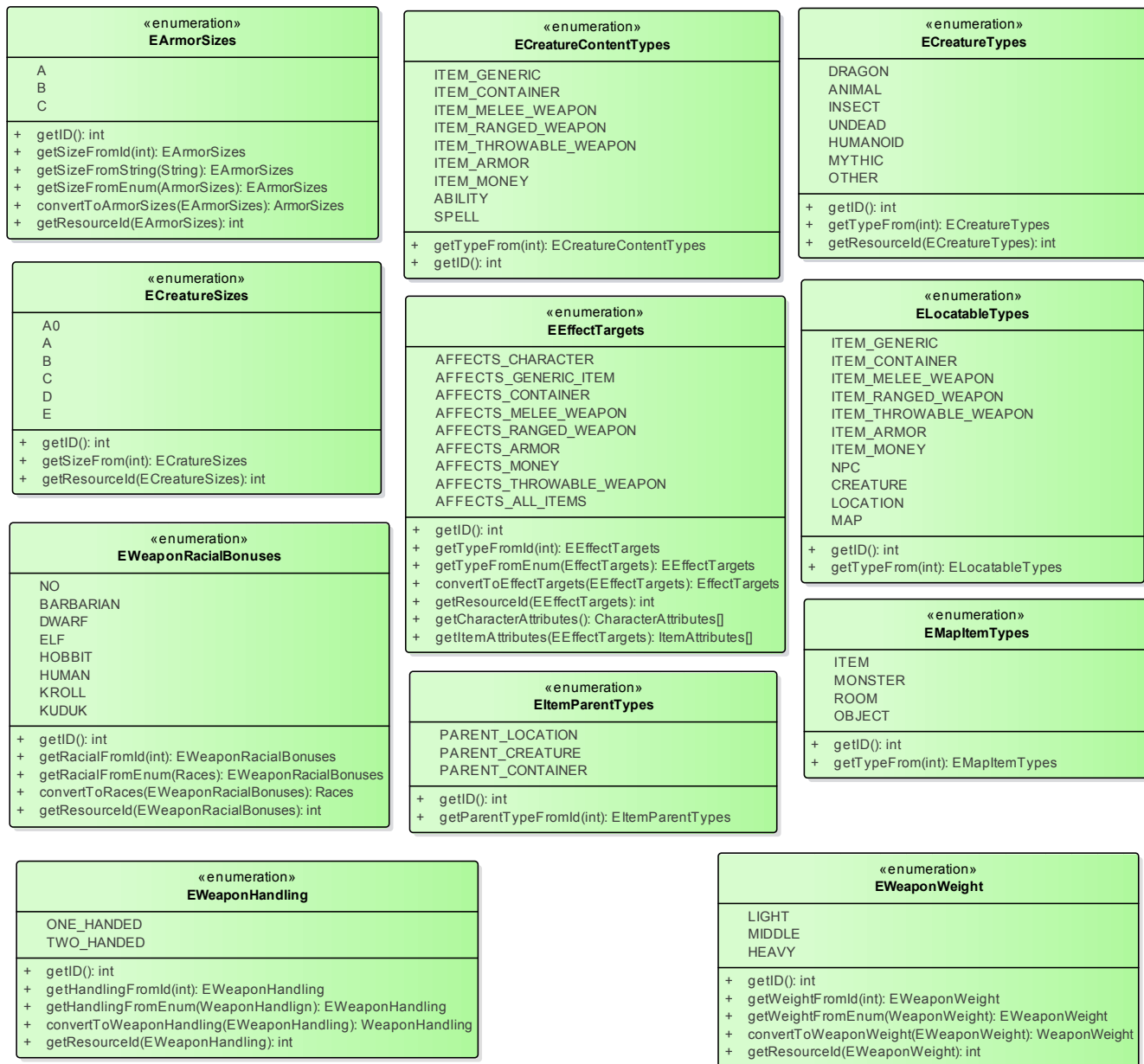
Obrázek 20 - NMT - Vrstvy

6.1 business



Obrázek 21 - NMT - BL

6.1.1 enums



Obrázek 22 - enums

6.1.1.1 Enumeration EArmorSizes

Slightly modified enum ArmorSizes.

Název atributu	Datový typ	Popis
A		
B		
C		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	

Název atributu	Datový typ	Popis
getSizeFromId	EArmorSizes	Parametry: ID: int -
getSizeFromString	EArmorSizes	Parametry: name: String -
getSizeFromEnum	EArmorSizes	Parametry: size: ArmorSizes -
convertToArmorSizes	ArmorSizes	Parametry: size: EArmorSizes -
getResourceId	int	Parametry: size: EArmorSizes -

6.1.1.2 Enumeration ECreatureContentTypes

Enum describing types of objects, which can be assigned to creature.

Název atributu	Datový typ	Popis
ITEM_GENERIC		
ITEM_CONTAINER		
ITEM_MELEE_WEAPON		
ITEM_RANGED_WEAPON		
ITEM_THROWABLE_WEAPON		
ITEM_ARMOR		
ITEM_MONEY		
ABILITY		
SPELL		
Název metody	Návratový typ	Popis
getTypeFrom	ECreatureContentTypes	Parametry: id: int -
getID	int	

6.1.1.3 Enumeration ECreatureSizes

Enum describing possible sizes of creatures.

Název atributu	Datový typ	Popis
A0		
A		
B		
C		

Název atributu	Datový typ	Popis
D		
E		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getSizeFrom	ECreatureSizes	Parametry: ID: int -
getResourceId	int	Parametry: size: ECreatureSizes -

6.1.1.4 Enumeration ECreatureTypes

Enum describing possible type of creatures.

Název atributu	Datový typ	Popis
DRAGON		
ANIMAL		
INSECT		
UNDEAD		
HUMANOID		
MYTHIC		
OTHER		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getTypeFrom	ECreatureTypes	Parametry: ID: int -
getResourceId	int	Parametry: type: ECreatureTypes -

6.1.1.5 Enumeration EEffectTargets

Slightly modified enum EffectTargets.

Název atributu	Datový typ	Popis
AFFECTS_CHARACTER		
AFFECTS_GENERIC_ITEM		
AFFECTS_CONTAINER		
AFFECTS_MELEE_WEAPON		
AFFECTS_RANGED_WEAPON		
AFFECTS_ARMOR		
AFFECTS_MONEY		

Název atributu	Datový typ	Popis
AFFECTS_THROWABLE_WEAPON		
AFFECTS_ALL_ITEMS		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getTypeFromId	EEffectTargets	Parametry: ID: int -
getTypeFromEnum	EEffectTargets	Parametry: targetType: EffectTargets -
convertToEffectTargets	EffectTargets	Parametry: targetType: EEffectTargets -
getResourceId	int	Parametry: targetType: EEffectTargets -
getCharacterAttributes	CharacterAttributes[]	
getItemAttributes	ItemAttributes[]	Parametry: targetType: EEffectTargets -

6.1.1.6 Enumeration EltemParentTypes

Enum for storing possible types of item parents.

Název atributu	Datový typ	Popis
PARENT_LOCATION		
PARENT_CREATURE		
PARENT_CONTAINER		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getParentTypeFromId	EltemParentTypes	Parametry: ID: int -

6.1.1.7 Enumeration ELocatableTypes

Enum describing types of objects, which can be inserted to location.

Název atributu	Datový typ	Popis
ITEM_GENERIC		
ITEM_CONTAINER		
ITEM_MELEE_WEAPON		



Název atributu	Datový typ	Popis
ITEM_RANGED_WEAPON		
ITEM_THROWABLE_WEAPON		
ITEM_ARMOR		
ITEM_MONEY		
NPC		
CREATURE		
LOCATION		
MAP		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getTypeFrom	ELocatableTypes	Parametry: ID: int -

6.1.1.8 Enumeration EMapItemTypes

Enum describing types of objects, which can be marked on a map.

Název atributu	Datový typ	Popis
ITEM		
MONSTER		
ROOM		
OBJECT		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getTypeFrom	EMapItemTypes	Parametry: ID: int -

6.1.1.9 Enumeration EWeaponHandling

Enum providing ways to describe types of weapon can be handled (like one handed or two handed).

Název atributu	Datový typ	Popis
ONE_HANDED		
TWO_HANDED		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getHandlingFromId	EWeaponHandling	Parametry: ID: int -
getHandlingFromEnum	EWeaponHandling	Parametry: handling: WeaponHandlign -

Název atributu	Datový typ	Popis
convertToWeaponHandling	WeaponHandling	Parametry: handling: EWeaponHandling -
getResourceId	int	Parametry: handling: EWeaponHandling -

6.1.1.10 Enumeration EWeaponRacialBonuses

Enum providing ways to describe types of racial bonuses weapon can have (which race will benefit from wielding weapon).

Název atributu	Datový typ	Popis
NO		
BARBARIAN		
DWARF		
ELF		
HOBBIT		
HUMAN		
KROLL		
KUDUK		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	
getRacialFromId	EWeaponRacialBonuses	Parametry: ID: int -
getRacialFromEnum	EWeaponRacialBonuses	Parametry: race: Races -
convertToRaces	Races	Parametry: race: EWeaponRacialBonuses -
getResourceId	int	Parametry: race: EWeaponRacialBonuses -

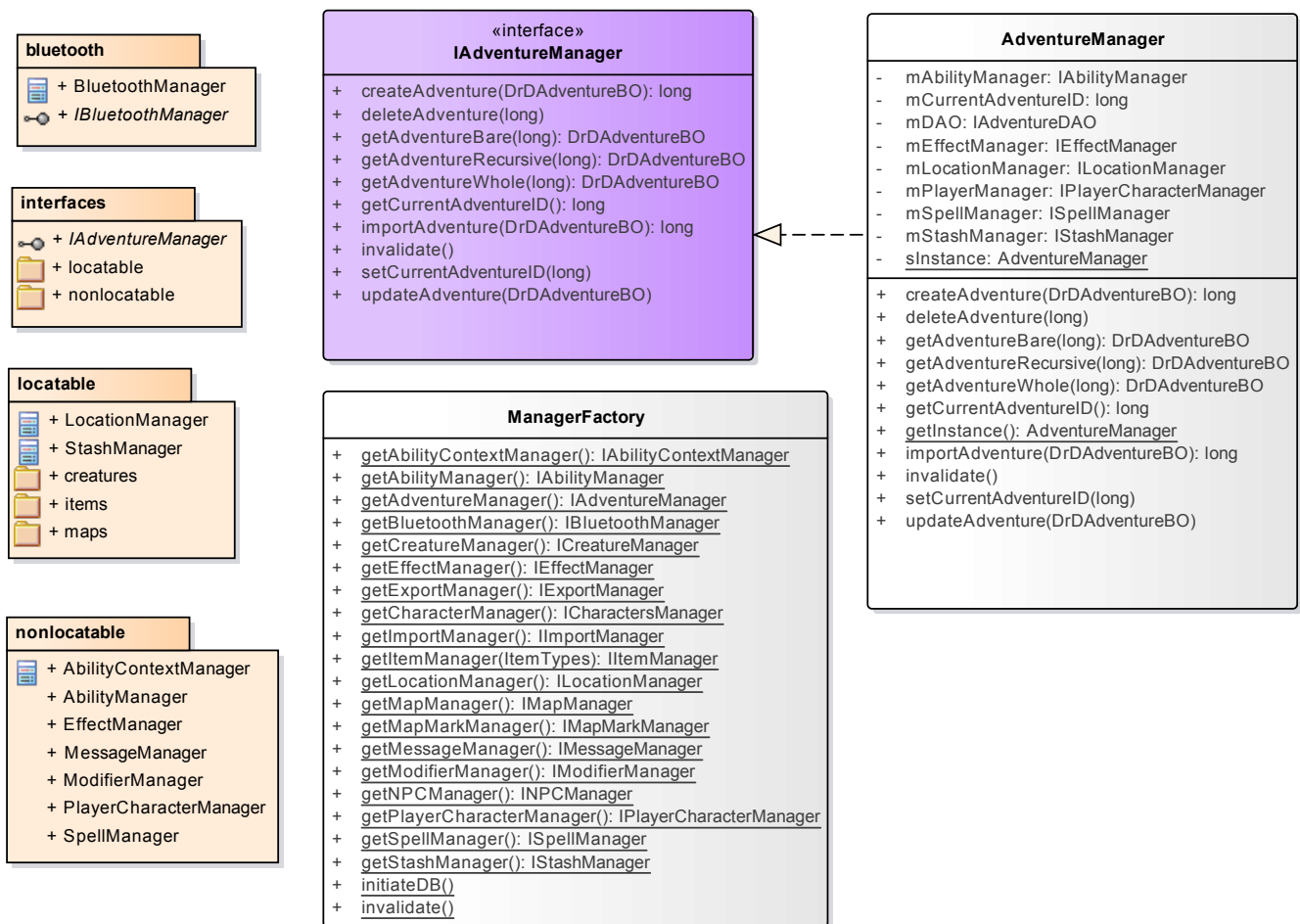
6.1.1.11 Enumeration EWeaponWeight

Enum providing ways to describe types of weapon weight (like light or heavy).

Název atributu	Datový typ	Popis
LIGHT		
MIDDLE		
HEAVY		
Název metody	Návratový typ	Popis
getID	int	

Název atributu	Datový typ	Popis
getWeightFromId	EWeaponWeight	Parametry: ID: int -
getWeightFromEnum	EWeaponWeight	Parametry: weight: WeaponWeight -
convertToWeaponWeight	WeaponWeight	Parametry: weight: EWeaponWeight -
getResourceId	int	Parametry: weight: EWeaponWeight -

6.1.2 managers



Obrázek 23 - NMT - Managers

6.1.2.1 Class AdventureManager

Object implementing IAdventureManager interface and thus providing ways to handle logic operations with adventures.

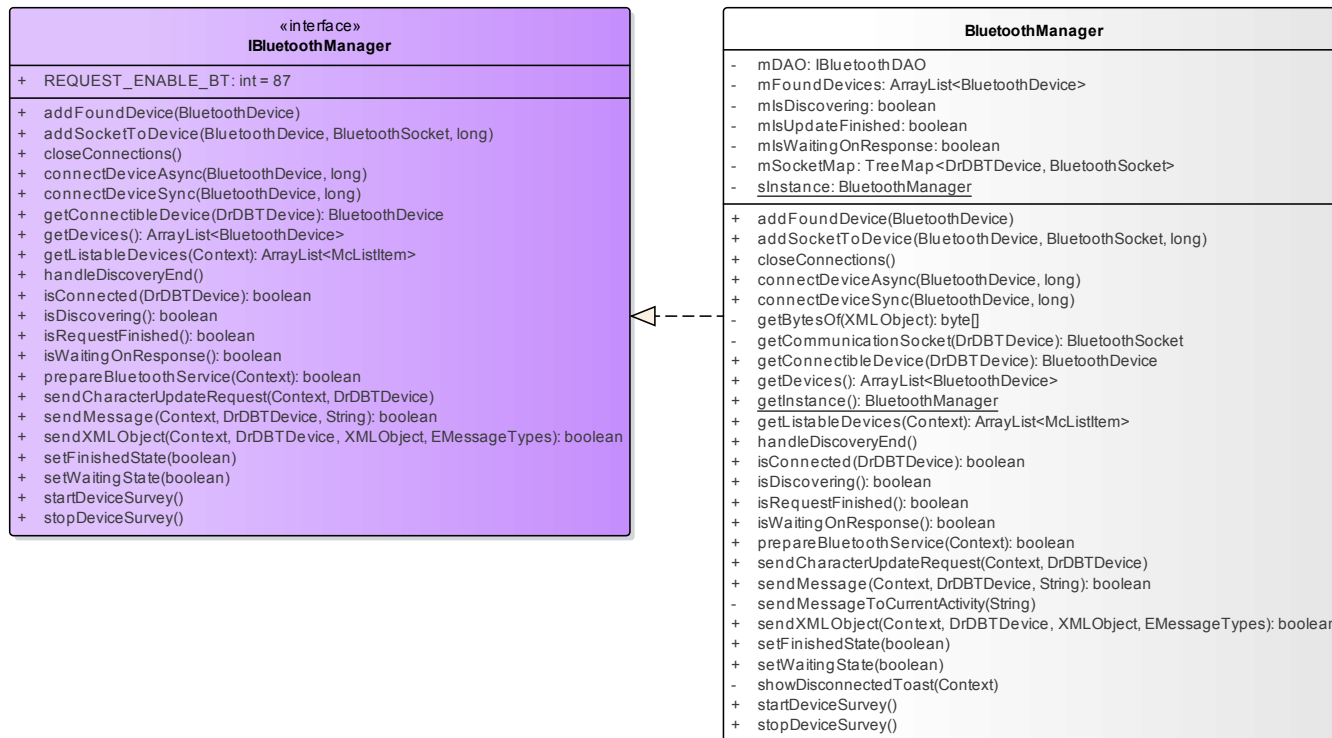
Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilityManager	IAbilityManager	
mCurrentAdventureID	long	
mDAO	IAdventureDAO	
mEffectManager	IEffectManager	
mLocationManager	ILocationManager	
mPlayerManager	IPlayerCharacterManager	
mSpellManager	ISpellManager	
mStashManager	IStashManager	
sInstance	AdventureManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createAdventure	long	Parametry: adventure: DrDAdventureBO -
deleteAdventure		Parametry: adventureID: long -
getAdventureBare	DrDAdventureBO	Parametry: adventureID: long -
getAdventureRecursive	DrDAdventureBO	Parametry: adventureID: long -
getAdventureWhole	DrDAdventureBO	Parametry: adventureID: long -
getCurrentAdventureID	long	
getInstance	AdventureManager	
importAdventure	long	Parametry: adventure: DrDAdventureBO -
invalidate		
setCurrentAdventureID		Parametry: adventureID: long -
updateAdventure		Parametry: adventure: DrDAdventureBO -

6.1.2.2 Class ManagerFactory

Object providing specific implementations of interfaces.

Název metody	Návratový typ	Popis
getAbilityContextManager	IAbilityContextManager	
getAbilityManager	IAbilityManager	
getAdventureManager	IAdventureManager	
getBluetoothManager	IBluetoothManager	
getCreatureManager	ICreatureManager	
getEffectManager	IEffectManager	
getExportManager	IExportManager	
getCharacterManager	ICharactersManager	
getImportManager	IImportManager	
getItemManager	IItemManager	Parametry: type: ItemTypes -
getLocationManager	ILocationManager	
getMapManager	IMapManager	
getMapMarkManager	IMapMarkManager	
getMessageManager	IMessageManager	
getModifierManager	IModifierManager	
getNPCManager	INPCManager	
getPlayerCharacterManager	IPlayerCharacterManager	
getSpellManager	ISpellManager	
getStashManager	IStashManager	
initiateDB		
invalidate		

6.1.2.3 bluetooth



Obrázek 24 - NMT - BL - BT

6.1.2.3.1 Class BluetoothManager

Class implementing IBluetoothManager interface and thus providing ways to interact with BT Service for PL.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IBluetoothDAO	
mFoundDevices	ArrayList<BluetoothDevice>	
mIsDiscovering	boolean	
mIsUpdateFinished	boolean	
mIsWaitingOnResponse	boolean	
mSocketMap	TreeMap<DrDBTDevice, BluetoothSocket>	
sInstance	BluetoothManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
addFoundDevice		Parametry: device: BluetoothDevice -
addSocketToDevice		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: socket: BluetoothSocket - Parametry: playerCharacterID: long -



Název atributu	Datový typ	Popis
closeConnections		
connectDeviceAsync		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
connectDeviceSync		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
getBytesOf	byte[]	Parametry: xmlObject: XMLObject -
getCommunicationSocket	BluetoothSocket	Parametry: device: DrDBTDevice -
getConnectibleDevice	BluetoothDevice	Parametry: device: DrDBTDevice -
getDevices	ArrayList<BluetoothDevice>	
getInstance	BluetoothManager	
getListableDevices	ArrayList<McListItem>	Parametry: context: Context -
handleDiscoveryEnd		
isConnected	boolean	Parametry: device: DrDBTDevice -
isDiscovering	boolean	
isRequestFinished	boolean	
isWaitingOnResponse	boolean	
prepareBluetoothService	boolean	Parametry: context: Context -

Název atributu	Datový typ	Popis
sendCharacterUpdateRequest		Parametry: context: Context - Parametry: device: DrDBTDevice -
sendMessage	boolean	Parametry: context: Context - Parametry: device: DrDBTDevice - Parametry: text: String -
sendMessageToCurrentActivity		Parametry: message: String -
sendXMLObject	boolean	Parametry: context: Context - Parametry: device: DrDBTDevice - Parametry: xmlObject: XMLObject - Parametry: type: EMessageTypes -
setFinishedState		Parametry: isFinished: boolean -
setWaitingState		Parametry: isWaiting: boolean -
showDisconnectedToast		Parametry: context: Context -
startDeviceSurvey		
stopDeviceSurvey		

6.1.2.3.2 Interface *IBluetoothManager*

Interface defining methods for interaction with BT service from Presentation layer.

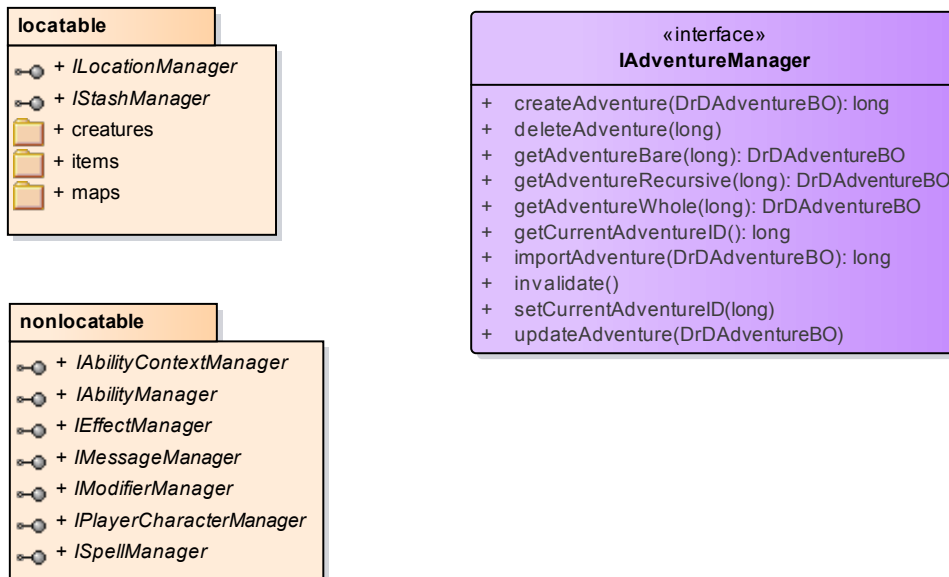
Název atributu	Datový typ	Popis
REQUEST_ENABLE_BT	int	
Název metody	Návratový typ	Popis



Název atributu	Datový typ	Popis
addFoundDevice		Parametry: device: BluetoothDevice -
addSocketToDevice		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: socket: BluetoothSocket - Parametry: playerCharacterID: long -
closeConnections		
connectDeviceAsync		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
connectDeviceSync		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
getConnectibleDevice	BluetoothDevice	Parametry: device: DrDBTDevice -
getDevices	ArrayList<BluetoothDevice>	
getListableDevices	ArrayList<McListItem>	Parametry: context: Context -
handleDiscoveryEnd		
isConnected	boolean	Parametry: device: DrDBTDevice -
isDiscovering	boolean	
isRequestFinished	boolean	
isWaitingOnResponse	boolean	
prepareBluetoothService	boolean	Parametry: context: Context -

Název atributu	Datový typ	Popis
sendCharacterUpdateRequest		Parametry: context: Context - Parametry: device: DrDBTDevice -
sendMessage	boolean	Parametry: context: Context - Parametry: device: DrDBTDevice - Parametry: text: String -
sendXMLObject	boolean	Parametry: context: Context - Parametry: device: DrDBTDevice - Parametry: xmlObject: XMLObject - Parametry: type: EMessageTypes -
setFinishedState		Parametry: isFinished: boolean -
setWaitingState		Parametry: isWaiting: boolean -
startDeviceSurvey		
stopDeviceSurvey		

6.1.2.4 interfaces



Obrázek 25 - NMT - BL - Interfaces

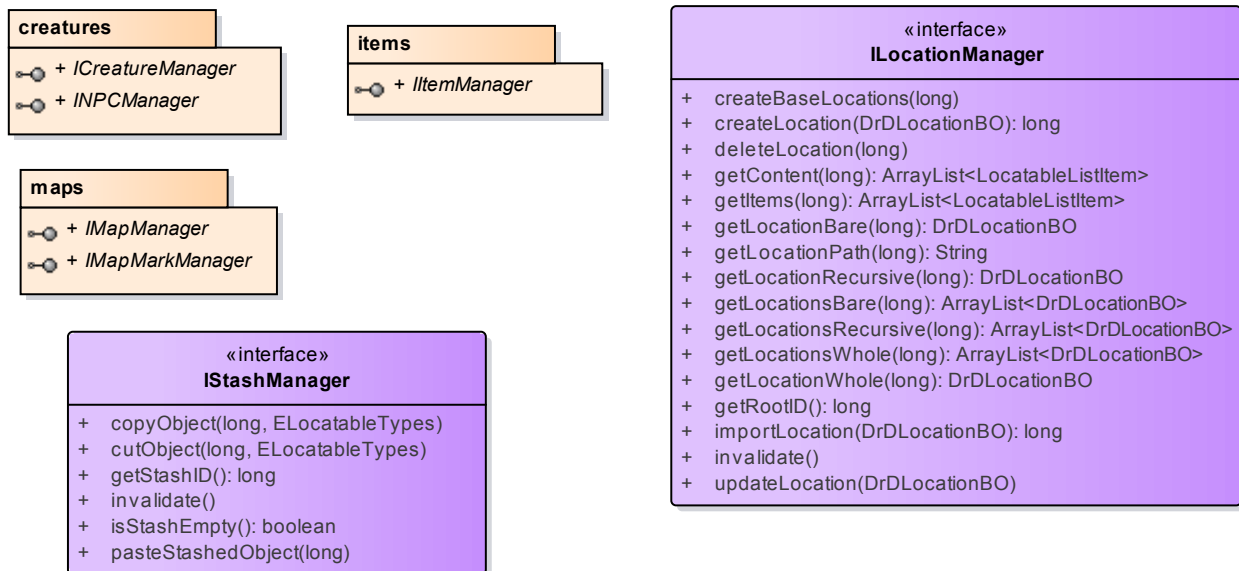
6.1.2.4.1 Interface IAdventureManager

Interface handling logic operation related with adventures.

Název metody	Návratový typ	Popis
createAdventure	long	Parametry: adventure: DrDAdventureBO -
deleteAdventure		Parametry: adventureID: long -
getAdventureBare	DrDAdventureBO	Parametry: adventureID: long -
getAdventureRecursive	DrDAdventureBO	Parametry: adventureID: long -
getAdventureWhole	DrDAdventureBO	Parametry: adventureID: long -
getCurrentAdventureID	long	
importAdventure	long	Parametry: adventure: DrDAdventureBO -
invalidate		

Název metody	Návratový typ	Popis
setCurrentAdventureID		Parametry: adventureID: long -
updateAdventure		Parametry: adventure: DrDAdventureBO -

6.1.2.4.2 locatable



Obrázek 26 - NMT - BL - IF - Locatable

6.1.2.4.2.1 Interface ILocationManager

Interface handling logic operation related with locations.

Název metody	Návratový typ	Popis
createBaseLocations		Parametry: adventureID: long -
createLocation	long	Parametry: location: DrDLocationBO -
deleteLocation		Parametry: locationID: long -



Název metody	Návratový typ	Popis
getContent	ArrayList<LocatableListitem>	Parametry: locationID: long -
getItems	ArrayList<LocatableListitem>	Parametry: locationID: long -
getLocationBare	DrDLocationBO	Parametry: locationID: long -
getLocationPath	String	Parametry: locationID: long -
getLocationRecursive	DrDLocationBO	Parametry: locationID: long -
getLocationsBare	ArrayList<DrDLocationBO>	Parametry: parentID: long -
getLocationsRecursive	ArrayList<DrDLocationBO>	Parametry: parentID: long -
getLocationsWhole	ArrayList<DrDLocationBO>	Parametry: parentID: long -
getLocationWhole	DrDLocationBO	Parametry: locationID: long -
getRootID	long	
importLocation	long	Parametry: location: DrDLocationBO -
invalidate		
updateLocation		Parametry: location: DrDLocationBO -

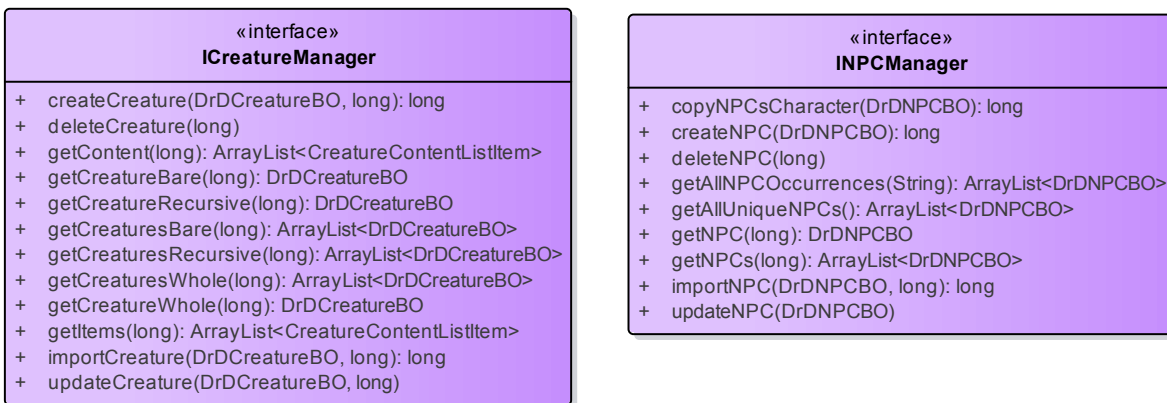
6.1.2.4.2.2 Interface IStashManager

Interface for controlling locatable items' stash.

Název metody	Návratový typ	Popis
--------------	---------------	-------

Název metody	Návratový typ	Popis
copyObject		Parametry: objectID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
cutObject		Parametry: objectID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
getStashID	long	
invalidate		
isStashEmpty	boolean	
pasteStashedObject		Parametry: newParentID: long -

6.1.2.4.2.3 creatures



Obrázek 27 - NMT - BL - IF - Creatures

6.1.2.4.2.3.1 Interface ICreatureManager

Interface handling logic operation related with creatures.

Název metody	Návratový typ	Popis
createCreature	long	Parametry: creature: DrDCreatureBO - Parametry: locationID: long -

Název metody	Návratový typ	Popis
deleteCreature		Parametry: creatureID: long -
getContent	ArrayList<CreatureContentListItem>	Parametry: creatureID: long -
getCreatureBare	DrDCreatureBO	Parametry: creatureID: long -
getCreatureRecursive	DrDCreatureBO	Parametry: creatureID: long -
getCreaturesBare	ArrayList<DrDCreatureBO>	Parametry: locationID: long -
getCreaturesRecursive	ArrayList<DrDCreatureBO>	Parametry: locationID: long -
getCreaturesWhole	ArrayList<DrDCreatureBO>	Parametry: locationID: long -
getCreatureWhole	DrDCreatureBO	Parametry: creatureID: long -
getItems	ArrayList<CreatureContentListItem>	Parametry: creatureID: long -
importCreature	long	Parametry: creature: DrDCreatureBO - Parametry: locationID: long -
updateCreature		Parametry: creature: DrDCreatureBO - Parametry: locationID: long -

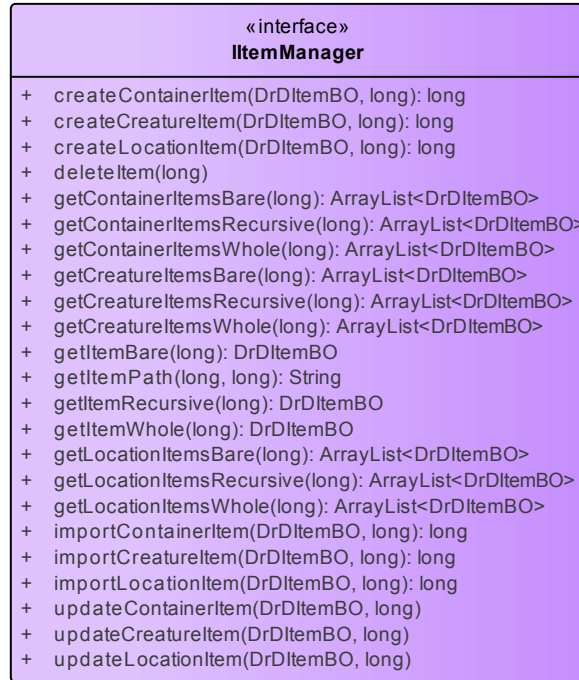
6.1.2.4.2.3.2 Interface INPCManager

Interface handling logic operation related with non player characters (NPCs).

Název metody	Návratový typ	Popis
--------------	---------------	-------

Název metody	Návratový typ	Popis
copyNPCsCharacter	long	Parametry: npc: DrDNPCBO -
createNPC	long	Parametry: npc: DrDNPCBO -
deleteNPC		Parametry: npcID: long -
getAllNPCOccurrences	ArrayList<DrDNPCBO >	Parametry: name: String -
getAllUniqueNPCs	ArrayList<DrDNPCBO >	
getNPC	DrDNPCBO	Parametry: npcID: long -
getNPCs	ArrayList<DrDNPCBO >	Parametry: locationID: long -
importNPC	long	Parametry: npc: DrDNPCBO - Parametry: locationID: long -
updateNPC		Parametry: npc: DrDNPCBO -

6.1.2.4.2.4 items



Obrázek 28 - NMT - BL - IF - Items

6.1.2.4.2.4.1 Interface ItemManager

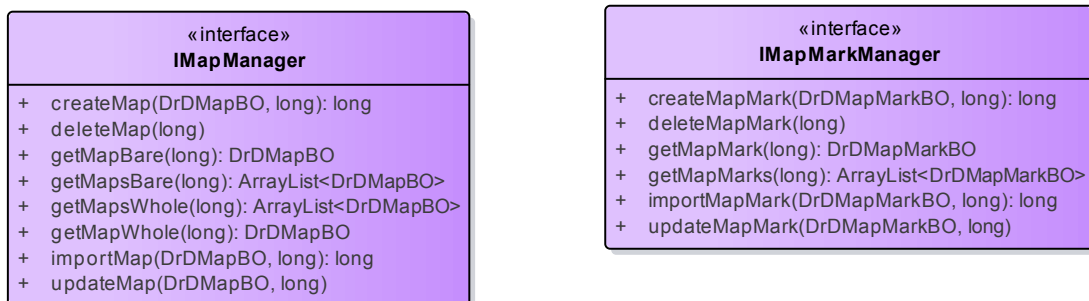
Interface handling logic operation related with items.

Název metody	Návratový typ	Popis
createContainerItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: containerID: long -
createCreatureItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: creatureID: long -
createLocationItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: locationID: long -
deleteItem		Parametry: itemID: long -

Název metody	Návratový typ	Popis
getContainerItemsBare	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: containerID: long -
getContainerItemsRecursive	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: containerID: long -
getContainerItemsWhole	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: containerID: long -
getCreatureItemsBare	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: creatureID: long -
getCreatureItemsRecursive	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: creatureID: long -
getCreatureItemsWhole	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: creatureID: long -
getItemBare	DrDItemBO	Parametry: itemID: long -
getItemPath	String	Parametry: itemID: long - Parametry: edgeID: long -
getItemRecursive	DrDItemBO	Parametry: itemID: long -
getItemWhole	DrDItemBO	Parametry: itemID: long -
getLocationItemsBare	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: locationID: long -
getLocationItemsRecursive	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: locationID: long -
getLocationItemsWhole	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: locationID: long -

Název metody	Návratový typ	Popis
importContainerItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: containerID: long -
importCreatureItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: creatureID: long -
importLocationItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: locationID: long -
updateContainerItem		Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: containerID: long -
updateCreatureItem		Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: creatureID: long -
updateLocationItem		Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: locationID: long -

6.1.2.4.2.5 maps



Obrázek 29 - NMT - BL - IF - Maps

6.1.2.4.2.5.1 Interface IMapManager

Interface handling logic operation related with maps.

Název metody	Návratový typ	Popis
createMap	long	Parametry: map: DrDMapBO - Parametry: locationID: long -
deleteMap		Parametry: mapID: long -
getMapBare	DrDMapBO	Parametry: mapID: long -
getMapsBare	ArrayList<DrDMapBO >	Parametry: locationID: long -
getMapsWhole	ArrayList<DrDMapBO >	Parametry: locationID: long -
getMapWhole	DrDMapBO	Parametry: mapID: long -
importMap	long	Parametry: map: DrDMapBO - Parametry: locationID: long -
updateMap		Parametry: map: DrDMapBO - Parametry: locationID: long -

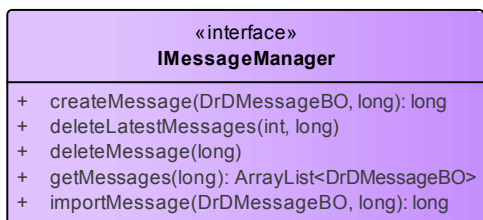
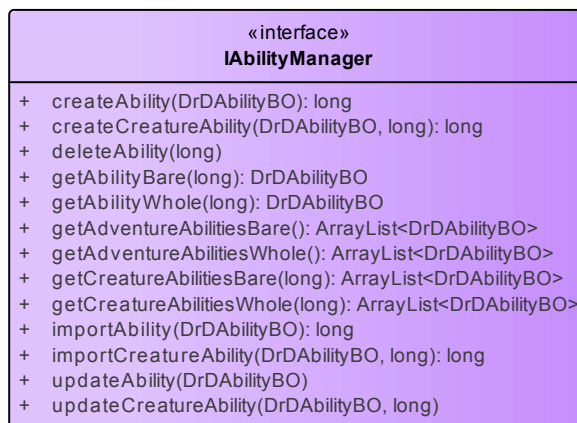
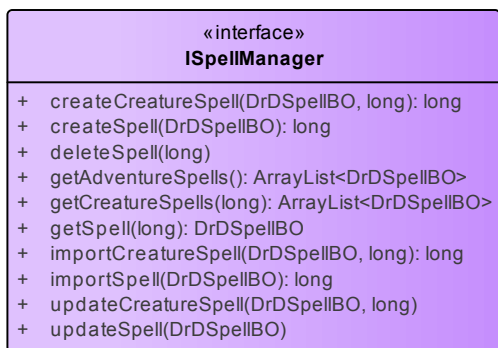
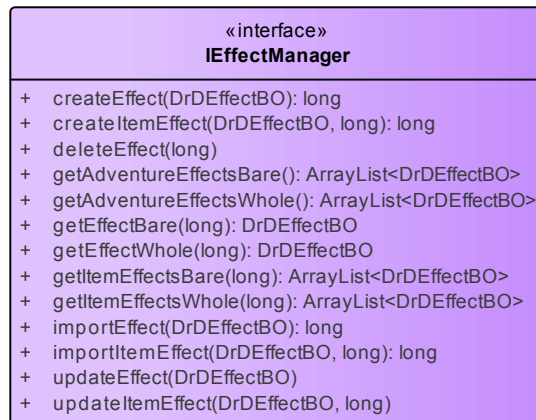
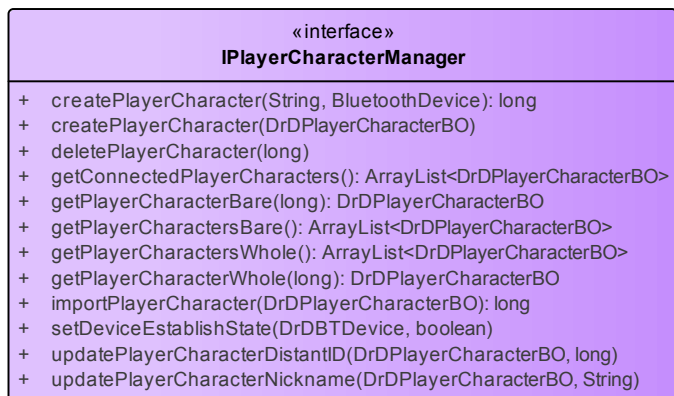
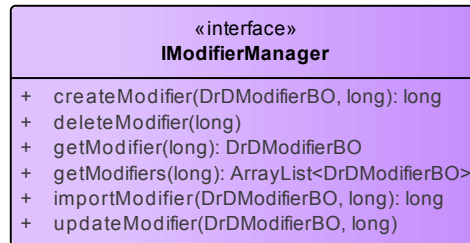
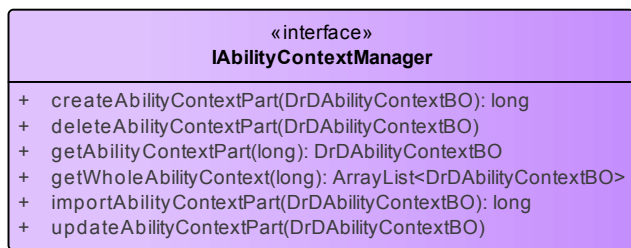
6.1.2.4.2.5.2 Interface IMapMarkManager

Interface handling logic operation related with map marks.

Název metody	Návratový typ	Popis
createMapMark	long	Parametry: mapMark: DrDMapMarkBO - Parametry: mapID: long -

Název metody	Návratový typ	Popis
deleteMapMark		Parametry: mapMarkID: long -
getMapMark	DrDMapMarkBO	Parametry: mapMarkID: long -
getMapMarks	ArrayList<DrDMapMarkBO>	Parametry: mapID: long -
importMapMark	long	Parametry: mapMark: DrDMapMarkBO - Parametry: mapID: long -
updateMapMark		Parametry: mapMark: DrDMapMarkBO - Parametry: mapID: long -

6.1.2.4.3 *nonlocatable*



Obrázek 30 - NMT - BL - IF - Nonlocatable

6.1.2.4.3.1 Interface IAbilityContextManager

Interface handling logic operation related with context of ability.

Název metody	Návratový typ	Popis
createAbilityContextPart	long	Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -



Název metody	Návratový typ	Popis
deleteAbilityContextPart		Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -
getAbilityContextPart	DrDAbilityContextBO	Parametry: contxtID: long -
getWholeAbilityContext	ArrayList<DrDAbilityContextBO>	Parametry: abilityID: long -
importAbilityContextPart	long	Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -
updateAbilityContextPart		Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -

6.1.2.4.3.2 Interface IAbilityManager

Interface handling logic operation related with abilities.

Název metody	Návratový typ	Popis
createAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO -
createCreatureAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO - Parametry: creatureID: long -
deleteAbility		Parametry: abilityID: long -
getAbilityBare	DrDAbilityBO	Parametry: abilityID: long -
getAbilityWhole	DrDAbilityBO	Parametry: abilityID: long -
getAdventureAbilitiesBare	ArrayList<DrDAbilityBO>	
getAdventureAbilitiesWhole	ArrayList<DrDAbilityBO>	

Název metody	Návratový typ	Popis
getCreatureAbilitiesBare	ArrayList<DrDAbilityBO>	Parametry: creatureID: long -
getCreatureAbilitiesWhole	ArrayList<DrDAbilityBO>	Parametry: creatureID: long -
importAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO -
importCreatureAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO - Parametry: creatureID: long -
updateAbility		Parametry: ability: DrDAbilityBO -
updateCreatureAbility		Parametry: ability: DrDAbilityBO - Parametry: creatureID: long -

6.1.2.4.3.3 Interface IEffectManager

Interface handling logic operation related with abilities.

Název metody	Návratový typ	Popis
createEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO -
createItemEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO - Parametry: itemID: long -
deleteEffect		Parametry: effectID: long -
getAdventureEffectsBare	ArrayList<DrDEffectBO>	
getAdventureEffectsWhole	ArrayList<DrDEffectBO>	

Název metody	Návratový typ	Popis
getEffectBare	DrDEffectBO	Parametry: effectID: long -
getEffectWhole	DrDEffectBO	Parametry: effectID: long -
getItemEffectsBare	ArrayList<DrDEffectBO>	Parametry: itemID: long -
getItemEffectsWhole	ArrayList<DrDEffectBO>	Parametry: itemID: long -
importEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO -
importItemEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO - Parametry: itemID: long -
updateEffect		Parametry: effect: DrDEffectBO -
updateItemEffect		Parametry: effect: DrDEffectBO - Parametry: itemID: long -

6.1.2.4.3.4 Interface IMessageManager

Interface handling logic operation related with messages.

Název metody	Návratový typ	Popis
createMessage	long	Parametry: message: DrDMessageBO - Parametry: playerCharacterID: long -
deleteLatestMessages		Parametry: amount: int - Parametry: playerCharacterID: long -

Název metody	Návratový typ	Popis
deleteMessage		Parametry: messageID: long -
getMessages	ArrayList<DrDMessageBO>	Parametry: playerCharacterID: long -
importMessage	long	Parametry: message: DrDMessageBO - Parametry: playerCharacterID: long -

6.1.2.4.3.5 Interface IModifierManager

Interface handling logic operation related with modifiers.

Název metody	Návratový typ	Popis
createModifier	long	Parametry: modifier: DrDModifierBO - Parametry: parentID: long -
deleteModifier		Parametry: modifierID: long -
getModifier	DrDModifierBO	Parametry: modifierID: long -
getModifiers	ArrayList<DrDModifierBO>	Parametry: effectID: long -
importModifier	long	Parametry: modifier: DrDModifierBO - Parametry: parentID: long -
updateModifier		Parametry: modifier: DrDModifierBO - Parametry: parentID: long -

6.1.2.4.3.6 Interface IPlayerCharacterManager

Interface handling logic operation related with player characters.

Název metody	Návratový typ	Popis
--------------	---------------	-------

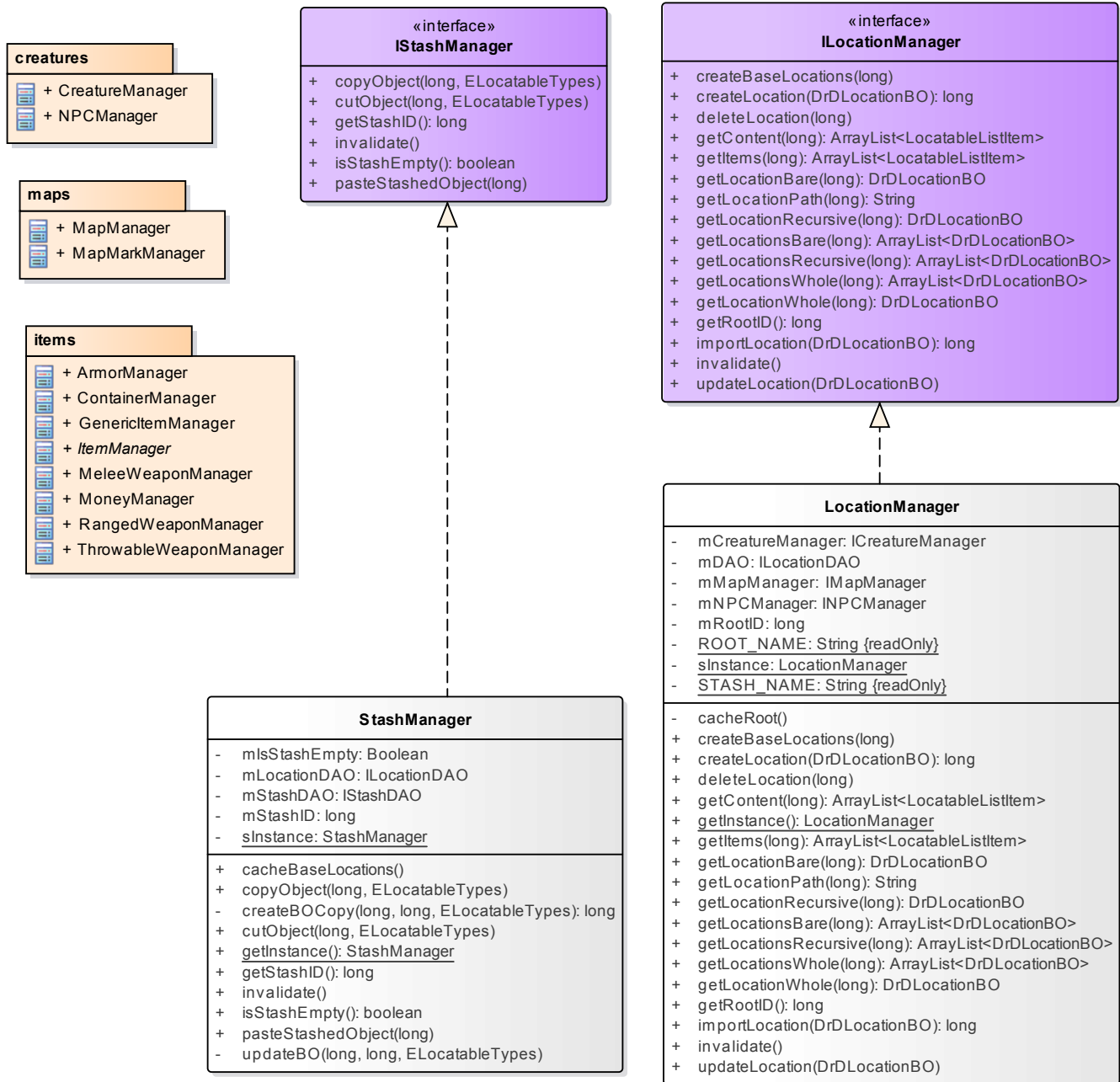
Název metody	Návratový typ	Popis
createPlayerCharacter	long	Parametry: name: String - Parametry: device: BluetoothDevice -
createPlayerCharacter		Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO -
deletePlayerCharacter		Parametry: characterID: long -
getConnectedPlayerCharacters	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
getPlayerCharacterBare	DrDPlayerCharacterBO	Parametry: characterID: long -
getPlayerCharactersBare	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
getPlayerCharactersWho	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
getPlayerCharacterWhole	DrDPlayerCharacterBO	Parametry: characterID: long -
importPlayerCharacter	long	Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO -
setDeviceEstablishState		Parametry: device: DrDBTDevice - Parametry: state: boolean -
updatePlayerCharacterDistantID		Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO - Parametry: distantID: long -
updatePlayerCharacterNickname		Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO - Parametry: newNickname: String -

6.1.2.4.3.7 Interface ISpellManager

Interface handling logic operation related with spells.

Název metody	Návratový typ	Popis
createCreatureSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO - Parametry: creatureID: long -
createSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO -
deleteSpell		Parametry: spellID: long -
getAdventureSpells	ArrayList<DrDSpellBO >	
getCreatureSpells	ArrayList<DrDSpellBO >	Parametry: creatureID: long -
getSpell	DrDSpellBO	Parametry: spellID: long -
importCreatureSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO - Parametry: creatureID: long -
importSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO -
updateCreatureSpell		Parametry: spell: DrDSpellBO - Parametry: creatureID: long -
updateSpell		Parametry: spell: DrDSpellBO -

6.1.2.5 locatable



Obrázek 31 - NMT - BL - Locatable

6.1.2.5.1 Class LocationManager

Object implementing ILocationManager interface and thus providing ways to handle logic operations with locations.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreatureManager	ICreatureManager	
mDAO	ILocationDAO	
mMapManager	IMapManager	
mNPCManager	INPCManager	
mRootID	long	



Název atributu	Datový typ	Popis
ROOT_NAME	String	
sInstance	LocationManager	
STASH_NAME	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
cacheRoot		
createBaseLocations		Parametry: adventureID: long -
createLocation	long	Parametry: location: DrDLocationBO -
deleteLocation		Parametry: locationID: long -
getContent	ArrayList<LocatableListitem>	Parametry: locationID: long -
getInstance	LocationManager	
getItems	ArrayList<LocatableListitem>	Parametry: locationID: long -
getLocationBare	DrDLocationBO	Parametry: locationID: long -
getLocationPath	String	Parametry: locationID: long -
getLocationRecursive	DrDLocationBO	Parametry: locationID: long -
getLocationsBare	ArrayList<DrDLocationBO>	Parametry: parentID: long -
getLocationsRecursive	ArrayList<DrDLocationBO>	Parametry: parentID: long -
getLocationsWhole	ArrayList<DrDLocationBO>	Parametry: parentID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getLocationWhole	DrDLocationBO	Parametry: locationID: long -
getRootID	long	
importLocation	long	Parametry: location: DrDLocationBO -
invalidate		
updateLocation		Parametry: location: DrDLocationBO -

6.1.2.5.2 Class *StashManager*

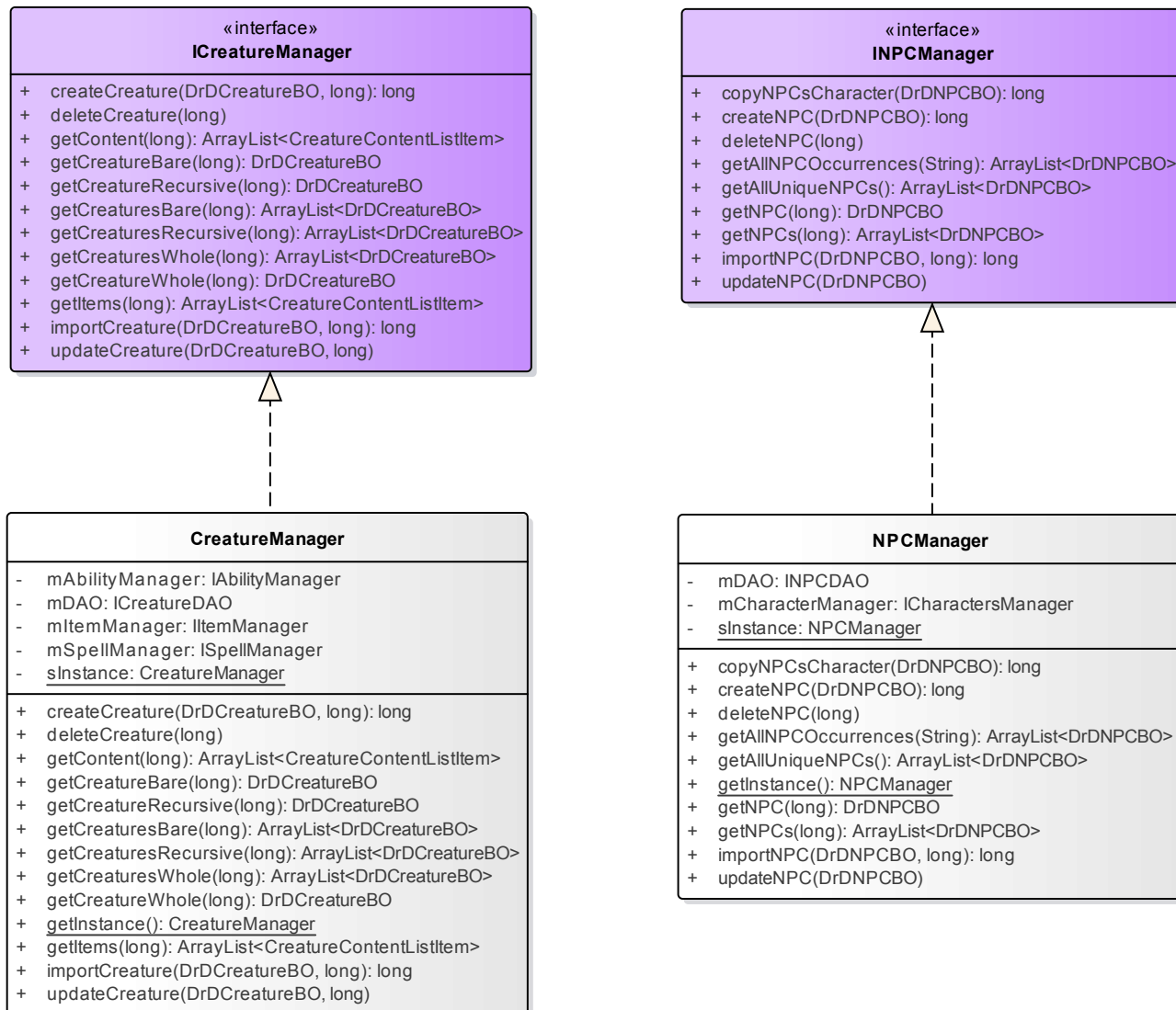
Object implementing IStashManager interface and thus providing ways to handle logic operations with locatable items' stash.

Název atributu	Datový typ	Popis
mIsStashEmpty	Boolean	
mLocationDAO	ILocationDAO	
mStashDAO	IStashDAO	
mStashID	long	
sInstance	StashManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
cacheBaseLocations		
copyObject		Parametry: objectID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
createBOCopy	long	Parametry: objectID: long - Parametry: newParentID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
cutObject		Parametry: objectID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
getInstance	StashManager	
getStashID	long	



Název atributu	Datový typ	Popis
invalidate		
isStashEmpty	boolean	
pasteStashedObject		Parametry: newParentID: long -
updateBO		Parametry: objectID: long - Parametry: newParentID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -

6.1.2.5.3 *creatures*



Obrázek 32 - NMT - BL - Creatures

6.1.2.5.3.1 Class CreatureManager

Object implementing ICreatureManager interface and thus providing ways to handle logic operations with creatures.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilityManager	IAbilityManager	
mDAO	ICreatureDAO	
mItemManager	IItemManager	
mSpellManager	ISpellManager	
sInstance	CreatureManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createCreature	long	Parametry: creature: DrDCreatureBO - Parametry: locationID: long -

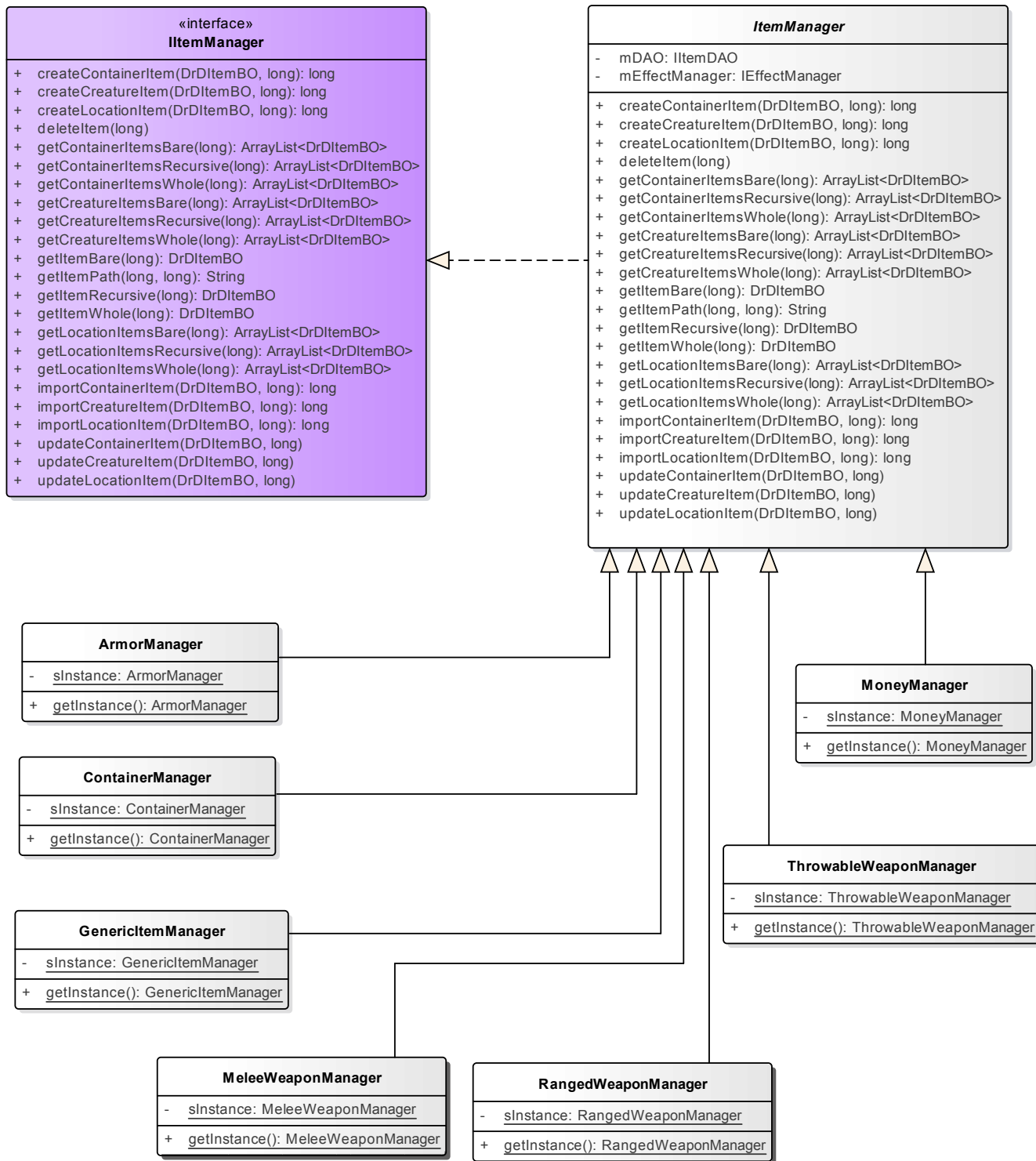
Název atributu	Datový typ	Popis
deleteCreature		Parametry: creatureID: long -
getContent	ArrayList<CreatureContentListItem>	Parametry: creatureID: long -
getCreatureBare	DrDCreatureBO	Parametry: creatureID: long -
getCreatureRecursive	DrDCreatureBO	Parametry: creatureID: long -
getCreaturesBare	ArrayList<DrDCreatureBO>	Parametry: locationID: long -
getCreaturesRecursive	ArrayList<DrDCreatureBO>	Parametry: locationID: long -
getCreaturesWhole	ArrayList<DrDCreatureBO>	Parametry: locationID: long -
getCreatureWhole	DrDCreatureBO	Parametry: creatureID: long -
getInstance	CreatureManager	
getItems	ArrayList<CreatureContentListItem>	Parametry: creatureID: long -
importCreature	long	Parametry: creature: DrDCreatureBO - Parametry: locationID: long -
updateCreature		Parametry: creature: DrDCreatureBO - Parametry: locationID: long -

6.1.2.5.3.2 Class NPCManager

Object implementing INPCManager interface and thus providing ways to handle logic operations with non player characters (NPCs).

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	INPCDAO	
mCharacterManager	ICharactersManager	
sInstance	NPCManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
copyNPCsCharacter	long	Parametry: npc: DrDNPCBO -
createNPC	long	Parametry: npc: DrDNPCBO -
deleteNPC		Parametry: npcID: long -
getAllNPCOccurrences	ArrayList<DrDNPCBO >	Parametry: name: String -
getAllUniqueNPCs	ArrayList<DrDNPCBO >	
getInstance	NPCManager	
getNPC	DrDNPCBO	Parametry: npcID: long -
getNPCs	ArrayList<DrDNPCBO >	Parametry: locationID: long -
importNPC	long	Parametry: npc: DrDNPCBO - Parametry: locationID: long -
updateNPC		Parametry: npc: DrDNPCBO -

6.1.2.5.4 *items*



Obrázek 33 - NMT - BL - Items

6.1.2.5.4.1 Class ArmorManager

Subclass of ItemManager for handling armor.

Název atributu	Datový typ	Popis
----------------	------------	-------

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	ArmorManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
getInstance	ArmorManager	

6.1.2.5.4.2 Class ContainerManager

Subclass of ItemManager for handling containers.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	ContainerManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
getInstance	ContainerManager	

6.1.2.5.4.3 Class GenericItemManager

Subclass of ItemManager for handling generic items.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	GenericItemManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
getInstance	GenericItemManager	

6.1.2.5.4.4 Class ItemManager

As object implementing IItemManager interface and thus providing ways to handle logic operations with items.

Note that type of items must be specified all type however have the same implementation for common handling.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IItemDAO	
mEffectManager	IEffectManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createContainerItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: containerID: long -
createCreatureItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: creatureID: long -
createLocationItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: locationID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getContainerItemsBare	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: containerID: long -
getContainerItemsRecursive	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: containerID: long -
getContainerItemsWhole	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: containerID: long -
getCreatureItemsBare	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: creatureID: long -
getCreatureItemsRecursive	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: creatureID: long -
getCreatureItemsWhole	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: creatureID: long -
getItemBare	DrDItemBO	Parametry: itemID: long -
getItemPath	String	Parametry: itemID: long - Parametry: edgeID: long -
getItemRecursive	DrDItemBO	Parametry: itemID: long -
getItemWhole	DrDItemBO	Parametry: itemID: long -
getLocationItemsBare	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: locationID: long -
getLocationItemsRecursive	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: locationID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getLocationItemsWhole	ArrayList<DrDItemBO >	Parametry: locationID: long -
importContainerItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: containerID: long -
importCreatureItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: creatureID: long -
importLocationItem	long	Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: locationID: long -
updateContainerItem		Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: containerID: long -
updateCreatureItem		Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: creatureID: long -
updateLocationItem		Parametry: item: DrDItemBO - Parametry: locationID: long -

6.1.2.5.4.5 Class MeleeWeaponManager

Subclass of ItemManager for handling melee weapons.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	MeleeWeaponManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
getInstance	MeleeWeaponManager	

6.1.2.5.4.6 Class MoneyManager

Subclass of ItemManager for handling money.



Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	MoneyManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
getInstance	MoneyManager	

6.1.2.5.4.7 Class RangedWeaponManager

Subclass of ItemManager for handling ranged weapons.

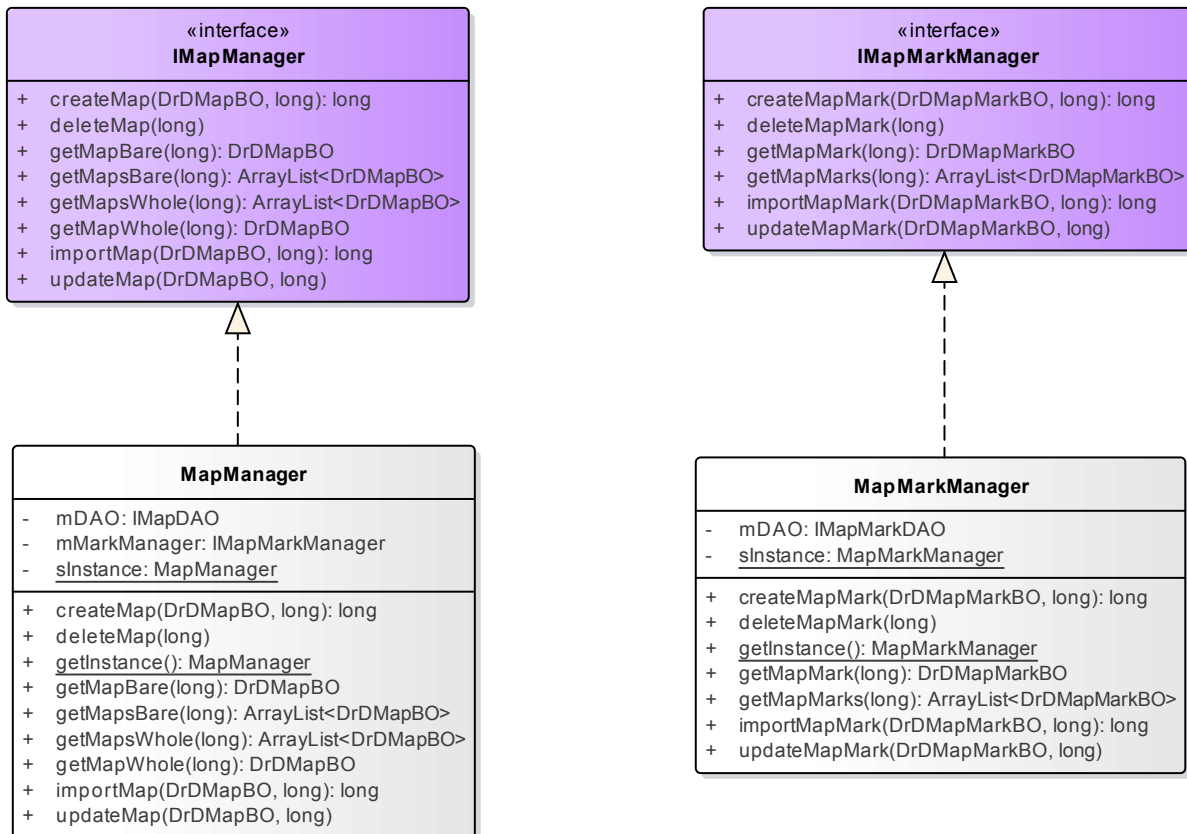
Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	RangedWeaponManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
getInstance	RangedWeaponManager	

6.1.2.5.4.8 Class ThrowableWeaponManager

Subclass of ItemManager for handling throwable weapons.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	ThrowableWeaponManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
getInstance	ThrowableWeaponManager	

6.1.2.5.5 *maps*



Obrázek 34 - NMT - BL - Maps

6.1.2.5.1 Class MapManager

Object implementing IMapManager interface and thus providing ways to handle logic operations with maps.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IMapDAO	
mMarkManager	IMapMarkManager	
sInstance	MapManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createMap	long	Parametry: map: DrDMapBO - Parametry: locationID: long -
deleteMap		Parametry: mapID: long -
getInstance	MapManager	
getMapBare	DrDMapBO	Parametry: mapID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getMapsBare	ArrayList<DrDMapBO >	Parametry: locationID: long -
getMapsWhole	ArrayList<DrDMapBO >	Parametry: locationID: long -
getMapWhole	DrDMapBO	Parametry: mapID: long -
importMap	long	Parametry: map: DrDMapBO - Parametry: locationID: long -
updateMap		Parametry: map: DrDMapBO - Parametry: locationID: long -

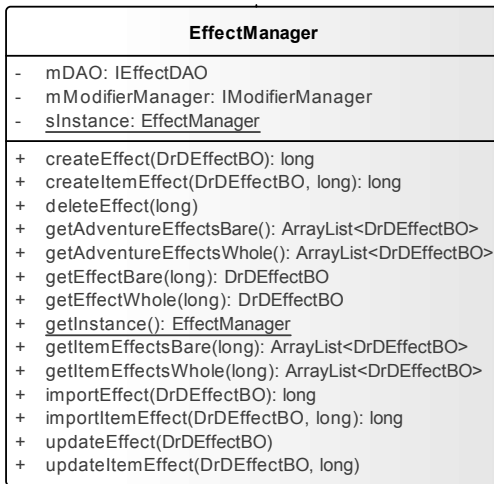
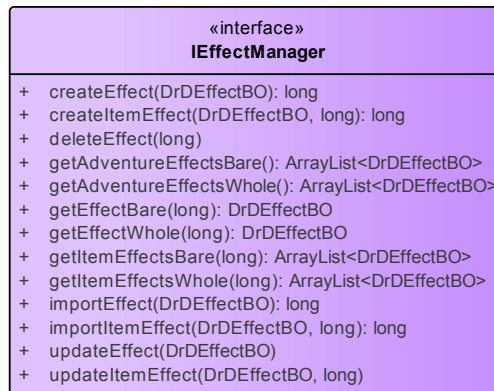
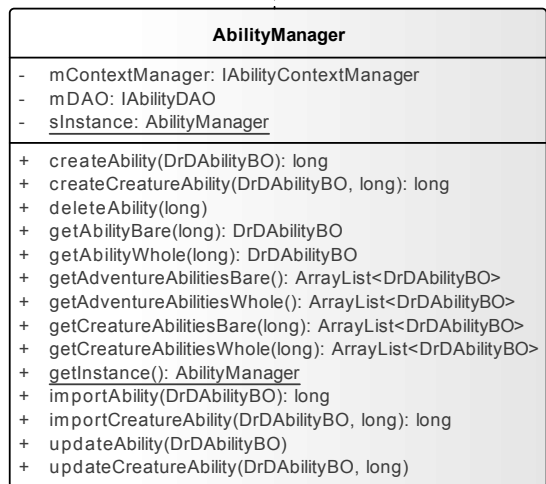
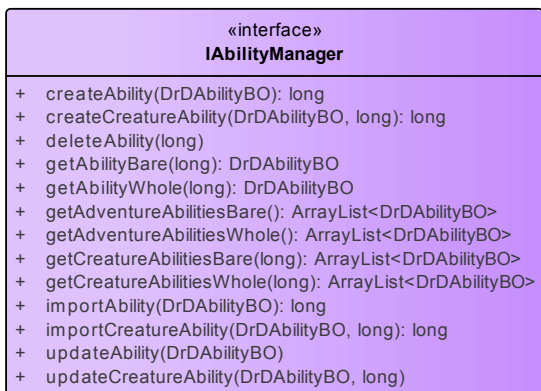
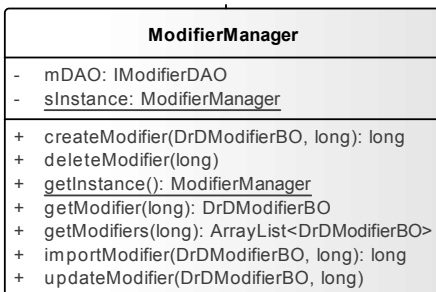
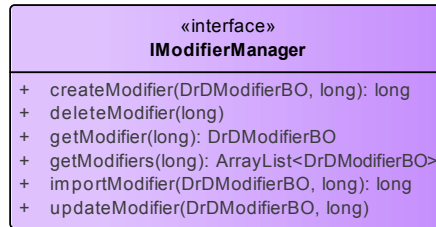
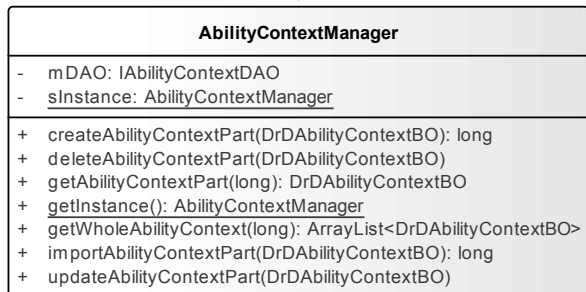
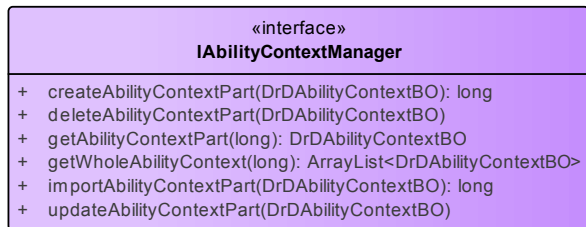
6.1.2.5.2 Class MapMarkManager

Object implementing IMapMarkManager interface and thus providing ways to handle logic operations with map marks.

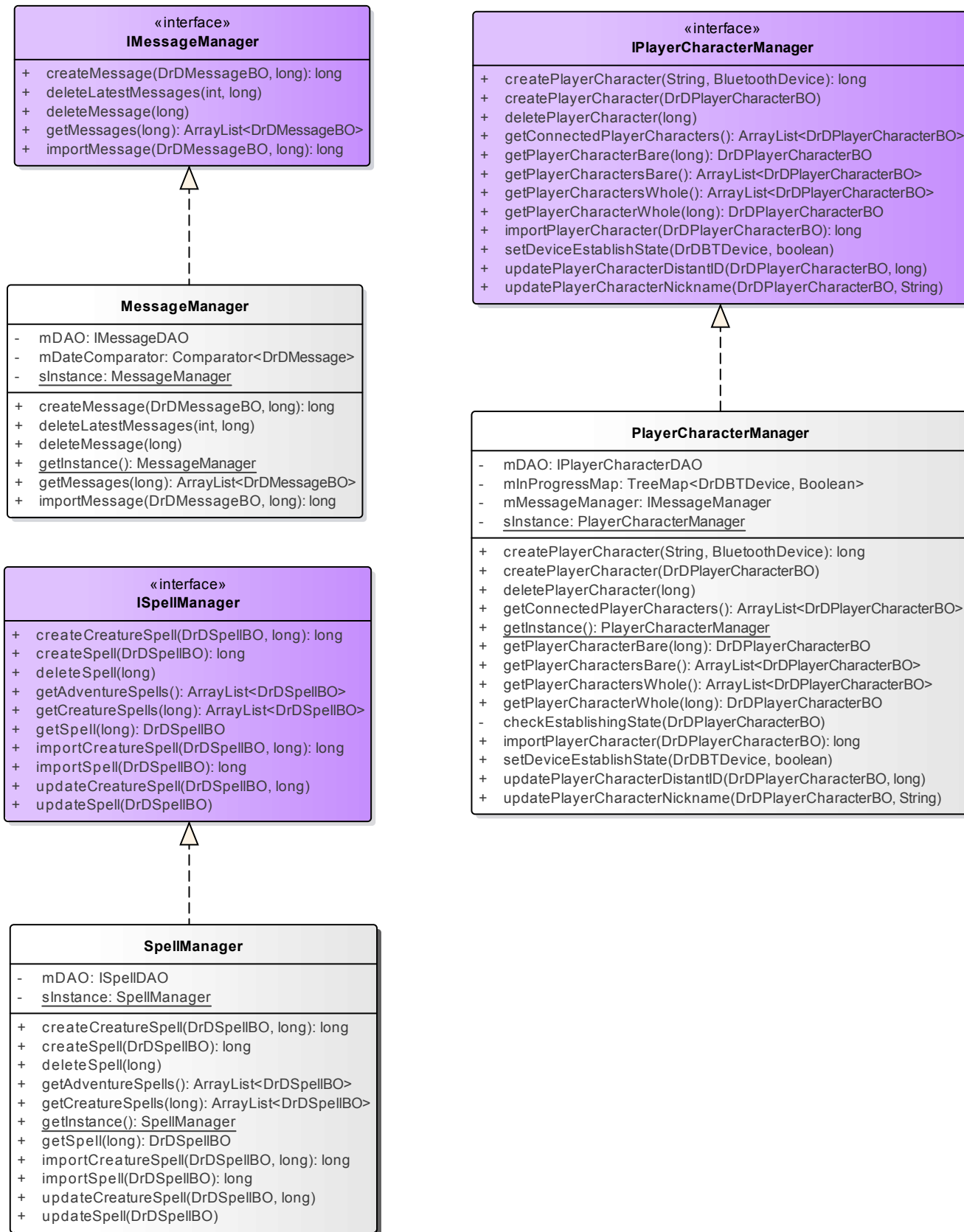
Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IMapMarkDAO	
sInstance	MapMarkManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createMapMark	long	Parametry: mapMark: DrDMapMarkBO - Parametry: mapID: long -
deleteMapMark		Parametry: mapMarkID: long -
getInstance	MapMarkManager	
getMapMark	DrDMapMarkBO	Parametry: mapMarkID: long -
getMapMarks	ArrayList<DrDMapMarkBO>	Parametry: mapID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
importMapMark	long	Parametry: mapMark: DrDMapMarkBO - Parametry: mapID: long -
updateMapMark		Parametry: mapMark: DrDMapMarkBO - Parametry: mapID: long -

6.1.2.6 nonlocatable



Obrázek 35 - NMT - BL - Nonlocatable



Obrázek 36 - NMT - BL - Nonlocatable 2

6.1.2.6.1 Class AbilityContextManager

Object implementing IAbilityContextManager interface and thus providing ways to handle logic operations with ability context.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IAbilityContextDAO	
sInstance	AbilityContextManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createAbilityContextPart	long	Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -
deleteAbilityContextPart		Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -
getAbilityContextPart	DrDAbilityContextBO	Parametry: contxtID: long -
getInstance	AbilityContextManager	
getWholeAbilityContext	ArrayList<DrDAbilityContextBO>	Parametry: abilityID: long -
importAbilityContextPart	long	Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -
updateAbilityContextPart		Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -

6.1.2.6.2 Class AbilityManager

Object implementing IAbilityManager interface and thus providing ways to handle logic operations with abilities.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContextManager	IAbilityContextManager	
mDAO	IAbilityDAO	
sInstance	AbilityManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO -

Název atributu	Datový typ	Popis
createCreatureAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO - Parametry: creatureID: long -
deleteAbility		Parametry: abilityID: long -
getAbilityBare	DrDAbilityBO	Parametry: abilityID: long -
getAbilityWhole	DrDAbilityBO	Parametry: abilityID: long -
getAdventureAbilitiesBare	ArrayList<DrDAbilityBO>	
getAdventureAbilitiesWhole	ArrayList<DrDAbilityBO>	
getCreatureAbilitiesBare	ArrayList<DrDAbilityBO>	Parametry: creatureID: long -
getCreatureAbilitiesWhole	ArrayList<DrDAbilityBO>	Parametry: creatureID: long -
getInstance	AbilityManager	
importAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO -
importCreatureAbility	long	Parametry: ability: DrDAbilityBO - Parametry: creatureID: long -
updateAbility		Parametry: ability: DrDAbilityBO -
updateCreatureAbility		Parametry: ability: DrDAbilityBO - Parametry: creatureID: long -

6.1.2.6.3 Class EffectManager

Object implementing IEffectManager interface and thus providing ways to handle logic operations with effects.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IEffectDAO	
mModifierManager	IModifierManager	
sInstance	EffectManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO -
createItemEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO - Parametry: itemID: long -
deleteEffect		Parametry: effectID: long -
getAdventureEffectsBare	ArrayList<DrDEffectBO>	
getAdventureEffectsWhole	ArrayList<DrDEffectBO>	
getEffectBare	DrDEffectBO	Parametry: effectID: long -
getEffectWhole	DrDEffectBO	Parametry: effectID: long -
getInstance	EffectManager	
getItemEffectsBare	ArrayList<DrDEffectBO>	Parametry: itemID: long -
getItemEffectsWhole	ArrayList<DrDEffectBO>	Parametry: itemID: long -
importEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO -
importItemEffect	long	Parametry: effect: DrDEffectBO - Parametry: itemID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
updateEffect		Parametry: effect: DrDEffectBO -
updateItemEffect		Parametry: effect: DrDEffectBO - Parametry: itemID: long -

6.1.2.6.4 Class MessageManager

Object implementing IMessageManager interface and thus providing ways to handle logic operations with messages.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IMessageDAO	
mDateComparator	Comparator<DrDMess age>	
sInstance	MessageManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createMessage	long	Parametry: message: DrDMessageBO - Parametry: playerCharacterID: long -
deleteLatestMessages		Parametry: amount: int - Parametry: playerCharacterID: long -
deleteMessage		Parametry: messageID: long -
getInstance	MessageManager	
getMessages	ArrayList<DrDMessag eBO>	Parametry: playerCharacterID: long -
importMessage	long	Parametry: message: DrDMessageBO - Parametry: playerCharacterID: long -

6.1.2.6.5 Class ModifierManager

Object implementing IModifierManager interface and thus providing ways to handle logic operations with modifiers.

Název atributu	Datový typ	Popis
----------------	------------	-------



Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IModifierDAO	
sInstance	ModifierManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createModifier	long	Parametry: modifier: DrDModifierBO - Parametry: parentID: long -
deleteModifier		Parametry: modifierID: long -
getInstance	ModifierManager	
getModifier	DrDModifierBO	Parametry: modifierID: long -
getModifiers	ArrayList<DrDModifierBO>	Parametry: effectID: long -
importModifier	long	Parametry: modifier: DrDModifierBO - Parametry: parentID: long -
updateModifier		Parametry: modifier: DrDModifierBO - Parametry: parentID: long -

6.1.2.6.6 Class *PlayerCharacterManager*

Object implementing IPlayerCharacterManager interface and thus providing ways to handle logic operations with player characters.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	IPlayerCharacterDAO	
mInProgressMap	TreeMap<DrDBTDevice, Boolean>	
mMessageManager	IMessageManager	
sInstance	PlayerCharacterManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createPlayerCharacter	long	Parametry: name: String - Parametry: device: BluetoothDevice -

Název atributu	Datový typ	Popis
createPlayerCharacter		Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO -
deletePlayerCharacter		Parametry: characterID: long -
getConnectedPlayerCharacters	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
getInstance	PlayerCharacterManager	
getPlayerCharacterBare	DrDPlayerCharacterBO	Parametry: characterID: long -
getPlayerCharactersBare	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
getPlayerCharactersWho	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
getPlayerCharacterWhole	DrDPlayerCharacterBO	Parametry: characterID: long -
checkEstablishingState		Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO -
importPlayerCharacter	long	Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO -
setDeviceEstablishState		Parametry: device: DrDBTDevice - Parametry: state: boolean -
updatePlayerCharacterDistantID		Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO - Parametry: distantID: long -
updatePlayerCharacterNickname		Parametry: character: DrDPlayerCharacterBO - Parametry: newNickname: String -

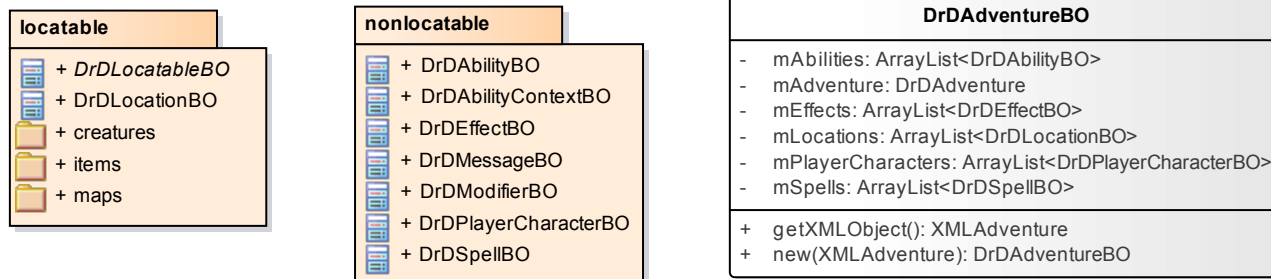
6.1.2.6.7 Class SpellManager

Object implementing ISpellManager interface and thus providing ways to handle logic operations with spells.



Název atributu	Datový typ	Popis
mDAO	ISpellDAO	
sInstance	SpellManager	
Název metody	Návratový typ	Popis
createCreatureSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO - Parametry: creatureID: long -
createSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO -
deleteSpell		Parametry: spellID: long -
getAdventureSpells	ArrayList<DrDSpellBO >	
getCreatureSpells	ArrayList<DrDSpellBO >	Parametry: creatureID: long -
getInstance	SpellManager	
getSpell	DrDSpellBO	Parametry: spellID: long -
importCreatureSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO - Parametry: creatureID: long -
importSpell	long	Parametry: spell: DrDSpellBO -
updateCreatureSpell		Parametry: spell: DrDSpellBO - Parametry: creatureID: long -
updateSpell		Parametry: spell: DrDSpellBO -

6.1.3 objects



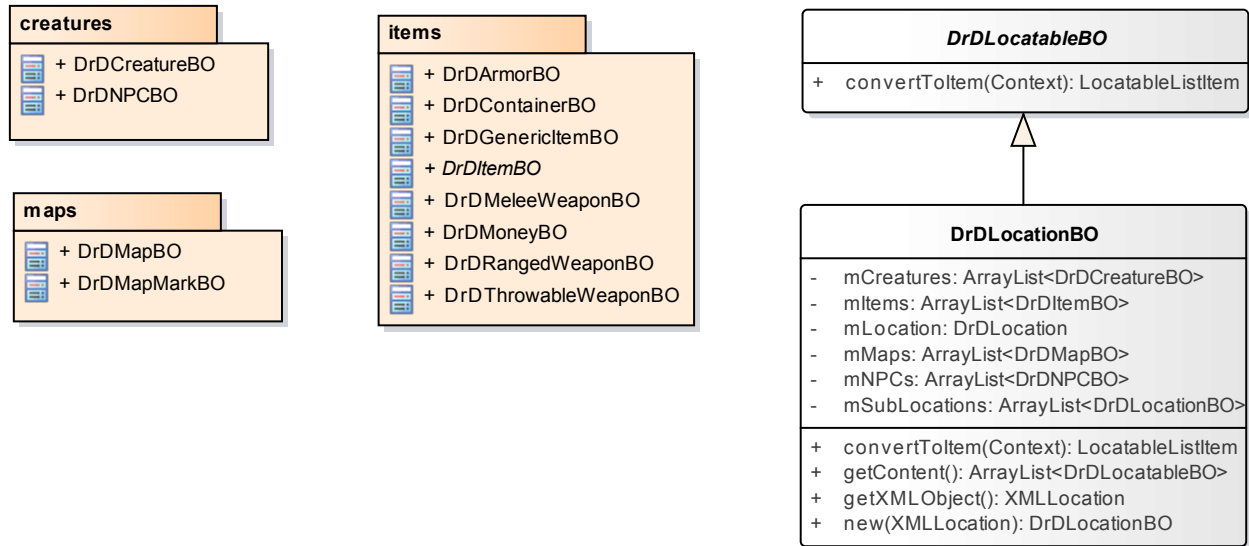
Obrázek 37 - NMT - BL - Objects

6.1.3.1 Class DrDAdventureBO

Business Object containing DrDAdventure object data and handling logic operations.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilities	ArrayList<DrDAbilityBO>	
mAdventure	DrDAdventure	
mEffects	ArrayList<DrDEffectBO>	
mLocations	ArrayList<DrDLocationBO>	
mPlayerCharacters	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
mSpells	ArrayList<DrDSpellBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getXMLObject	XMLAdventure	
new	DrDAdventureBO	Parametry: xmlAdventure: XMLAdventure -

6.1.3.2 locatable



Obrázek 38 - NMT - BL - Objects - Locatable

6.1.3.2.1 Class *DrDLocatableBO*

Abstract Business Object, which serves as parent to all BOs, which can be localized (contained in location).

Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -

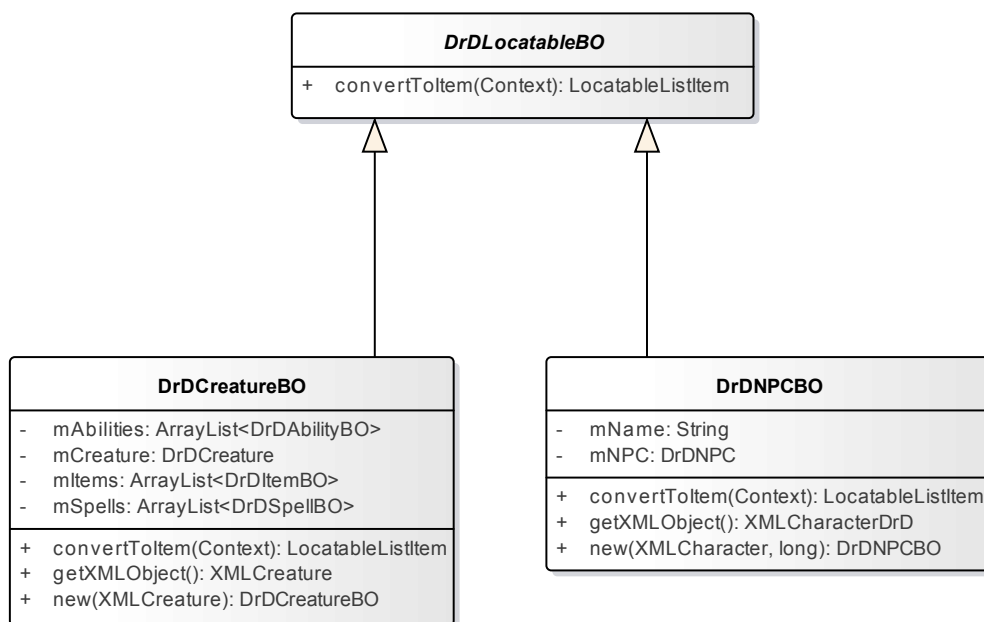
6.1.3.2.2 Class *DrDLocationBO*

Business Object containing DrDPlayerCharacter object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreatures	ArrayList<DrDCreatureBO>	
mItems	ArrayList<DrDItemBO>	
mLocation	DrDLocation	
mMaps	ArrayList<DrDMapBO>	
mNPCs	ArrayList<DrDNPCBO>	
mSubLocations	ArrayList<DrDLocationBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getContent	ArrayList<DrDLocatableBO>	
getXMLObject	XMLLocation	

Název atributu	Datový typ	Popis
new	DrDLocationBO	Parametry: xmlLocation: XMLLocation -

6.1.3.2.3 creatures



Obrázek 39 - NMT - BL - Objects - Creatures

6.1.3.2.3.1 Class DrDCreatureBO

Business Object containing DrDCreature object data.

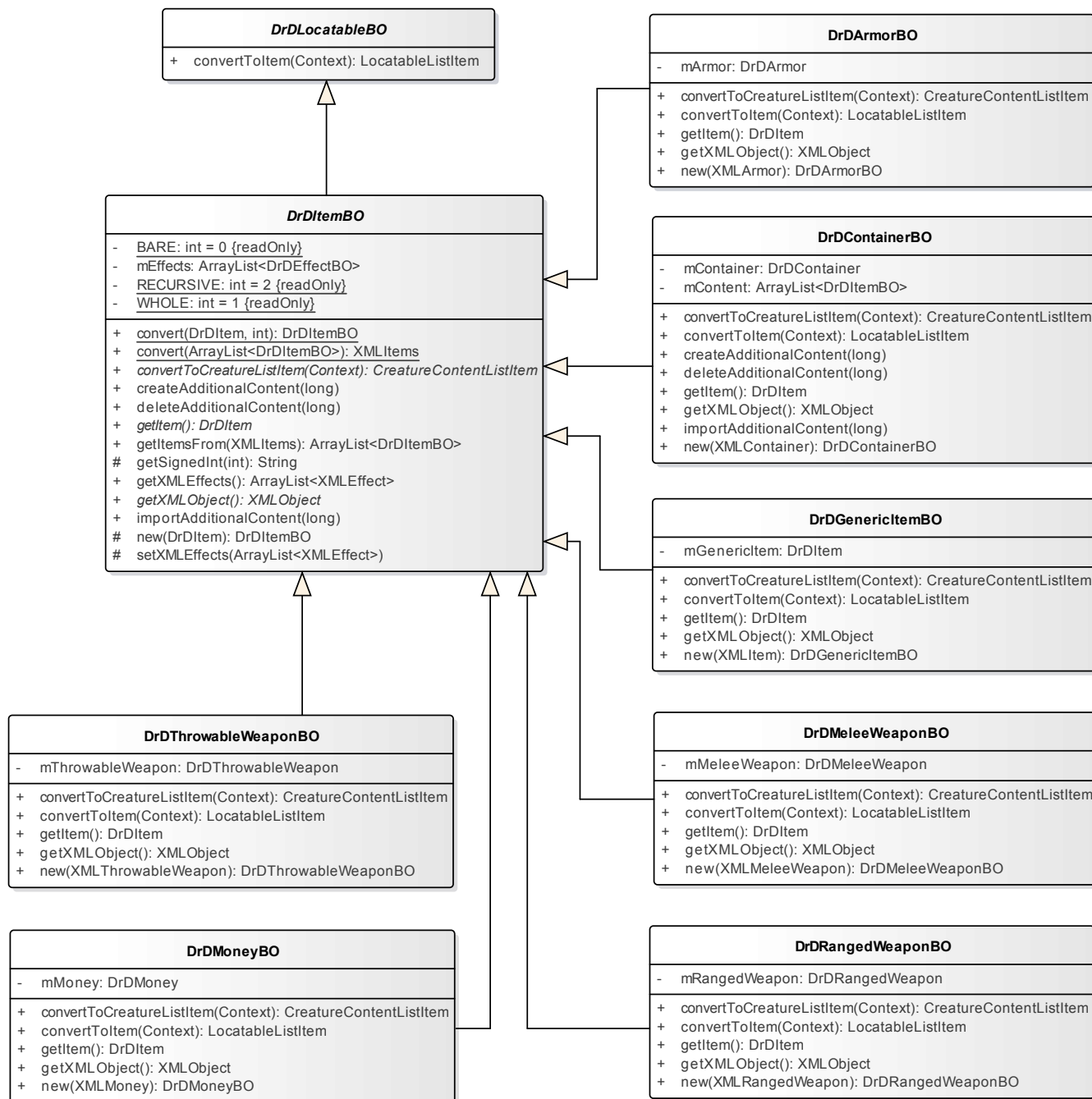
Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilities	ArrayList<DrDAbilityBO>	
mCreature	DrDCreature	
mItems	ArrayList<DrDItemBO>	
mSpells	ArrayList<DrDSpellBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLCreature	
new	DrDCreatureBO	Parametry: xmlCreature: XMLCreature -

6.1.3.2.3.2 Class DrDNPCBO

Business Object containing DrDNPC object data and handling logic operations.

Název atributu	Datový typ	Popis
mName	String	
mNPC	DrDNPC	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLCharacterDrD	
new	DrDNPCBO	Parametry: xmlCharacter: XMLCharacter - Parametry: locationID: long -

6.1.3.2.4 items



Obrázek 40 - NMT - BL - Objects - Items

6.1.3.2.4.1 Class DrDArmorBO

Business Object containing DrDArmor object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mArmor	DrDArmor	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getItem	DrDItem	
getXMLObject	XMLObject	
new	DrDArmorBO	Parametry: xmlArmor: XMLArmor -

6.1.3.2.4.2 Class DrDContainerBO

Business Object containing DrDContainer object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContainer	DrDContainer	
mContent	ArrayList<DrDItemBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
createAdditionalContent		Parametry: ID: long -
deleteAdditionalContent		Parametry: ID: long -
getItem	DrDItem	
getXMLObject	XMLObject	
importAdditionalContent		Parametry: ID: long -
new	DrDContainerBO	Parametry: xmlContainer: XMLContainer -

6.1.3.2.4.3 Class DrDGenericItemBO

Business Object containing DrDItem (generic - someone was lazy -_-) object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mGenericItem	DrDItem	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getItem	DrDItem	
getXMLObject	XMLObject	
new	DrDGenericItemBO	Parametry: xmlItem: XMLItem -

6.1.3.2.4.4 Class DrDItemBO

Abstract Business Object for grouping up item Business Objects.

Název atributu	Datový typ	Popis
BARE	int	
mEffects	ArrayList<DrDEffectBO>	
RECURSIVE	int	
WHOLE	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
convert	DrDItemBO	Parametry: item: DrDItem - Parametry: type: int -
convert	XMLItems	Parametry: items: ArrayList<DrDItemBO> -
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
createAdditionalContent		Parametry: ID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
deleteAdditionalContent		Parametry: ID: long -
getItem	DrDItem	
getItemsFrom	ArrayList<DrDItemBO>	Parametry: xmlItems: XMLItems -
getSignedInt	String	Parametry: number: int -
getXMLEffects	ArrayList<XMLEffect>	
getXMLObject	XMLObject	
importAdditionalContent		Parametry: ID: long -
new	DrDItemBO	Parametry: item: DrDItem -
setXMLEffects		Parametry: xmlEffects: ArrayList<XMLEffect> -

6.1.3.2.4.5 Class DrDMeleeWeaponBO

Business Object containing DrDMeleeWeapon object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mMeleeWeapon	DrDMeleeWeapon	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getItem	DrDItem	
getXMLObject	XMLObject	
new	DrDMeleeWeaponBO	Parametry: xmlMeleeWeapon: XMLMeleeWeapon -

6.1.3.2.4.6 Class DrDMoneyBO

Business Object containing DrDMoney object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mMoney	DrDMoney	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getItem	DrDItem	
getXMLObject	XMLObject	
new	DrDMoneyBO	Parametry: xmlMoney: XMLMoney -

6.1.3.2.4.7 Class DrDRangedWeaponBO

Business Object containing DrDRangedWeapon object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mRangedWeapon	DrDRangedWeapon	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getItem	DrDItem	
getXMLObject	XMLObject	
new	DrDRangedWeaponBO	Parametry: xmlRangedWeapon: XMLRangedWeapon -

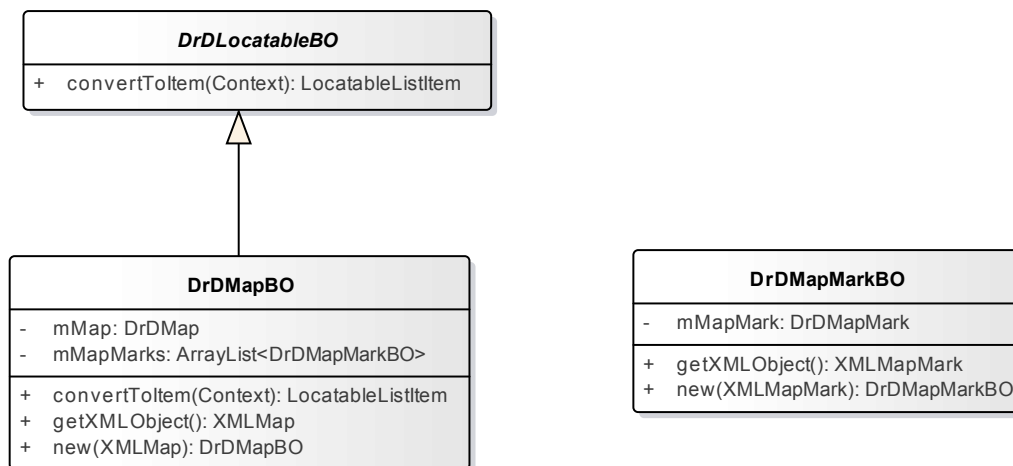
6.1.3.2.4.8 Class DrDThrowableWeaponBO

Business Object containing DrDThrowableWeapon object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mThrowableWeapon	DrDThrowableWeapon	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getItem	DrDItem	
getXMLObject	XMLObject	
new	DrDThrowableWeaponBO	Parametry: xmlThrowableWeapon: XMLThrowableWeapon -

6.1.3.2.5 maps



Obrázek 41 - NMT - BL - Objects - Maps

6.1.3.2.5.1 Class DrDMapBO

Business Object containing DrDMap object data and related collections.

Název atributu	Datový typ	Popis
mMap	DrDMap	
mMapMarks	ArrayList<DrDMapMarkBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	LocatableListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLMap	

Název atributu	Datový typ	Popis
new	DrDMapBO	Parametry: xmlMap: XMLMap -

6.1.3.2.5.2 Class DrDMapMarkBO

Business Object containing DrDMapMark object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mMapMark	DrDMapMark	
Název metody	Návratový typ	Popis
getXMLObject	XMLMapMark	
new	DrDMapMarkBO	Parametry: xmlMapMark: XMLMapMark -

6.1.3.3 nonlocatable

DrDAbilityBO
- mAbility: DrDAbility
- mContext: ArrayList<DrDAbilityContextBO>
+ convertToCreatureListItem(Context): CreatureContentListItem
+ convertToItem(Context): McListItem
+ getXMLObject(): XMLAbility
+ new(XMLAbility): DrDAbilityBO

DrDPlayerCharacterBO
- mCharacter: DrDPlayerCharacter
- mIsBeingEstablished: boolean
- mMessages: ArrayList<DrDMessageBO>
+ convertToItem(): PlayerListItem
+ getXMLObject(): XMLPlayerCharacter
+ new(XMLPlayerCharacter): DrDPlayerCharacterBO

DrDEffectBO
- mEffect: DrDEffect
- mModifiers: ArrayList<DrDModifierBO>
+ convertToItem(Context): McListItem
+ getXMLObject(): XMLEffect
+ new(XMLEffect): DrDEffectBO

DrDMessageBO
- mMessage: DrDMessage
+ getXMLObject(): XMLMessage
+ new(XMLMessage): DrDMessageBO

DrDModifierBO
- mModifier: DrDModifier
+ convertToListItem(Context): McListItem
+ getXMLObject(): XMLModifier
+ new(XMLModifier): DrDModifierBO
+ new(DrDModifier): DrDModifierBO

DrDAbilityContextBO
- mContextPart: DrDAbilityContext
+ convertToItem(Context): McListItem
+ getXMLObject(): XMLAbilityContext
+ new(XMLAbilityContext): DrDAbilityContextBO

DrDSpellBO
- mSpell: DrDSpellBO
+ convertToCreatureListItem(Context): CreatureContentListItem
+ convertToItem(Context): McListItem
+ getXMLObject(): XMLSpell
+ new(XMLSpell): DrDSpellBO

Obrázek 42 - NMT - BL - Objects - Nonlocatable

6.1.3.3.1 Class DrDAbilityBO

Business Object containing DrDAbility object data and related collections.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbility	DrDAbility	
mContext	ArrayList<DrDAbilityContextBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	McListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLAbility	
new	DrDAbilityBO	Parametry: xmlAbility: XMLAbility -

6.1.3.3.2 Class DrDAbilityContextBO

Business Object containing DrDAbilityContext object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContextPart	DrDAbilityContext	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	McListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLAbilityContext	
new	DrDAbilityContextBO	Parametry: xmlAbilityContext: XMLAbilityContext -

6.1.3.3.3 Class DrDEffectBO

Business Object containing DrDEffect object data and related collections.

Název atributu	Datový typ	Popis
mEffect	DrDEffect	
mModifiers	ArrayList<DrDModifierBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	McListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLEffect	

Název atributu	Datový typ	Popis
new	DrDEffectBO	Parametry: xmlEffect: XMLEffect -

6.1.3.3.4 Class DrDMessageBO

Business Object containing DrDMessage object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mMessage	DrDMessage	
Název metody	Návratový typ	Popis
getXMLObject	XMLMessage	
new	DrDMessageBO	Parametry: xmlMessage: XMLMessage -

6.1.3.3.5 Class DrDModifierBO

Business Object containing DrDModifier object data.

Název atributu	Datový typ	Popis
mModifier	DrDModifier	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToListItem	McListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLModifier	
new	DrDModifierBO	Parametry: xmlModifier: XMLModifier -
new	DrDModifierBO	Parametry: libraryModifier: DrDModifier -

6.1.3.3.6 Class DrDPlayerCharacterBO

Business Object containing DrDPlayerCharacter object data and its related collections.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCharacter	DrDPlayerCharacter	
isBeingEstablished	boolean	
mMessages	ArrayList<DrDMessageBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToItem	PlayerListItem	
getXMLObject	XMLPlayerCharacter	

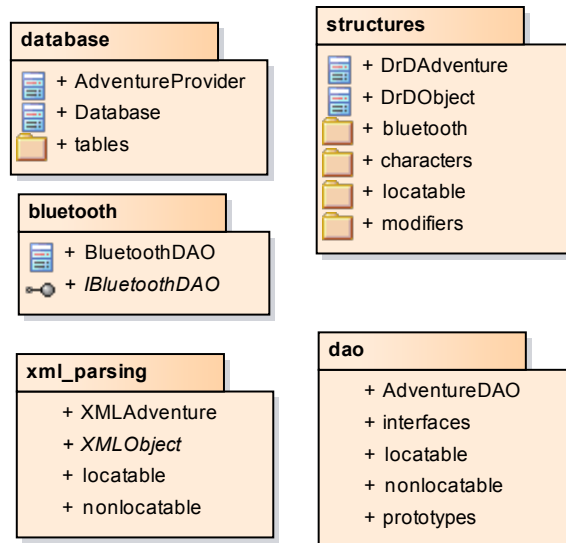
Název atributu	Datový typ	Popis
new	DrDPlayerCharacterBO	Parametry: xmIPlayerCharacter: XMLPLayerCharacter -

6.1.3.3.7 Class DrDSpellBO

Business Object containing DrDSpell object data and handling logic operations.

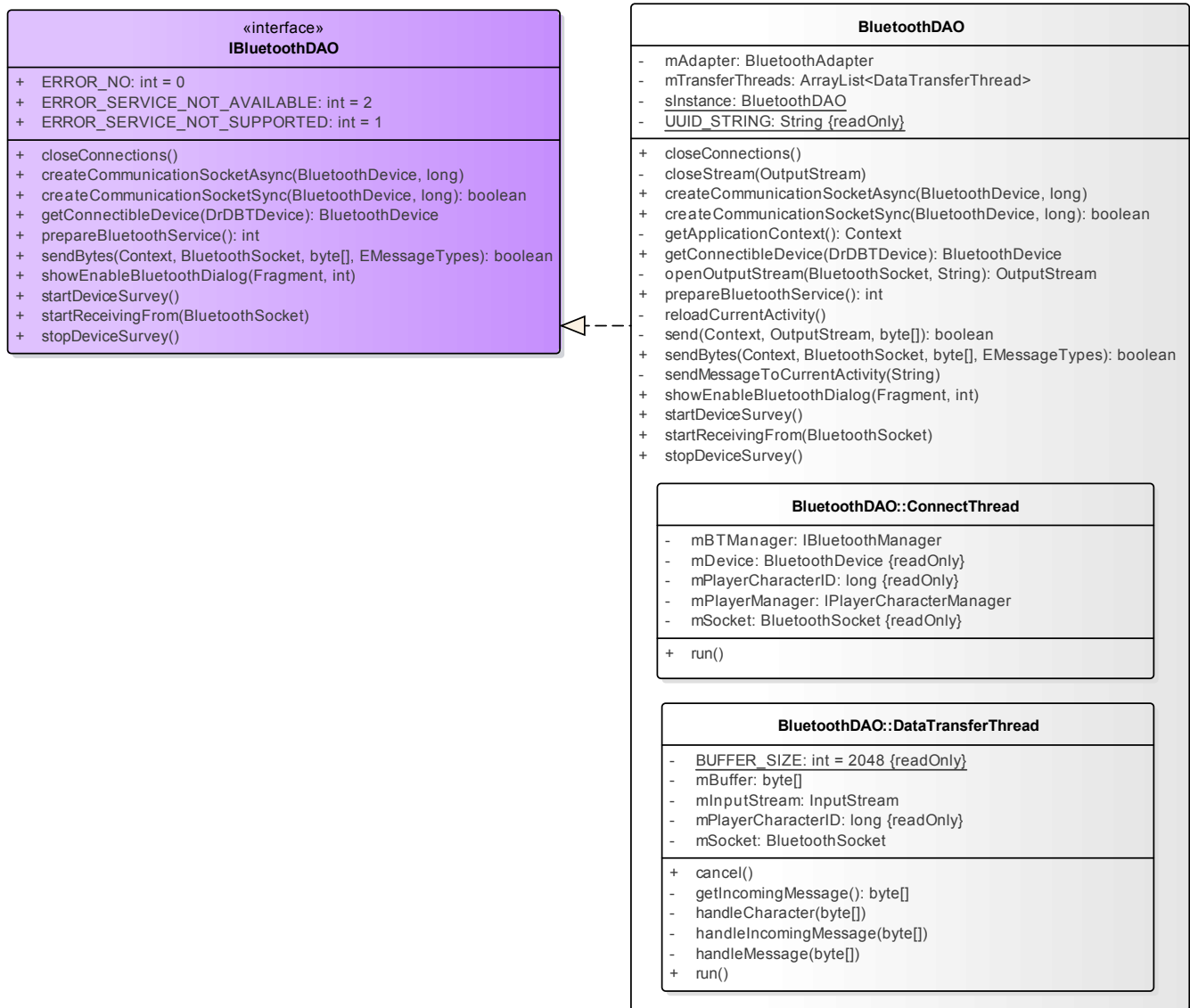
Název atributu	Datový typ	Popis
mSpell	DrDSpellBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
convertToCreatureListItem	CreatureContentListItem	Parametry: context: Context -
convertToItem	McListItem	Parametry: context: Context -
getXMLObject	XMLSpell	
new	DrDSpellBO	Parametry: xmISpell: XMLSpell -

6.2 data



Obrázek 43 - NMT - DL

6.2.1 bluetooth



Obrázek 44 - NMT - DL - BT

6.2.1.1 Class BluetoothDAO

Handler implementing interface for Bluetooth communication.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdapter	BluetoothAdapter	
mTransferThreads	ArrayList<DataTransferThread>	
sInstance	BluetoothDAO	
UUID_STRING	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
closeConnections		



Název atributu	Datový typ	Popis
closeStream		Parametry: stream: OutputStream -
createCommunicationSocketAsync		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
createCommunicationSocketSync	boolean	Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
getApplicationContext	Context	
getConnectableDevice	BluetoothDevice	Parametry: device: DrDBTDevice -
openOutputStream	OutputStream	Parametry: socket: BluetoothSocket - Parametry: errorMessage: String -
prepareBluetoothService	int	
reloadCurrentActivity		
send	boolean	Parametry: context: Context - Parametry: outputStream: OutputStream - Parametry: bytes: byte[] -
sendBytes	boolean	Parametry: context: Context - Parametry: socket: BluetoothSocket - Parametry: bytes: byte[] - Parametry: type: EMessageTypes -
sendMessageToCurrentActivity		Parametry: message: String -

Název atributu	Datový typ	Popis
showEnableBluetoothDialog		Parametry: fragment: Fragment - Parametry: requestCode: int -
startDeviceSurvey		
startReceivingFrom		Parametry: socket: BluetoothSocket -
stopDeviceSurvey		

6.2.1.1.1 Class ConnectThread

Inner class describing thread used for establishing connection.

Název atributu	Datový typ	Popis
mBTManager	IBluetoothManager	
mDevice	BluetoothDevice	
mPlayerCharacterID	long	
mPlayerManager	IPlayerCharacterManager	
mSocket	BluetoothSocket	
Název metody	Návratový typ	Popis
run		

6.2.1.1.2 Class DataTransferThread

Inner class describing thread used for data transfer.

Název atributu	Datový typ	Popis
BUFFER_SIZE	int	
mBuffer	byte[]	
mInputStream	InputStream	
mPlayerCharacterID	long	
mSocket	BluetoothSocket	
Název metody	Návratový typ	Popis
cancel		
getIncomingMessage	byte[]	
handleCharacter		Parametry: data: byte[] -
handleIncomingMessage		Parametry: message: byte[] -

Název atributu	Datový typ	Popis
handleMessage		Parametry: data: byte[] -
run		

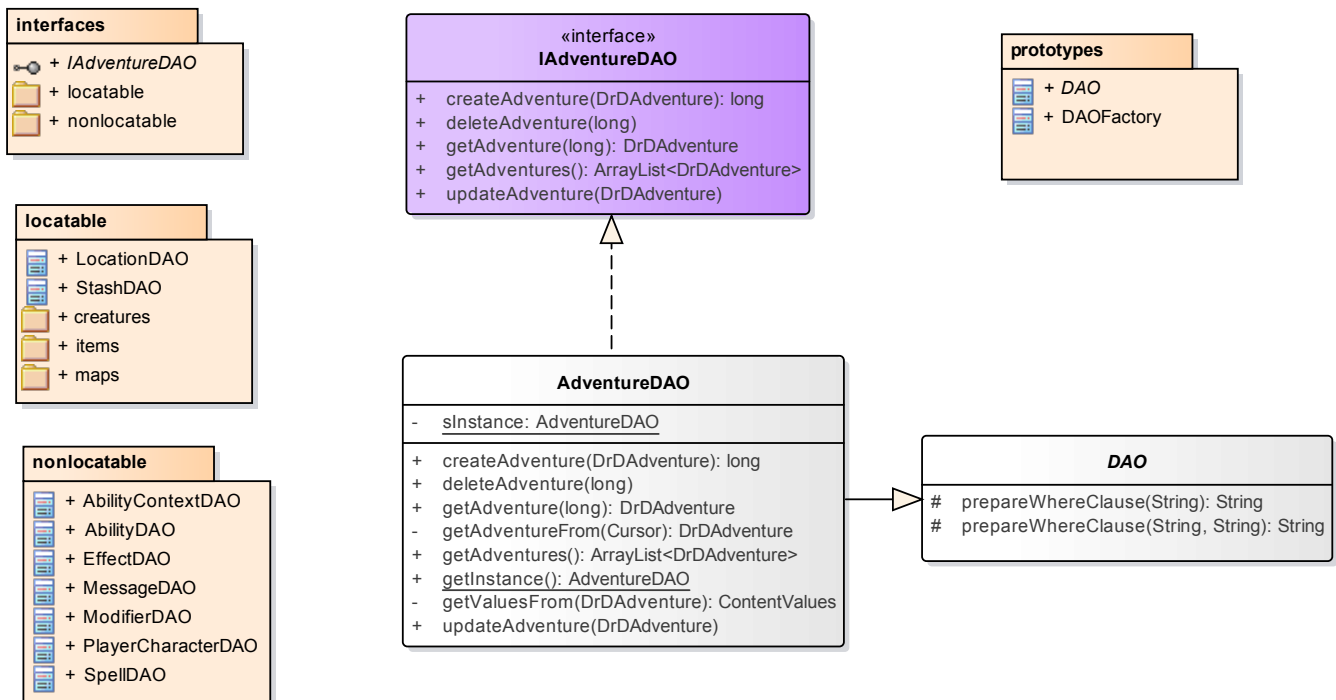
6.2.1.2 Interface IBluetoothDAO

Interface defining methods for using Bluetooth service.

Název atributu	Datový typ	Popis
ERROR_NO	int	
ERROR_SERVICE_NO T_AVAILABLE	int	
ERROR_SERVICE_NO T_SUPPORTED	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
closeConnections		
createCommunicationSo cketAsync		Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
createCommunicationSo cketSync	boolean	Parametry: device: BluetoothDevice - Parametry: playerCharacterID: long -
getConnectibleDevice	BluetoothDevice	Parametry: device: DrDBTDevice -
prepareBluetoothService	int	
sendBytes	boolean	Parametry: context: Context - Parametry: socket: BluetoothSocket - Parametry: bytes: byte[] - Parametry: type: EMessageTypes -
showEnableBluetoothDi alog		Parametry: fragment: Fragment - Parametry: requestCode: int -

Název atributu	Datový typ	Popis
startDeviceSurvey		
startReceivingFrom		Parametry: socket: BluetoothSocket -
stopDeviceSurvey		

6.2.2 dao



Obrázek 45 - NMT - DL - DAO

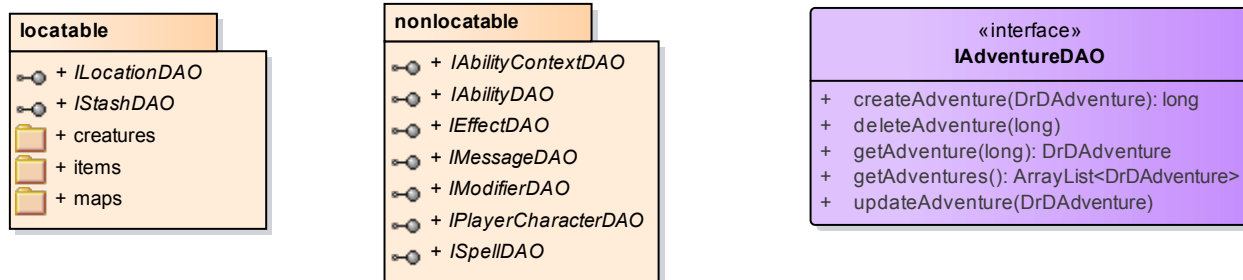
6.2.2.1 Class AdventureDAO

Data Access Object implementing IAdventureDAO interface providing ways to persist adventures.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	AdventureDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createAdventure	long	Parametry: adventure: DrDAdventure -
deleteAdventure		Parametry: adventureID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getAdventure	DrDAdventure	Parametry: adventureID: long -
getAdventureFrom	DrDAdventure	Parametry: cursor: Cursor -
getAdventures	ArrayList<DrDAdventure>	
getInstance	AdventureDAO	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: adventure: DrDAdventure -
updateAdventure		Parametry: adventure: DrDAdventure -

6.2.2.2 interfaces



Obrázek 46 - NMT - DL - IF

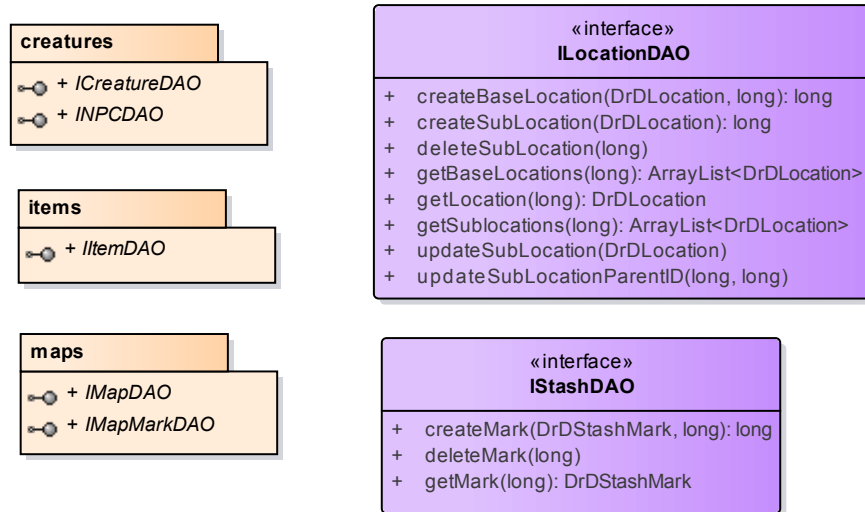
6.2.2.2.1 Interface IAdventureDAO

Interface defining the methods for handling persistence of base information about adventures.

Název metody	Návratový typ	Popis
createAdventure	long	Parametry: adventure: DrDAdventure -
deleteAdventure		Parametry: adventureID: long -
getAdventure	DrDAdventure	Parametry: adventureID: long -

Název metody	Návratový typ	Popis
getAdventures	ArrayList<DrDAdventure>	
updateAdventure		Parametry: adventure: DrDAdventure -

6.2.2.2 locatable



Obrázek 47 - NMT - DL - IF - Locatable

6.2.2.2.1 Interface ILocationDAO

Interface defining the methods for handling persistence of locations.

Note that basic locations (root and stash) will have FK to adventure, other locations will have the FK to location. Make sure to use correct initiator.

Název metody	Návratový typ	Popis
createBaseLocation	long	Parametry: location: DrDLocation - Parametry: adventureID: long -
createSubLocation	long	Parametry: location: DrDLocation -
deleteSubLocation		Parametry: subLocationID: long -

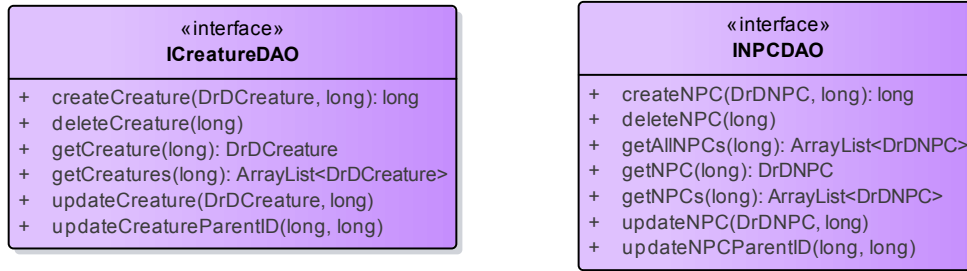
Název metody	Návratový typ	Popis
getBaseLocations	ArrayList<DrDLocation >	Parametry: adventureID: long -
getLocation	DrDLocation	Parametry: locationID: long -
getSublocations	ArrayList<DrDLocation >	Parametry: locationID: long -
updateSubLocation		Parametry: location: DrDLocation -
updateSubLocationParentID		Parametry: sublocationID: long - Parametry: newParentID: long -

6.2.2.2.2 Interface IStashDAO

Interface defining the methods for handling persistence of stash.

Název metody	Návratový typ	Popis
createMark	long	Parametry: mark: DrDStashMark - Parametry: adventureID: long -
deleteMark		Parametry: adventureID: long -
getMark	DrDStashMark	Parametry: adventureID: long -

6.2.2.2.3 creatures



Obrázek 48 - NMT - DL - IF - Creatures

6.2.2.2.3.1 Interface ICreatureDAO

Interface defining the methods for handling persistence of creatures.

Název metody	Návratový typ	Popis
createCreature	long	Parametry: creature: DrDCreature - Parametry: locationID: long -
deleteCreature		Parametry: creatureID: long -
getCreature	DrDCreature	Parametry: creatureID: long -
getCreatures	ArrayList<DrDCreature >	Parametry: locationID: long -
updateCreature		Parametry: creature: DrDCreature - Parametry: locationID: long -
updateCreatureParentID		Parametry: creatureID: long - Parametry: nerParentID: long -

6.2.2.2.3.2 Interface INPCDAO

Interface defining the methods for handling persistence of npc holder objects.

Název metody	Návratový typ	Popis
--------------	---------------	-------

Název metody	Návratový typ	Popis
createNPC	long	Parametry: npc: DrDNPC - Parametry: adventureID: long -
deleteNPC		Parametry: npcID: long -
getAllNPCs	ArrayList<DrDNPC>	Parametry: adventureID: long -
getNPC	DrDNPC	Parametry: npcID: long -
getNPCs	ArrayList<DrDNPC>	Parametry: locationID: long -
updateNPC		Parametry: npc: DrDNPC - Parametry: adventureID: long -
updateNPCParentID		Parametry: npcID: long - Parametry: newParentID: long -

6.2.2.2.4 items

«interface» ItemDAO
+ PARENT_CONTAINER: int = 2 + PARENT_CREATURE: int = 1 + PARENT_LOCATION: int = 0
+ createItem(DrDItem, long, int): long + deleteItem(long) + getItem(long): DrDItem + getItems(long, int): ArrayList<DrDItem> + updateItem(DrDItem, long, int) + updateItemParentID(long, long)

Obrázek 49 - NMT - DL - IF - Items

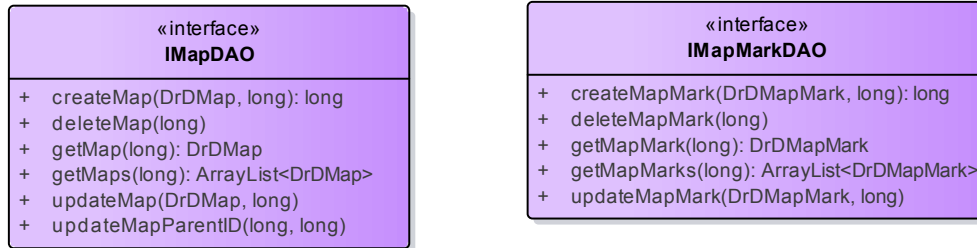
6.2.2.2.4.1 Interface ItemDAO

Interface defining the methods for handling persistence of items.

Note that this interface is generalized for all items and there will be several implementations of it.

Název atributu	Datový typ	Popis
PARENT_CONTAINER	int	
PARENT_CREATURE	int	
PARENT_LOCATION	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getItems	ArrayList<DrDItem>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
updateItemParentID		Parametry: itemID: long - Parametry: newParentID: long -

6.2.2.2.2.5 maps



Obrázek 50 - NMT - DL - IF - Maps

6.2.2.2.5.1 Interface IMapDAO

Interface defining the methods for handling persistence of maps.

Název metody	Návratový typ	Popis
createMap	long	Parametry: map: DrDMap - Parametry: locationID: long -
deleteMap		Parametry: mapID: long -
getMap	DrDMap	Parametry: mapID: long -
getMaps	ArrayList<DrDMap>	Parametry: locationID: long -
updateMap		Parametry: map: DrDMap - Parametry: locationID: long -
updateMapParentID		Parametry: mapID: long - Parametry: newParentID: long -

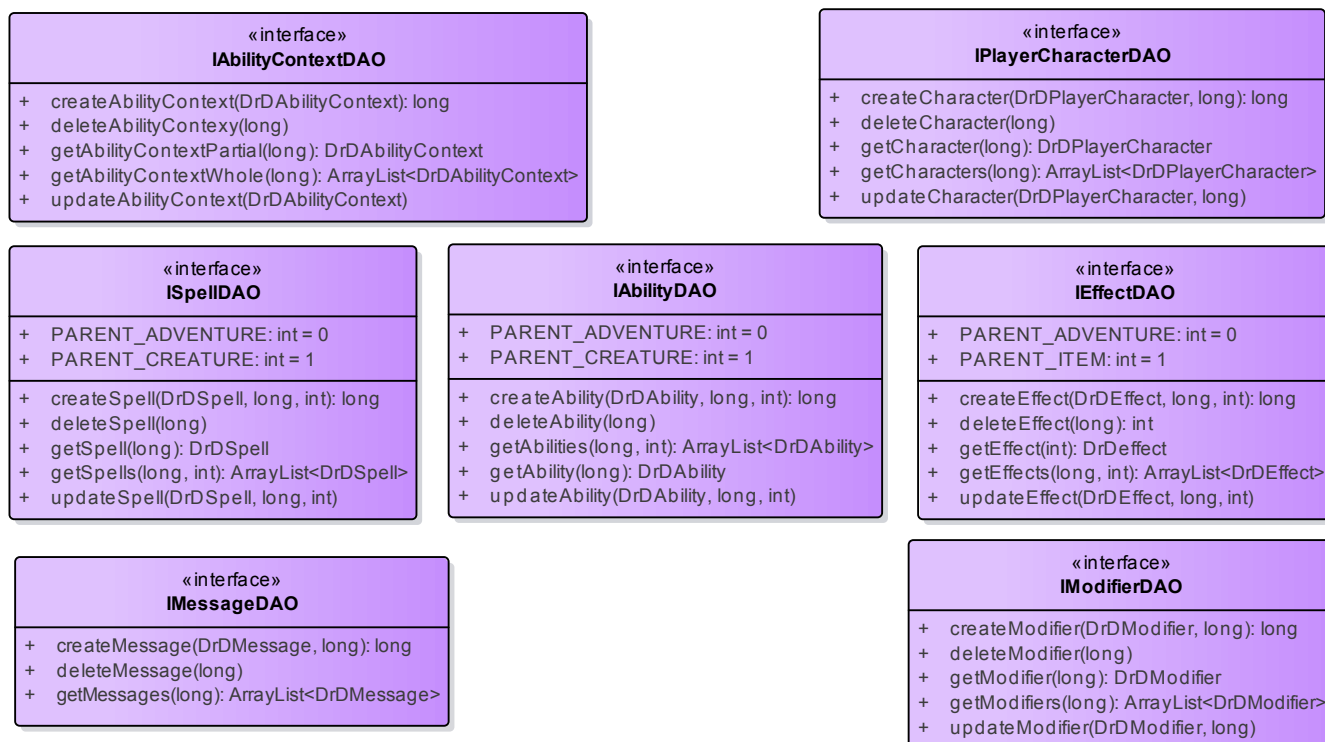
6.2.2.2.5.2 Interface IMapMarkDAO

Interface defining the methods for handling persistence of map marks.

Název metody	Návratový typ	Popis
--------------	---------------	-------

Název metody	Návratový typ	Popis
createMapMark	long	Parametry: mapMark: DrDMapMark - Parametry: mapID: long -
deleteMapMark		Parametry: mapMarkID: long -
getMapMark	DrDMapMark	Parametry: mapMarkID: long -
getMapMarks	ArrayList<DrDMapMark>	Parametry: mapID: long -
updateMapMark		Parametry: mapMark: DrDMapMark - Parametry: mapID: long -

6.2.2.2.3 *nonlocatable*



Obrázek 51 - NMT - DL - IF - Nonlocatable

6.2.2.2.3.1 Interface IAbilityContextDAO

Interface defining the methods for handling persistence of Context of Abilities.

Název metody	Návratový typ	Popis
createAbilityContext	long	Parametry: context: DrDAbilityContext -
deleteAbilityContext		Parametry: contextID: long -
getAbilityContextPartial	DrDAbilityContext	Parametry: contextID: long -
getAbilityContextWhole	ArrayList<DrDAbilityContext>	Parametry: abilityID: long -
updateAbilityContext		Parametry: context: DrDAbilityContext -

6.2.2.2.3.2 Interface IAbilityDAO

Interface defining the methods for handling persistence of Abilities.

Název atributu	Datový typ	Popis
PARENT_ADVENTURE	int	
PARENT_CREATURE	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
createAbility	long	Parametry: ability: DrDAbility - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteAbility		Parametry: abilityID: long -
getAbilities	ArrayList<DrDAbility>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

Název atributu	Datový typ	Popis
getAbility	DrDAbility	Parametry: abilityID: long -
updateAbility		Parametry: ability: DrDAbility - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.2.3.3 Interface IEffectDAO

Interface defining the methods for handling persistence of Effects.

Název atributu	Datový typ	Popis
PARENT_ADVENTUR E	int	
PARENT_ITEM	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
createEffect	long	Parametry: effect: DrDEffect - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteEffect	int	Parametry: effectID: long -
getEffect	DrDeffect	Parametry: effectID: int -
getEffects	ArrayList<DrDEffect>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
updateEffect		Parametry: effect: DrDEffect - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.2.3.4 Interface IMessageDAO

Interface defining the methods for handling persistence of messages.

Název metody	Návratový typ	Popis
createMessage	long	Parametry: message: DrDMessage - Parametry: playerCharacterID: long -
deleteMessage		Parametry: messageID: long -
getMessages	ArrayList<DrDMessage>	Parametry: playerCharacterID: long -

6.2.2.2.3.5 Interface IModifierDAO

Interface defining the methods for handling persistence of modifiers.

Název metody	Návratový typ	Popis
createModifier	long	Parametry: modifier: DrDModifier - Parametry: parentID: long -
deleteModifier		Parametry: modifierID: long -
getModifier	DrDModifier	Parametry: modifierID: long -
getModifiers	ArrayList<DrDModifier>	Parametry: parentID: long -
updateModifier		Parametry: modifier: DrDModifier - Parametry: parentID: long -

6.2.2.2.3.6 Interface IPlayerCharacterDAO

Interface defining the methods for handling persistence of character holder objects.

Název metody	Návratový typ	Popis
--------------	---------------	-------

Název metody	Návratový typ	Popis
createCharacter	long	Parametry: character: DrDPlayerCharacter - Parametry: adventureID: long -
deleteCharacter		Parametry: characterID: long -
getCharacter	DrDPlayerCharacter	Parametry: characterID: long -
getCharacters	ArrayList<DrDPlayerCharacter>	Parametry: adventureID: long -
updateCharacter		Parametry: character: DrDPlayerCharacter - Parametry: adventureID: long -

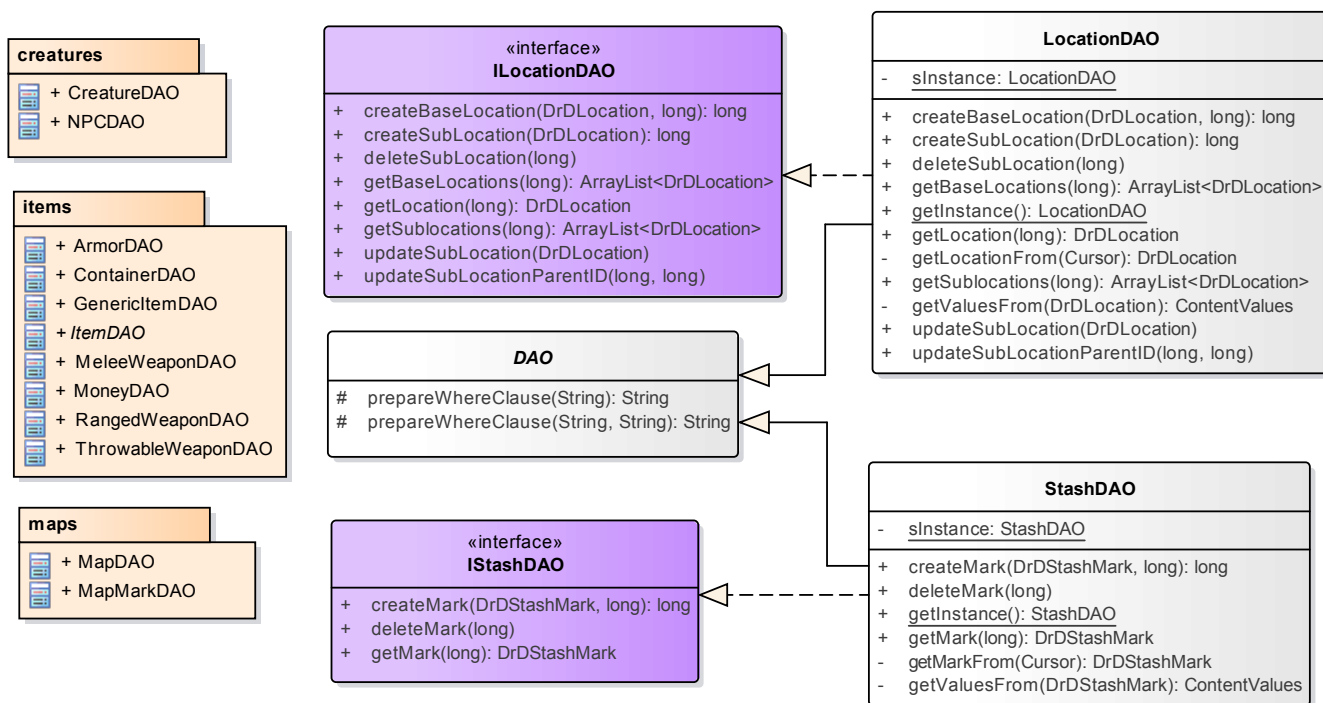
6.2.2.2.3.7 Interface ISpellDAO

Interface defining the methods for handling persistence of Spells.

Název atributu	Datový typ	Popis
PARENT_ADVENTURE	int	
PARENT_CREATURE	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
createSpell	long	Parametry: spell: DrDSpell - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteSpell		Parametry: spellID: long -
getSpell	DrDSpell	Parametry: spellID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getSpells	ArrayList<DrDSpell>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
updateSpell		Parametry: spell: DrDSpell - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.3 locatable



Obrázek 52 - NMT - DL - Locatable

6.2.2.3.1 Class LocationDAO

Data Access Object implementing ILocationDAO interface providing ways to persist locations.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	LocationDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createBaseLocation	long	Parametry: location: DrDLocation - Parametry: adventureID: long -
createSubLocation	long	Parametry: location: DrDLocation -
deleteSubLocation		Parametry: subLocationID: long -
getBaseLocations	ArrayList<DrDLocation >	Parametry: adventureID: long -
getInstance	LocationDAO	
getLocation	DrDLocation	Parametry: locationID: long -
getLocationFrom	DrDLocation	Parametry: cursor: Cursor -
getSublocations	ArrayList<DrDLocation >	Parametry: locationID: long -
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: location: DrDLocation -
updateSubLocation		Parametry: location: DrDLocation -
updateSubLocationParentID		Parametry: sublocationID: long - Parametry: newParentID: long -

6.2.2.3.2 Class StashDAO

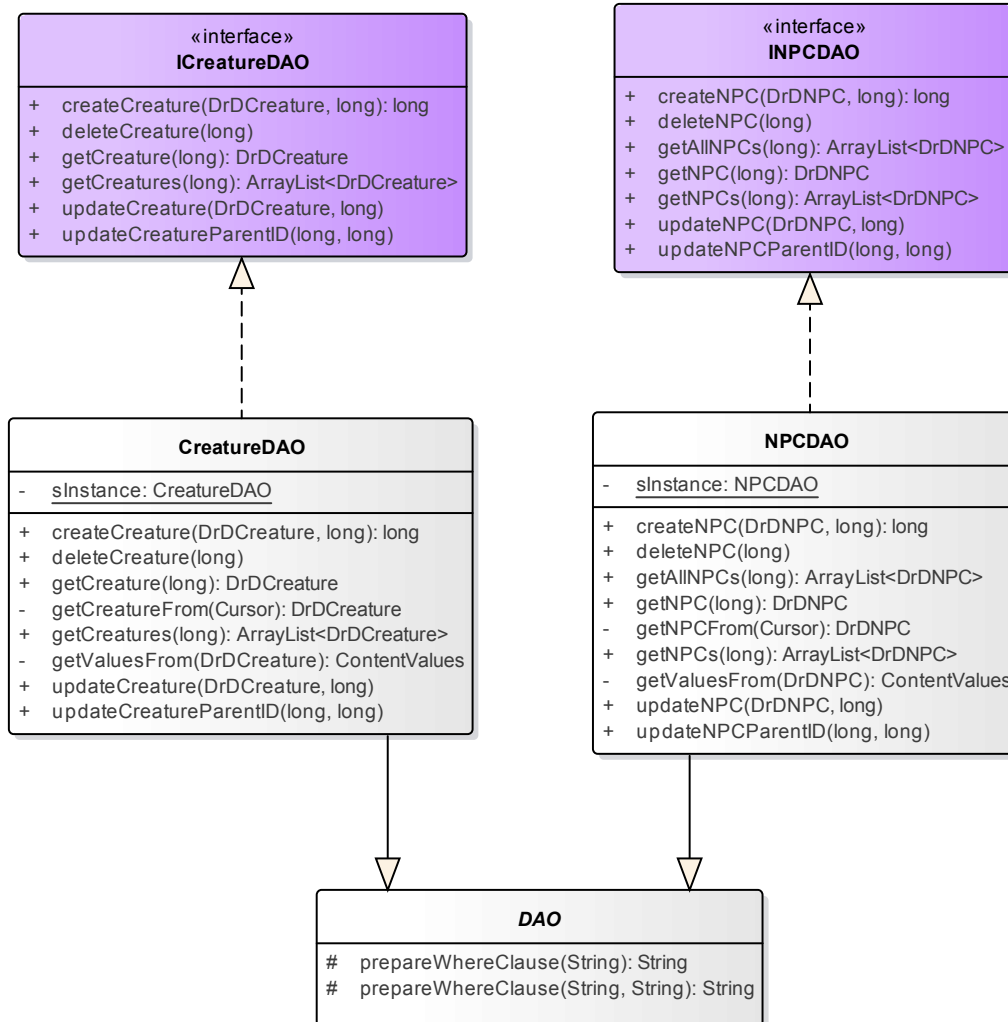
Data Access Object implementing IStashDAO interface providing ways to persist stash.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	StashDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis



Název atributu	Datový typ	Popis
createMark	long	Parametry: mark: DrDStashMark - Parametry: adventureID: long -
deleteMark		Parametry: adventureID: long -
getInstance	StashDAO	
getMark	DrDStashMark	Parametry: adventureID: long -
getMarkFrom	DrDStashMark	Parametry: cursor: Cursor -
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: mark: DrDStashMark -

6.2.2.3.3 *creatures*



Obrázek 53 - NTM - DL - Creatures

6.2.2.3.3.1 Class CreatureDAO

Data Access Object implementing ICreateureDAO interface providing ways to persist creatures.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	CreatureDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createCreature	long	Parametry: creature: DrDCreature - Parametry: locationID: long -
deleteCreature		Parametry: creatureID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getCreature	DrDCreature	Parametry: creatureID: long -
getCreatureFrom	DrDCreature	Parametry: cursor: Cursor -
getCreatures	ArrayList<DrDCreature >	Parametry: locationID: long -
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: creature: DrDCreature -
updateCreature		Parametry: creature: DrDCreature - Parametry: locationID: long -
updateCreatureParentID		Parametry: creatureID: long - Parametry: nerParentID: long -

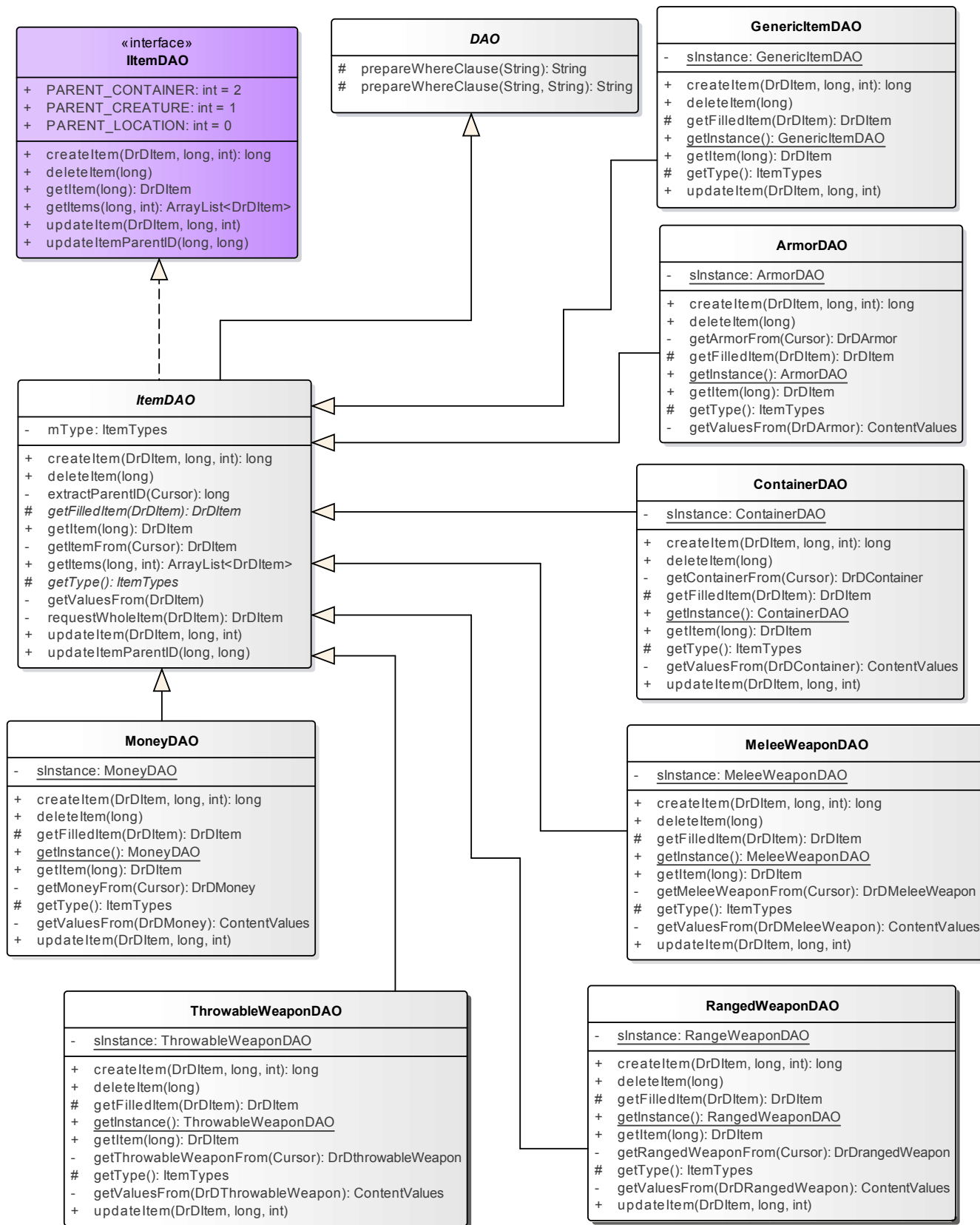
6.2.2.3.3.2 Class NPCDAO

Data Access Object implementing INPCDAO interface providing ways to persist NPCs.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	NPCDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createNPC	long	Parametry: npc: DrDNPC - Parametry: adventureID: long -
deleteNPC		Parametry: npcID: long -
getAllNPCs	ArrayList<DrDNPC>	Parametry: adventureID: long -
getNPC	DrDNPC	Parametry: npcID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getNPCFrom	DrDNPC	Parametry: cursor: Cursor -
getNPCs	ArrayList<DrDNPC>	Parametry: locationID: long -
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: npc: DrDNPC -
updateNPC		Parametry: npc: DrDNPC - Parametry: adventureID: long -
updateNPCParentID		Parametry: npcID: long - Parametry: newParentID: long -

6.2.2.3.4 *items*



Obrázek 54 - NMT - DL - Items

6.2.2.3.4.1 Class ArmorDAO

Data Access Object implementing IItemDAO interface providing ways to persist armor.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	ArmorDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getArmorFrom	DrDArmor	Parametry: cursor: Cursor -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getInstance	ArmorDAO	
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getType	ItemTypes	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: armor: DrDArmor -

6.2.2.3.4.2 Class ContainerDAO

Data Access Object implementing IItemDAO interface providing ways to persist containers.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	ContainerDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getContainerFrom	DrDContainer	Parametry: cursor: Cursor -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getInstance	ContainerDAO	
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getType	ItemTypes	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: container: DrDContainer -
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.3.4.3 Class GenericItemDAO

Data Access Object implementing IItemDAO interface providing ways to persist generic items.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	GenericItemDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getInstance	GenericItemDAO	
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getType	ItemTypes	
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.3.4.4 Class ItemDAO

Abstract class defining methods for common parts of other specified itemDAOs.

Název atributu	Datový typ	Popis
mType	ItemTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
extractParentID	long	Parametry: cursor: Cursor -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getItemFrom	DrDItem	Parametry: cursor: Cursor -
getItems	ArrayList<DrDItem>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
getType	ItemTypes	
getValuesFrom		Parametry: item: DrDItem -
requestWholeItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
updateItemParentID		Parametry: itemID: long - Parametry: newParentID: long -

6.2.2.3.4.5 Class MeleeWeaponDAO

Data Access Object implementing IItemDAO interface providing ways to persist melee weapons.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	MeleeWeaponDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getInstance	MeleeWeaponDAO	
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getMeleeWeaponFrom	DrDMeleeWeapon	Parametry: cursor: Cursor -
getType	ItemTypes	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: meleeWeapon: DrDMeleeWeapon -
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.3.4.6 Class MoneyDAO

Data Access Object implementing IItemDAO interface providing ways to persist money.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	MoneyDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getInstance	MoneyDAO	
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getMoneyFrom	DrDMoney	Parametry: cursor: Cursor -
getType	ItemTypes	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: money: DrDMoney -
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.3.4.7 Class RangedWeaponDAO

Data Access Object implementing IItemDAO interface providing ways to persist ranged weapons.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	RangeWeaponDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getInstance	RangedWeaponDAO	
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getRangedWeaponFrom	DrDRangedWeapon	Parametry: cursor: Cursor -
getType	ItemTypes	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: rangedWeapon: DrDRangedWeapon -
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

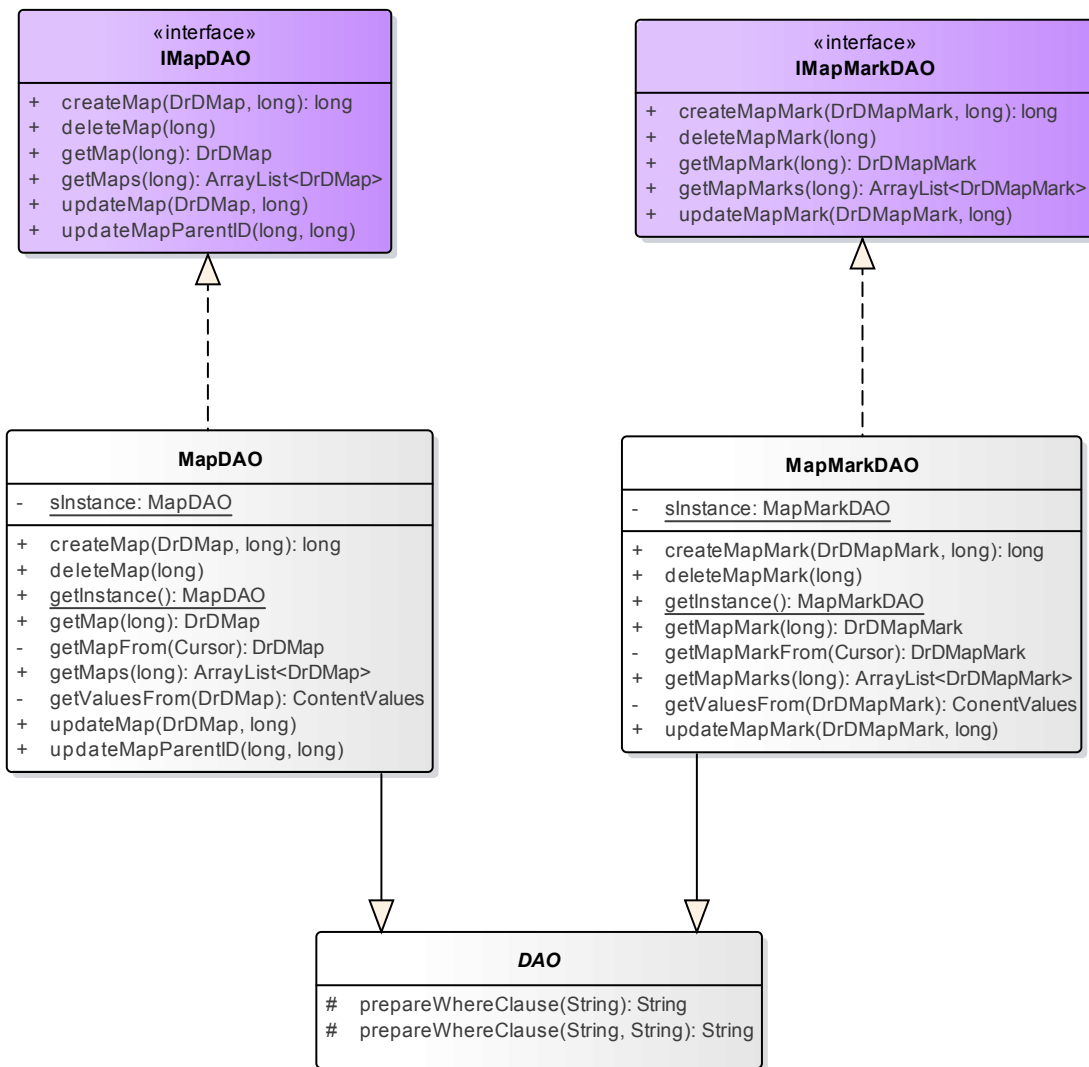
6.2.2.3.4.8 Class ThrowableWeaponDAO

Data Access Object implementing IItemDAO interface providing ways to persist throwable weapons.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	ThrowableWeaponDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createItem	long	Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteItem		Parametry: itemID: long -
getFilledItem	DrDItem	Parametry: item: DrDItem -
getInstance	ThrowableWeaponDAO	
getItem	DrDItem	Parametry: itemID: long -
getThrowableWeaponFrom	DrDThrowableWeapon	Parametry: cursor: Cursor -
getType	ItemTypes	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: throwableWeapon: DrDThrowableWeapon -
updateItem		Parametry: item: DrDItem - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.3.5 *maps*



Obrázek 55 - NMT - DL - Maps

6.2.2.3.5.1 Class MapDAO

Data Access Object implementing IMapDAO interface providing ways to persist maps.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	MapDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createMap	long	Parametry: map: DrDMap - Parametry: locationID: long -
deleteMap		Parametry: mapID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getInstance	MapDAO	
getMap	DrDMap	Parametry: mapID: long -
getMapFrom	DrDMap	Parametry: cursor: Cursor -
getMaps	ArrayList<DrDMap>	Parametry: locationID: long -
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: map: DrDMap -
updateMap		Parametry: map: DrDMap - Parametry: locationID: long -
updateMapParentID		Parametry: mapID: long - Parametry: newParentID: long -

6.2.2.3.5.2 Class MapMarkDAO

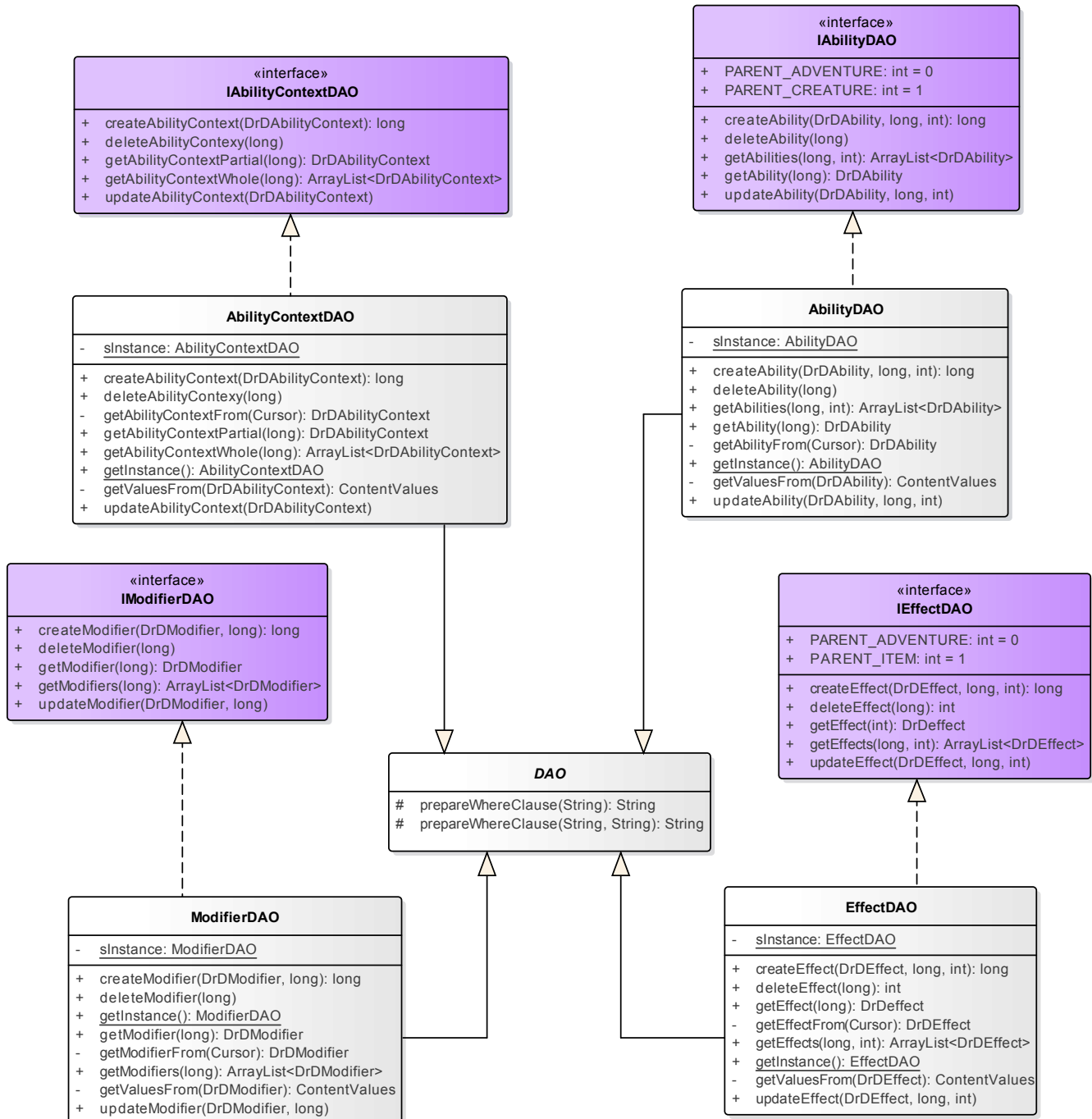
Data Access Object implementing IMapMarkDAO interface providing ways to persist map marks.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	MapMarkDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createMapMark	long	Parametry: mapMark: DrDMapMark - Parametry: mapID: long -
deleteMapMark		Parametry: mapMarkID: long -
getInstance	MapMarkDAO	
getMapMark	DrDMapMark	Parametry: mapMarkID: long -

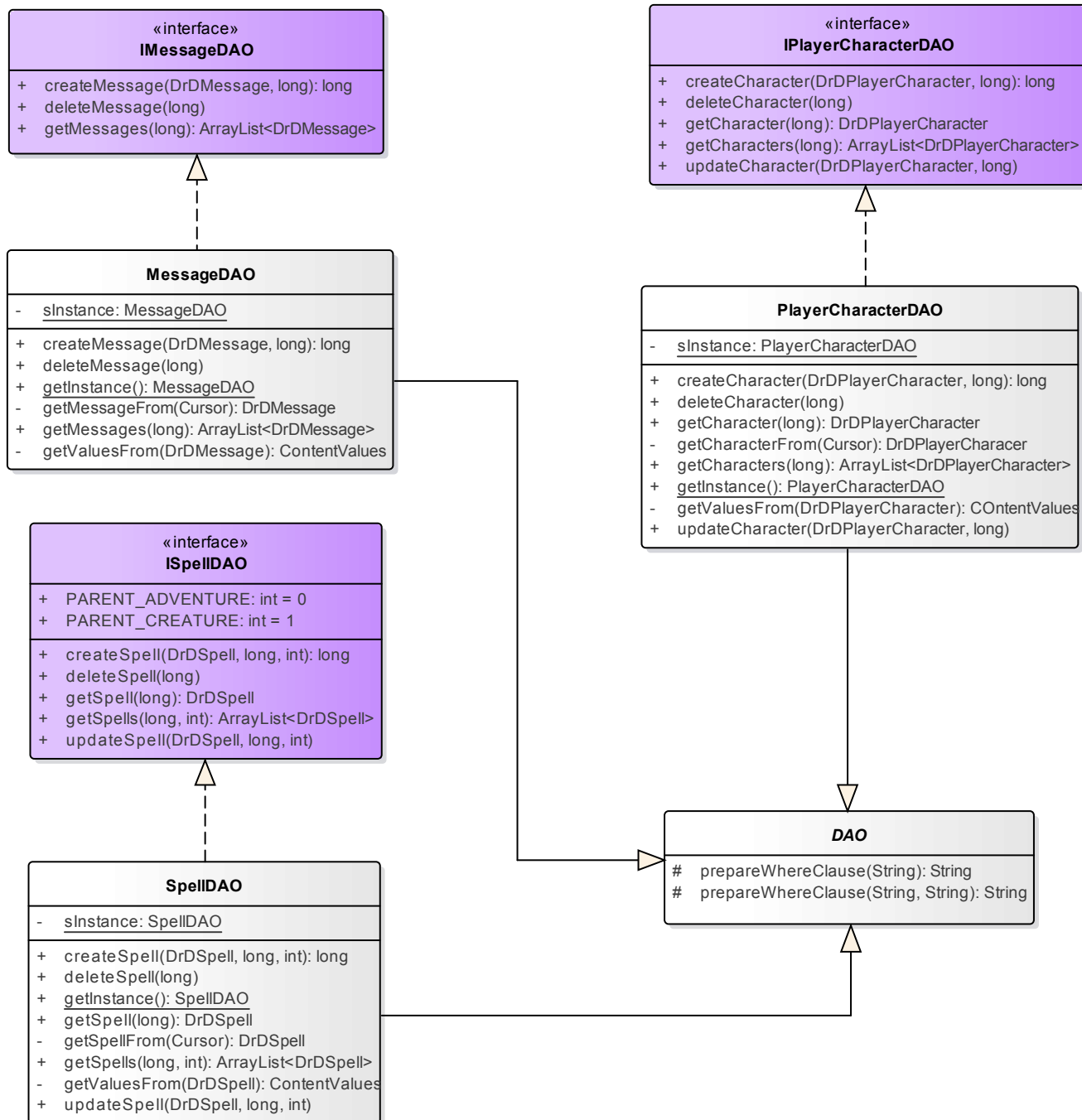


Název atributu	Datový typ	Popis
getMapMarkFrom	DrDMapMark	Parametry: cursor: Cursor -
getMapMarks	ArrayList<DrDMapMark>	Parametry: mapID: long -
getValuesFrom	ConentValues	Parametry: mapMark: DrDMapMark -
updateMapMark		Parametry: mapMark: DrDMapMark - Parametry: mapID: long -

6.2.2.4 nonlocatable



Obrázek 56 - NMT - DL - Nonlocatable



Obrázek 57 - NMT - DL - Nonlocatable 2

6.2.2.4.1 Class AbilityContextDAO

Data Access Object implementing IAbilityContextDAO interface providing ways to persist DrDAbilityContext.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	AbilityContextDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createAbilityContext	long	Parametry: context: DrDAbilityContext -
deleteAbilityContexty		Parametry: contextID: long -
getAbilityContextFrom	DrDAbilityContext	Parametry: cursor: Cursor -
getAbilityContextPartial	DrDAbilityContext	Parametry: contextID: long -
getAbilityContextWhole	ArrayList<DrDAbilityContext>	Parametry: abilityID: long -
getInstance	AbilityContextDAO	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: context: DrDAbilityContext -
updateAbilityContext		Parametry: context: DrDAbilityContext -

6.2.2.4.2 Class AbilityDAO

Data Access Object implementing IAbilityDAO interface providing ways to persist DrDAbility objects.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	AbilityDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createAbility	long	Parametry: ability: DrDAbility - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteAbility		Parametry: abilityID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getAbilities	ArrayList<DrDAbility>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
getAbility	DrDAbility	Parametry: abilityID: long -
getAbilityFrom	DrDAbility	Parametry: cursor: Cursor -
getInstance	AbilityDAO	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: ability: DrDAbility -
updateAbility		Parametry: ability: DrDAbility - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.4.3 Class EffectDAO

Data Access Object implementing IEffectDAO interface providing ways to persist DrDEffect objects.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	EffectDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createEffect	long	Parametry: effect: DrDEffect - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteEffect	int	Parametry: effectID: long -
getEffect	DrDeffect	Parametry: effectID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getEffectFrom	DrDEffect	Parametry: cursor: Cursor -
getEffects	ArrayList<DrDEffect>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
getInstance	EffectDAO	
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: effect: DrDEffect -
updateEffect		Parametry: effect: DrDEffect - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.4.4 Class MessageDAO

Data Access Object implementing IMessageDAO interface providing ways to persist messages.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	MessageDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createMessage	long	Parametry: message: DrDMessage - Parametry: playerCharacterID: long -
deleteMessage		Parametry: messageID: long -
getInstance	MessageDAO	
getMessageFrom	DrDMessage	Parametry: cursor: Cursor -
getMessages	ArrayList<DrDMessag e>	Parametry: playerCharacterID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: message: DrDMessage -

6.2.2.4.5 Class ModifierDAO

Data Access Object implementing IModifierDAO interface providing ways to persist modifiers.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	ModifierDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createModifier	long	Parametry: modifier: DrDModifier - Parametry: parentID: long -
deleteModifier		Parametry: modifierID: long -
getInstance	ModifierDAO	
getModifier	DrDModifier	Parametry: modifierID: long -
getModifierFrom	DrDModifier	Parametry: cursor: Cursor -
getModifiers	ArrayList<DrDModifier >	Parametry: parentID: long -
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: modifier: DrDModifier -
updateModifier		Parametry: modifier: DrDModifier - Parametry: parentID: long -

6.2.2.4.6 Class PlayerCharacterDAO

Data Access Object implementing IPlayerCharacterDAO interface providing ways to persist character holder objects.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	PlayerCharacterDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis



Název atributu	Datový typ	Popis
createCharacter	long	Parametry: character: DrDPlayerCharacter - Parametry: adventureID: long -
deleteCharacter		Parametry: characterID: long -
getCharacter	DrDPlayerCharacter	Parametry: characterID: long -
getCharacterFrom	DrDPlayerCharacer	Parametry: cursor: Cursor -
getCharacters	ArrayList<DrDPlayerC haracter>	Parametry: adventureID: long -
getInstance	PlayerCharacterDAO	
getValuesFrom	CContentValues	Parametry: character: DrDPlayerCharacter -
updateCharacter		Parametry: character: DrDPlayerCharacter - Parametry: adventureID: long -

6.2.2.4.7 Class SpellDAO

Data Access Object implementing ISpellDAO interface providing ways to persist DrDSpell objects.

Název atributu	Datový typ	Popis
sInstance	SpellDAO	
Název metody	Návratový typ	Popis
createSpell	long	Parametry: spell: DrDSpell - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
deleteSpell		Parametry: spellID: long -

Název atributu	Datový typ	Popis
getInstance	SpellDAO	
getSpell	DrDSpell	Parametry: spellID: long -
getSpellFrom	DrDSpell	Parametry: cursor: Cursor -
getSpells	ArrayList<DrDSpell>	Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -
getValuesFrom	ContentValues	Parametry: spell: DrDSpell -
updateSpell		Parametry: spell: DrDSpell - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: int -

6.2.2.5 prototypes

```

DAO
# prepareWhereClause(String): String
# prepareWhereClause(String, String): String
  
```

```

DAOFactory
+ getAbilityContextDAO(): IAbilityContextDAO
+ getAbilityDAO(): IAbilityDAO
+ getAdventureDAO(): IAdventureDAO
+ getBluetoothDAO(): IBluetoothDAO
+ getCreatureDAO(): ICreatureDAO
+ getEffectDAO(): IEffectDAO
+ getItemDAO(ItemTypes): IItemDAO
+ getLocationDAO(): ILocationDAO
+ getMapDAO(): IMapDAO
+ getMapMarkDAO(): IMapMarkDAO
+ getMessageDAO(): IMessageDAO
+ getModifierDAO(): IModifierDAO
+ getNPCDAO(): INPCDAO
+ getPartyCharacterDAO(): IPlayerCharacterDAO
+ getSpellDAO(): ISpellDAO
+ getStashDAO(): IStashDAO
  
```

Obrázek 58 - NMT - DL - DAO - Prototypes

6.2.2.5.1 Class DAO

Abstract object providing methods for other DAOs.

Název metody	Návratový typ	Popis
prepareWhereClause	String	Parametry: columnName: String -
prepareWhereClause	String	Parametry: firstColumnName: String - Parametry: secondColumnName: String -

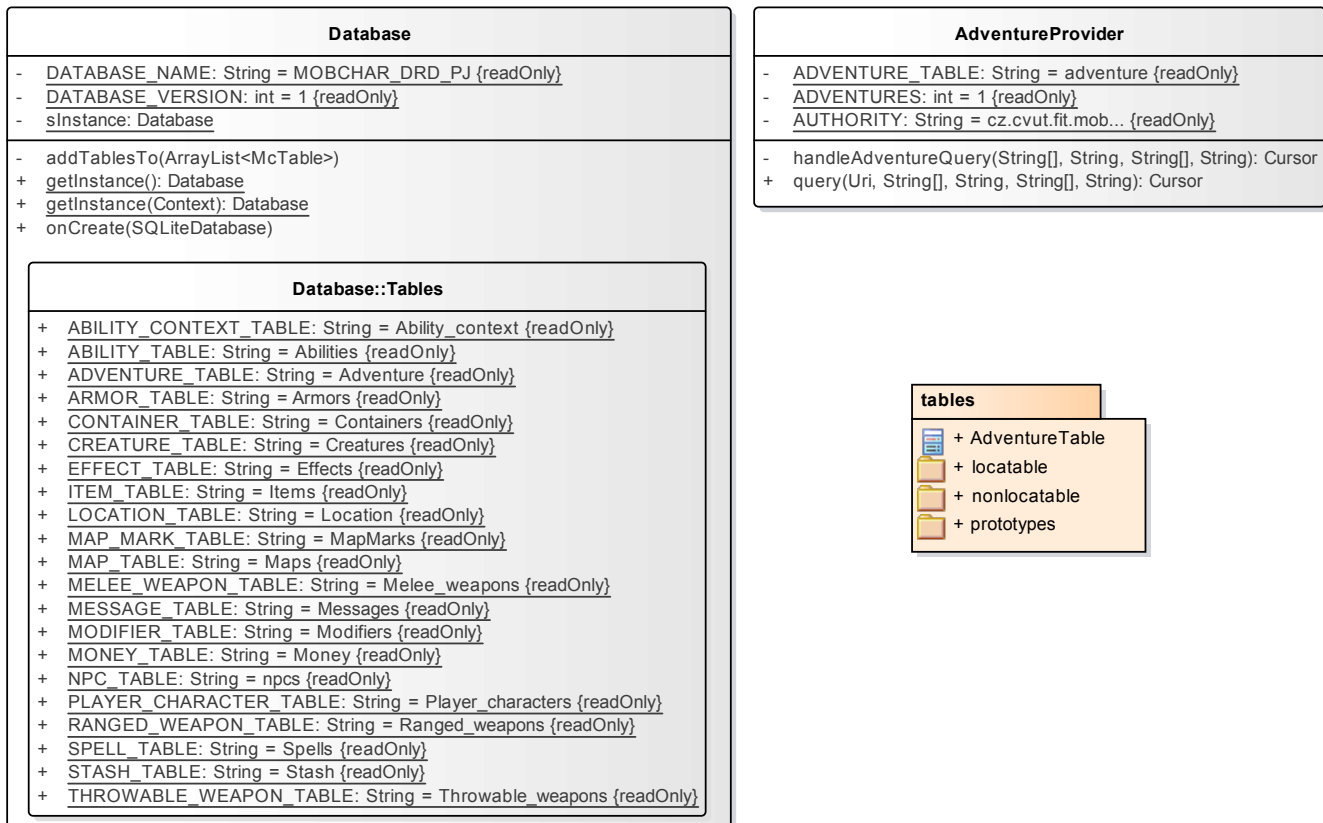
6.2.2.5.2 Class DAOFactory

Object providing implementations of specific interfaces.

Název metody	Návratový typ	Popis
getAbilityContextDAO	IAbilityContextDAO	
getAbilityDAO	IAbilityDAO	
getAdventureDAO	IAdventureDAO	
getBluetoothDAO	IBluetoothDAO	
getCreatureDAO	ICreatureDAO	
getEffectDAO	IEffectDAO	
getItemDAO	IItemDAO	Parametry: type: ItemTypes -
getLocationDAO	ILocationDAO	
getMapDAO	IMapDAO	
getMapMarkDAO	IMapMarkDAO	
getMessageDAO	IMessageDAO	
getModifierDAO	IModifierDAO	
getNPCDAO	INPCDAO	
getPartyCharacterDAO	IPlayerCharacterDAO	
getSpellDAO	ISpellDAO	

Název metody	Návratový typ	Popis
getStashDAO	IStashDAO	

6.2.3 database



Obrázek 59 - NMT - DL - Database

6.2.3.1 Class AdventureProvider

Interface object serving the purpose of accessing specific set of data to other applications.

If you want to expose another table, here is what you have to do:

- 1) add index of this table above UriMatcher block
- 2) add this Uri and its index to UriMatcher
- 3) implement according case of switches in methods below

TADA, you've got yourself pretty extended ContentProvider! :))

Název atributu	Datový typ	Popis
ADVENTURE_TABLE	String	
ADVENTURES	int	
AUTHORITY	String	
Název metody	Návratový typ	Popis

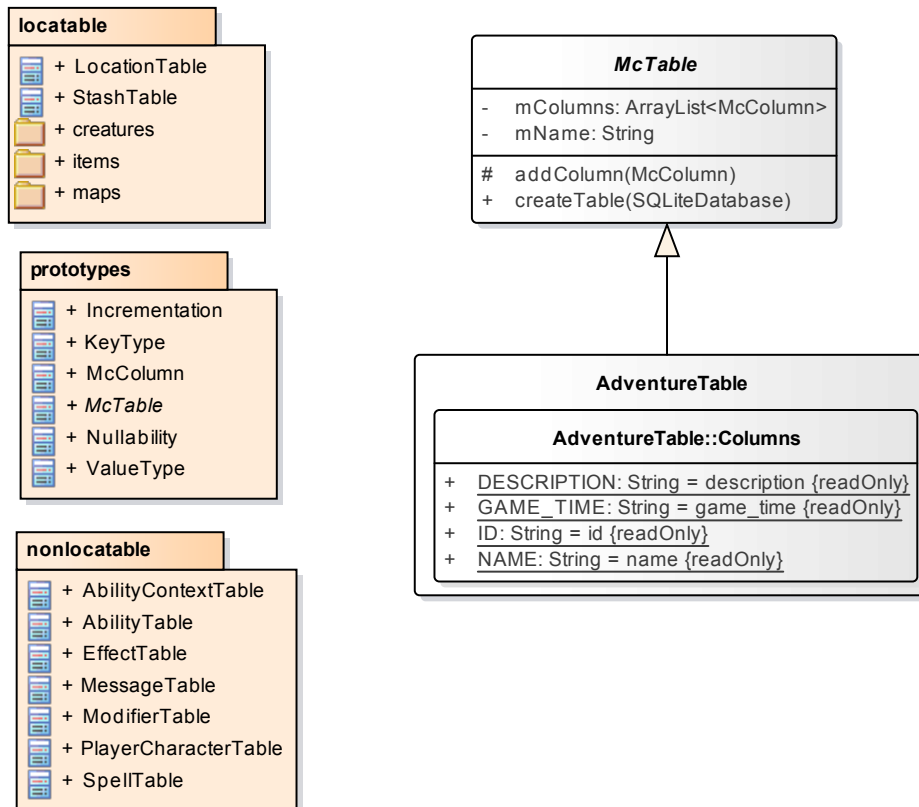
Název atributu	Datový typ	Popis
handleAdventureQuery	Cursor	Parametry: projection: String[] - Parametry: selection: String - Parametry: selectionArgs: String[] - Parametry: sortOrder: String -
query	Cursor	Parametry: uri: Uri - Parametry: projection: String[] - Parametry: selection: String - Parametry: selectionArgs: String[] - Parametry: sortOrder: String -

6.2.3.2 Class Database

Singleton handling the operations with SQLite database.

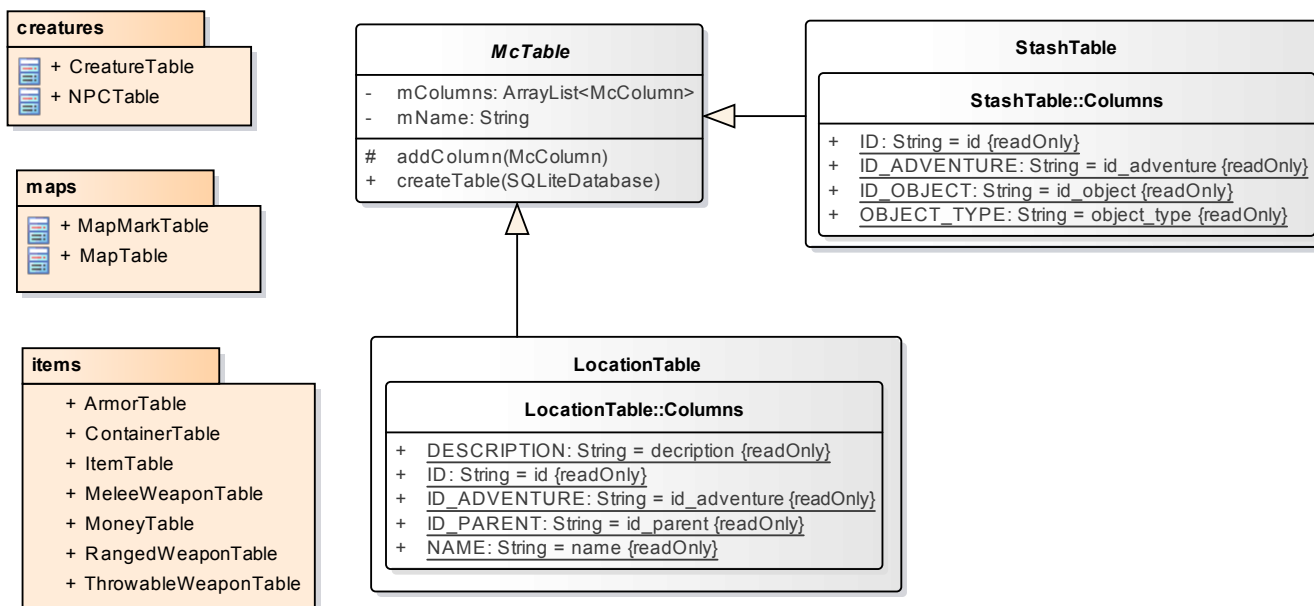
Název atributu	Datový typ	Popis
DATABASE_NAME	String	
DATABASE_VERSION	int	
sInstance	Database	
Název metody	Návratový typ	Popis
addTablesTo		Parametry: tables: ArrayList<McTable> -
getInstance	Database	
getInstance	Database	Parametry: context: Context -
onCreate		Parametry: database: SQLiteDatabase -

6.2.3.3 tables



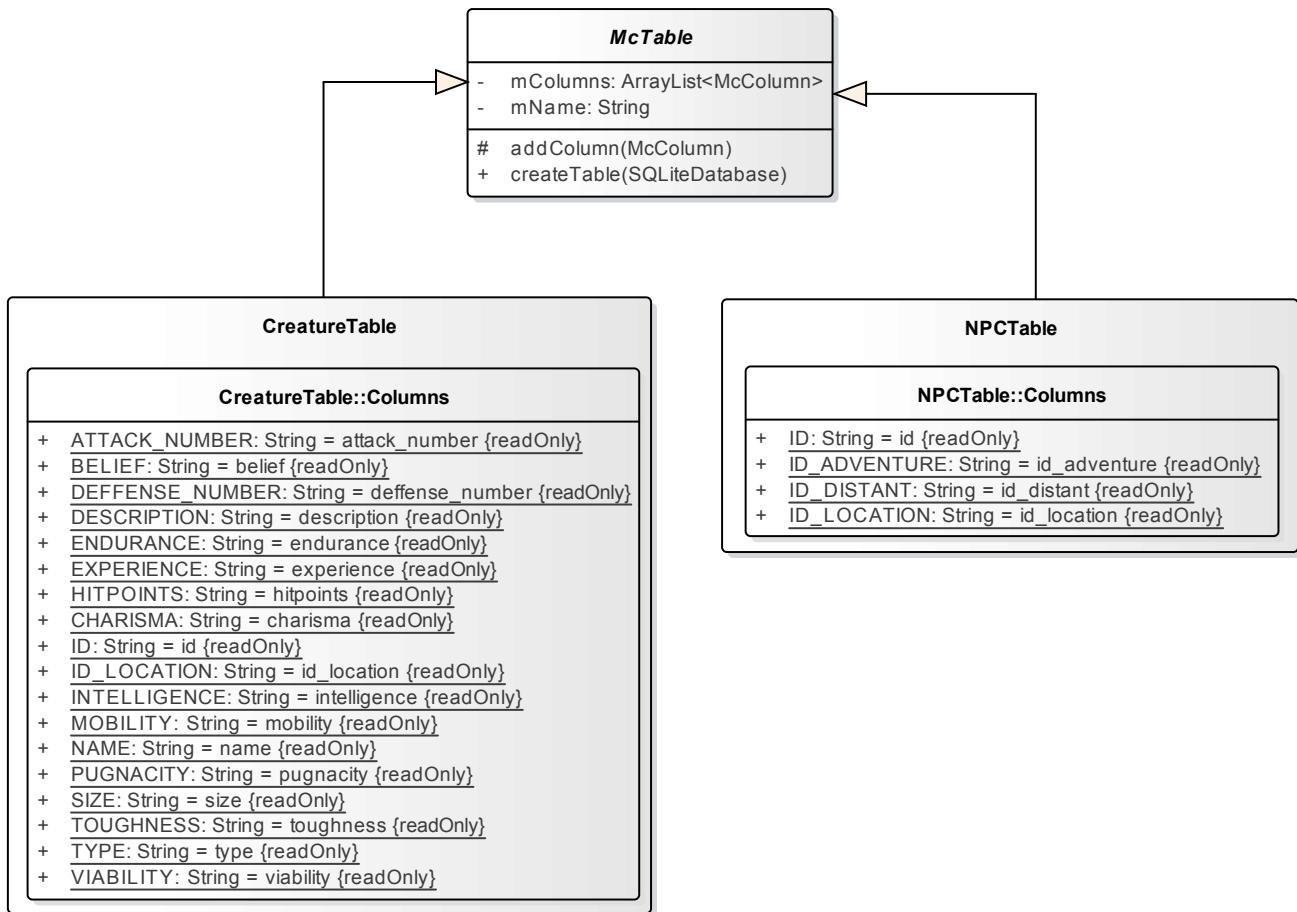
Obrázek 60 - NMT - DL - Tables

6.2.3.3.1 locatable



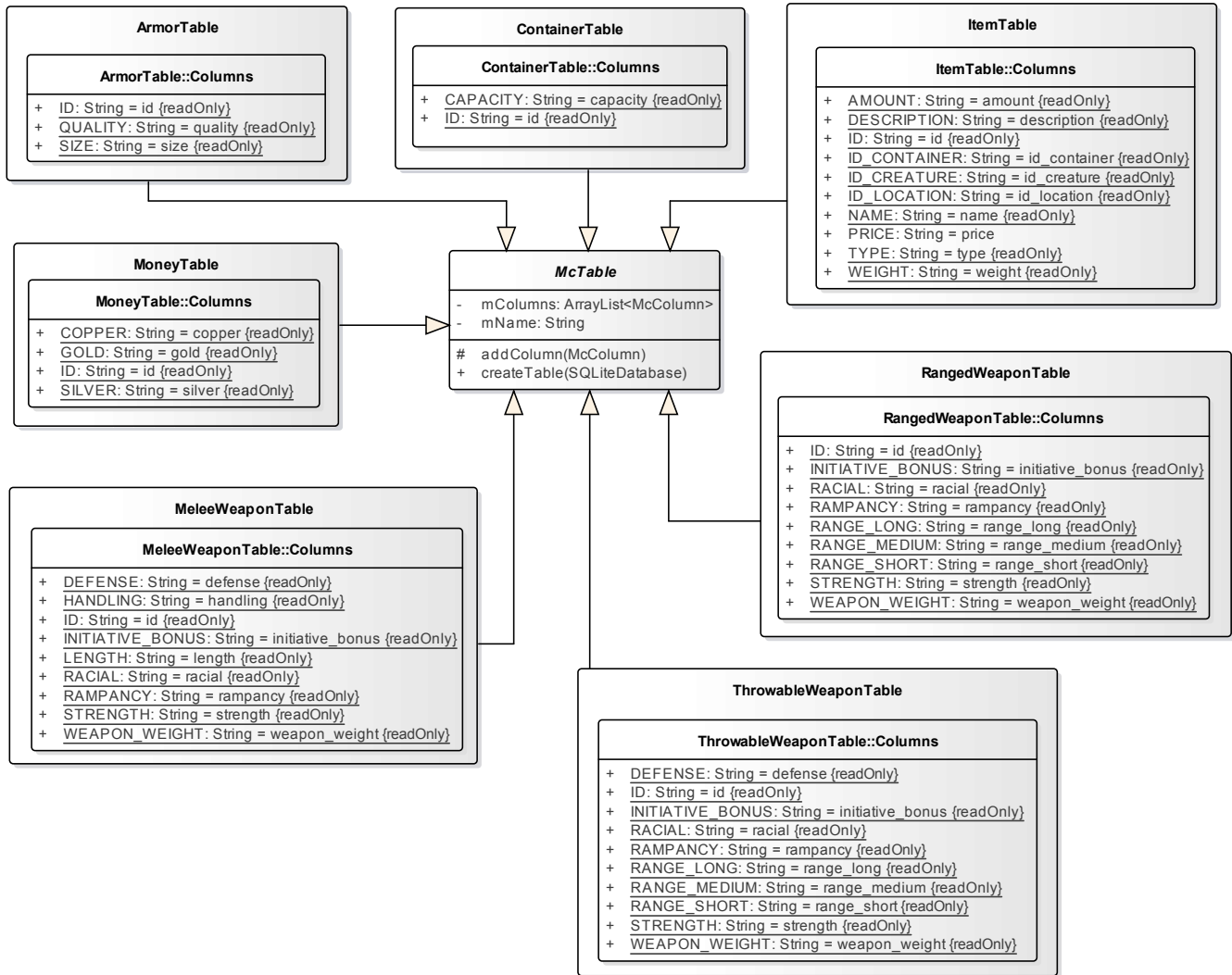
Obrázek 61 - NMT - DL - Tables - Locatable

6.2.3.3.1.1 creatures



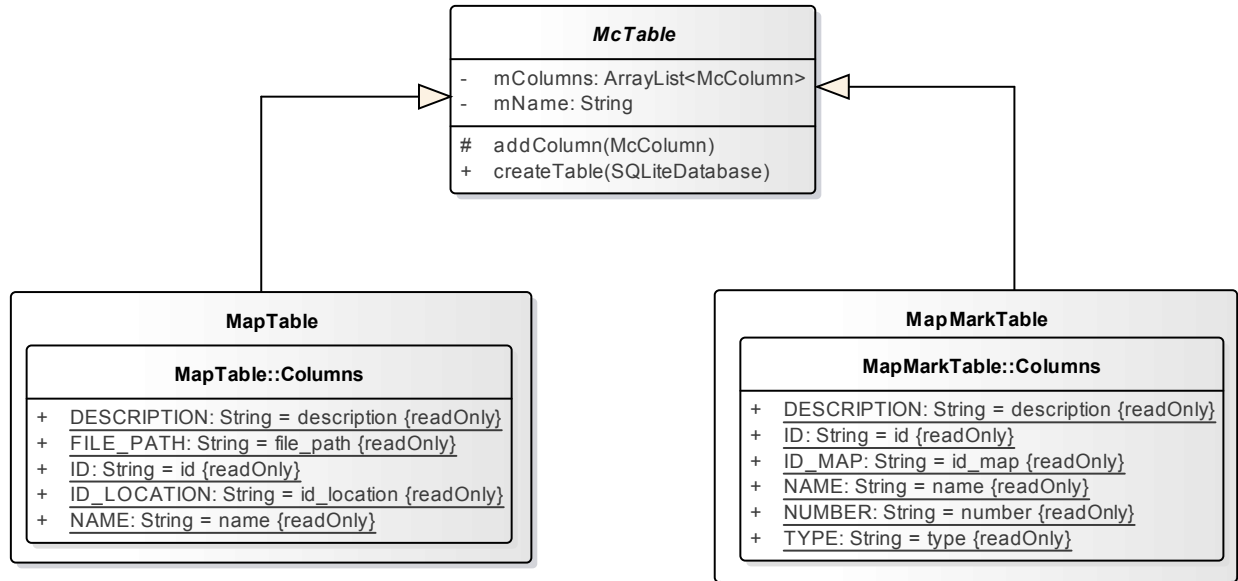
Obrázek 62 - NMT - DL - Tables - Creatures

6.2.3.3.1.2 items



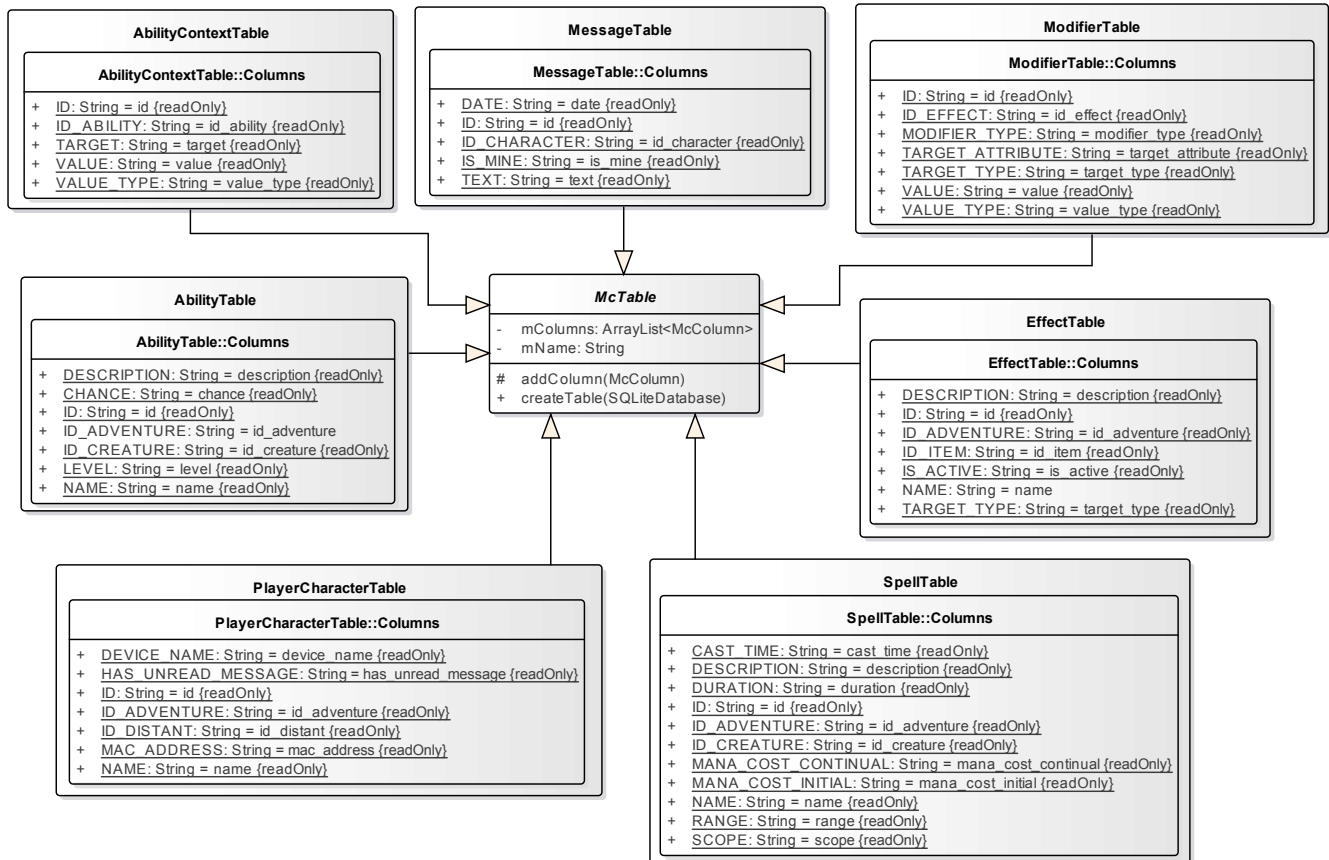
Obrázek 63 - NMT - DL - Tables - Items

6.2.3.3.1.3 maps



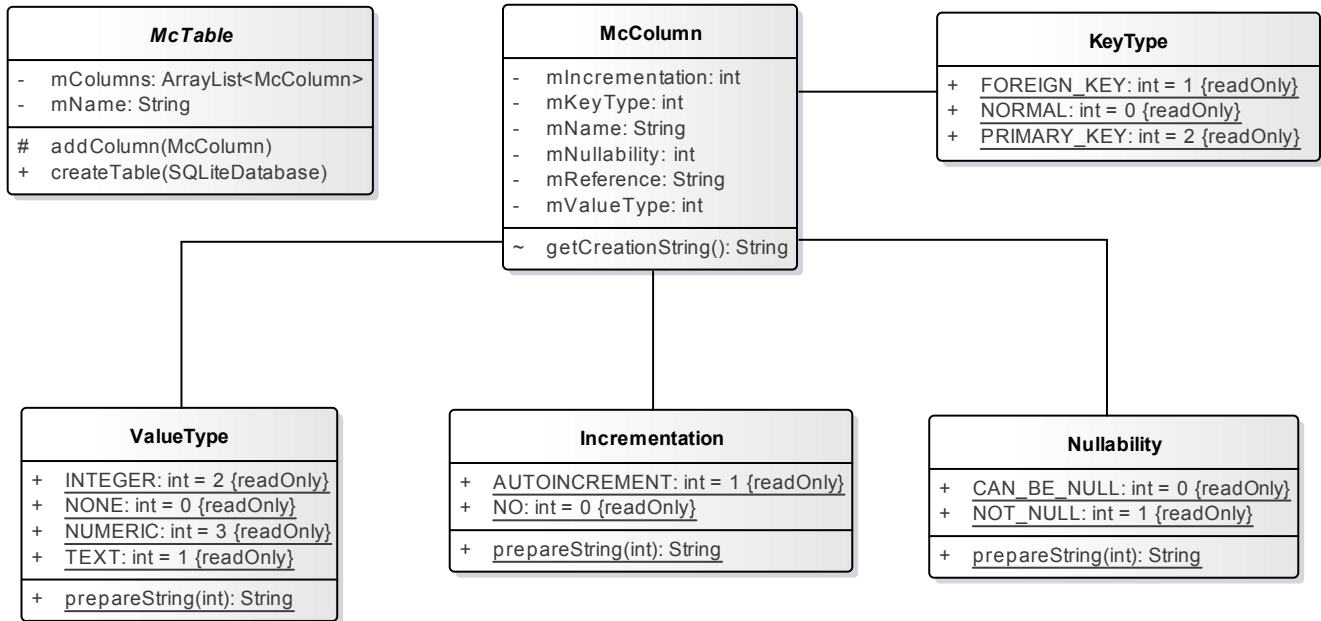
Obrázek 64 - NMT - DL - Tables - Maps

6.2.3.3.2 nonlocatable



Obrázek 65 - NMT - DL - Tables - Nonlocatable

6.2.3.3.3 prototypes



Obrázek 66 - NMT - DL - Tables - Prototypes

6.2.3.3.1 Class Incrementation

Class describing possible ways of incrementation

Název atributu	Datový typ	Popis
AUTOINCREMENT	int	
NO	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
prepareString	String	Parametry: type: int -

6.2.3.3.2 Class KeyType

Class describing possible key types

Název atributu	Datový typ	Popis
FOREIGN_KEY	int	
NORMAL	int	
PRIMARY_KEY	int	

6.2.3.3.3 Class McColumn

One column in table. This class is being used in McTable.

Název atributu	Datový typ	Popis
mIncrementation	int	

Název atributu	Datový typ	Popis
mKeyType	int	
mName	String	
mNullability	int	
mReference	String	
mValueType	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCreationString	String	

6.2.3.3.3.4 Class McTable

Abstract object representing one table.

Název atributu	Datový typ	Popis
mColumns	ArrayList<McColumn>	
mName	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
addColumn		Parametry: column: McColumn -
createTable		Parametry: database: SQLiteDatabase -

6.2.3.3.3.5 Class Nullability

Class describing possible ways of nullability

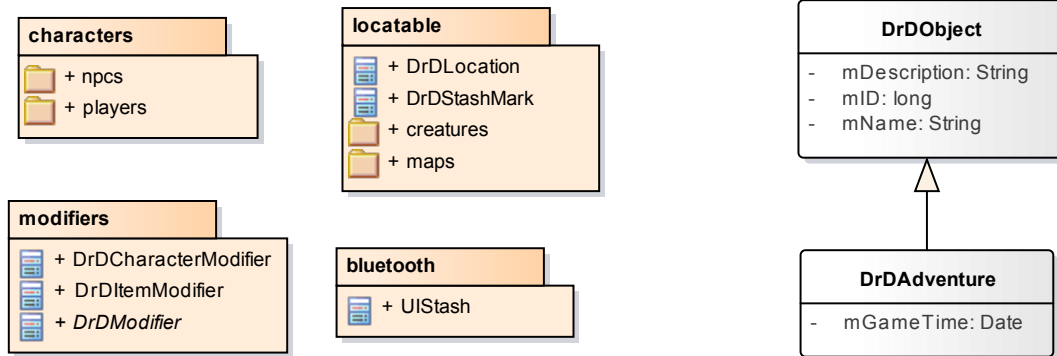
Název atributu	Datový typ	Popis
CAN_BE_NULL	int	
NOT_NULL	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
prepareString	String	Parametry: type: int -

6.2.3.3.3.6 Class ValueType

Class describing possible types of values

Název atributu	Datový typ	Popis
INTEGER	int	
NONE	int	
NUMERIC	int	
TEXT	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
prepareString	String	Parametry: type: int -

6.2.4 structures



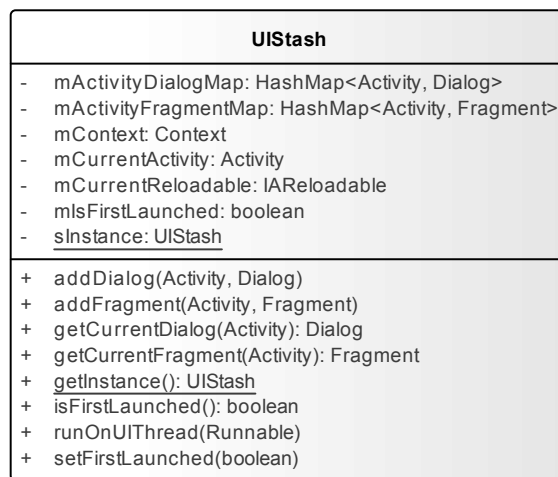
Obrázek 67 - NMT - DL - Structures

6.2.4.1 Class DrDAdventure

Object containing base information about adventures.

Název atributu	Datový typ	Popis
mGameTime	Date	

6.2.4.2 bluetooth



Obrázek 68 - NMT - DL - Structures - BT

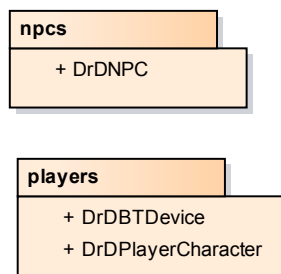
6.2.4.2.1 Class UIStash

Singleton controlling current fragments in activities.

Název atributu	Datový typ	Popis
mActivityDialogMap	HashMap<Activity, Dialog>	
mActivityFragmentManager	HashMap<Activity, Fragment>	

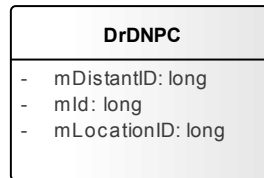
Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mCurrentActivity	Activity	
mCurrentReloadable	IAReloadable	
mIsFirstLaunched	boolean	
sInstance	UIStash	
Název metody	Návratový typ	Popis
addDialog		Parametry: activity: Activity - Parametry: dialog: Dialog -
addFragment		Parametry: activity: Activity - Parametry: fragment: Fragment -
getCurrentDialog	Dialog	Parametry: activity: Activity -
getCurrentFragment	Fragment	Parametry: activity: Activity -
getInstance	UIStash	
isFirstLaunched	boolean	
runOnUiThread		Parametry: action: Runnable -
setFirstLaunched		Parametry: firstLaunched: boolean -

6.2.4.3 characters



Obrázek 69 - NMT - DL - Structures - Characters

6.2.4.3.1 *npcs*



Obrázek 70 - NMT - DL - Structures - NPCs

6.2.4.3.1.1 Class DrDNPC

Object containing information about Non-Player Characters.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDistantID	long	
mId	long	
mLocationID	long	

6.2.4.3.2 *players*



Obrázek 71 - NMT - DL - Structures - Players

6.2.4.3.2.1 Class DrDBTDevice

Bluetooth device place holder for stashing in manager's map.

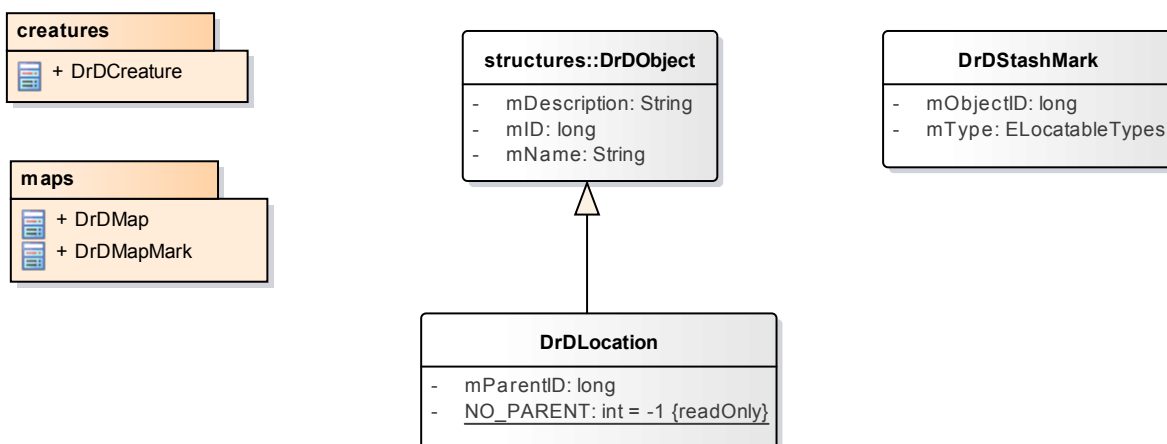
Název atributu	Datový typ	Popis
mMAC	String	
mName	String	

6.2.4.3.2.2 Class DrDPlayerCharacter

Holder for additional information about DrDCharacter.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDevice	DrDBTDevice	
mDistantId	long	
mHasUnreadMessage	boolean	
mId	long	
mName	String	

6.2.4.4 *locatable*



Obrázek 72 - NMT - DL - Structures - Locatable

6.2.4.4.1 Class *DrDLocation*

Object containing base information about locations.

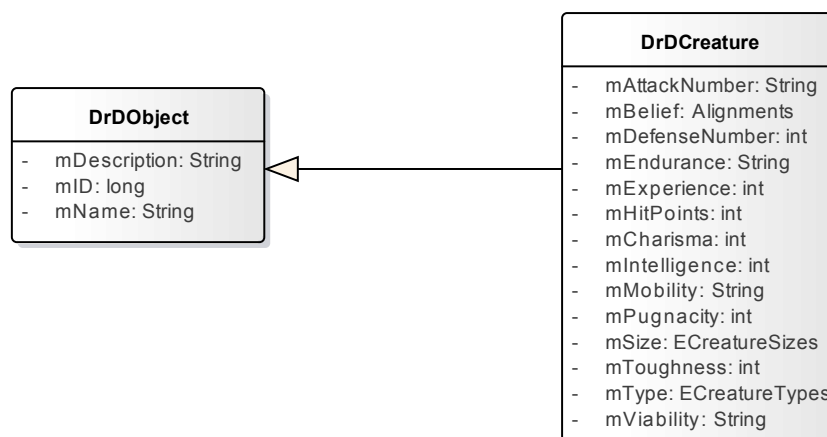
Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
NO_PARENT	int	

6.2.4.4.2 Class *DrDStashMark*

Mark obtained from stash containing ID of stashed object and its type.

Název atributu	Datový typ	Popis
mObjectID	long	
mType	ELocatableTypes	

6.2.4.4.3 *creatures*



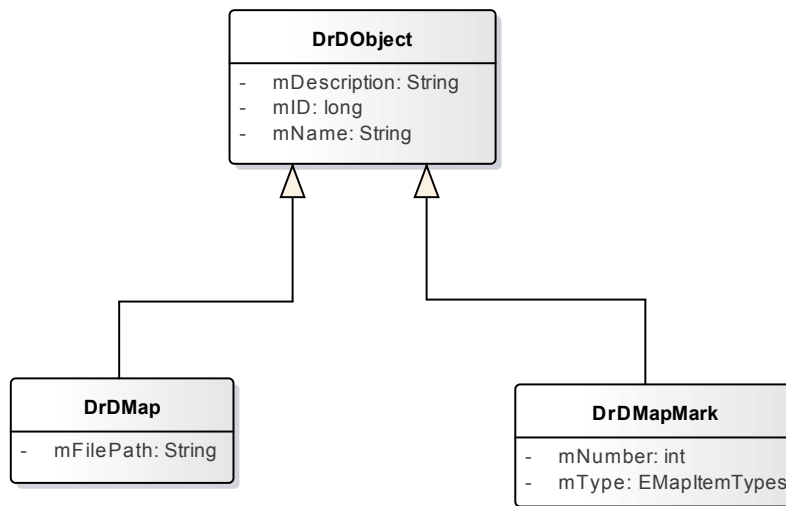
Obrázek 73 - NMT - DL - Structures - Creatures

6.2.4.4.3.1 Class DrDCreature

Object containing information about creatures.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAttackNumber	String	
mBelief	Alignments	
mDefenseNumber	int	
mEndurance	String	
mExperience	int	
mHitPoints	int	
mCharisma	int	
mIntelligence	int	
mMobility	String	
mPugnacity	int	
mSize	ECreatureSizes	
mToughness	int	
mType	ECreatureTypes	
mViability	String	

6.2.4.4.4 maps



Obrázek 74 - NMT - DL - Structures - Maps

6.2.4.4.4.1 Class DrDMap

Object containing base information about maps.

Název atributu	Datový typ	Popis
mFilePath	String	

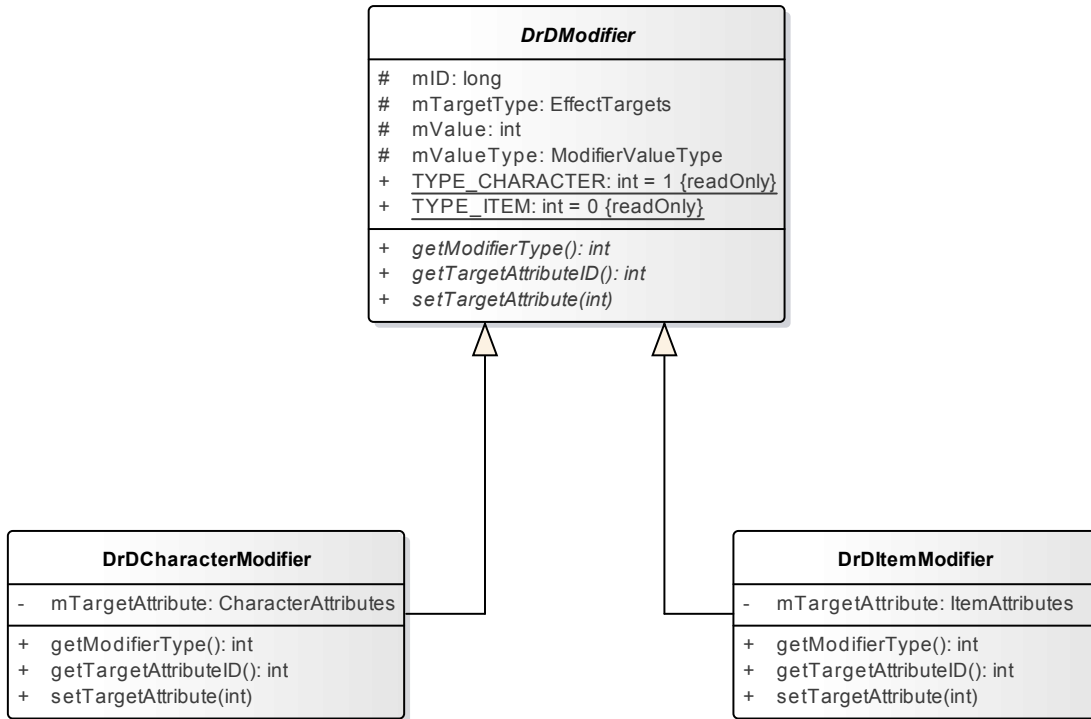
6.2.4.4.4.2 Class DrDMapMark

Object containing base data about one mark on map.

Název atributu	Datový typ	Popis
mNumber	int	

Název atributu	Datový typ	Popis
mType	EMapItemTypes	

6.2.4.5 modifiers



Obrázek 75 - NMT - DL - Structures - Modifiers

6.2.4.5.1 Class *DrDCharacterModifier*

Object extending *DrDModifier* for modifying character.

Note that in case this modifier's parent has its *EffectTargets* value set to affect any type of item, this modifier will affect the character, which owns that item.

Název atributu	Datový typ	Popis
mTargetAttribute	CharacterAttributes	
Název metody	Návratový typ	Popis
getModifierType	int	
getTargetAttributeID	int	
setTargetAttribute		Parametry: attributeID: int -

6.2.4.5.2 Class *DrDItemModifier*

Object extending *DrDModifier* for modifying items.

Note that in case this modifier's parent has its EffectTargets value set to AFFECTS_CHARACTER using this class of modifier means it will affect
ALL ITEMS OF SPECIFIED TYPE!

Název atributu	Datový typ	Popis
mTargetAttribute	ItemAttributes	
Název metody	Návratový typ	Popis
getModifierType	int	
getTargetAttributeID	int	
setTargetAttribute		Parametry: attributeID: int -

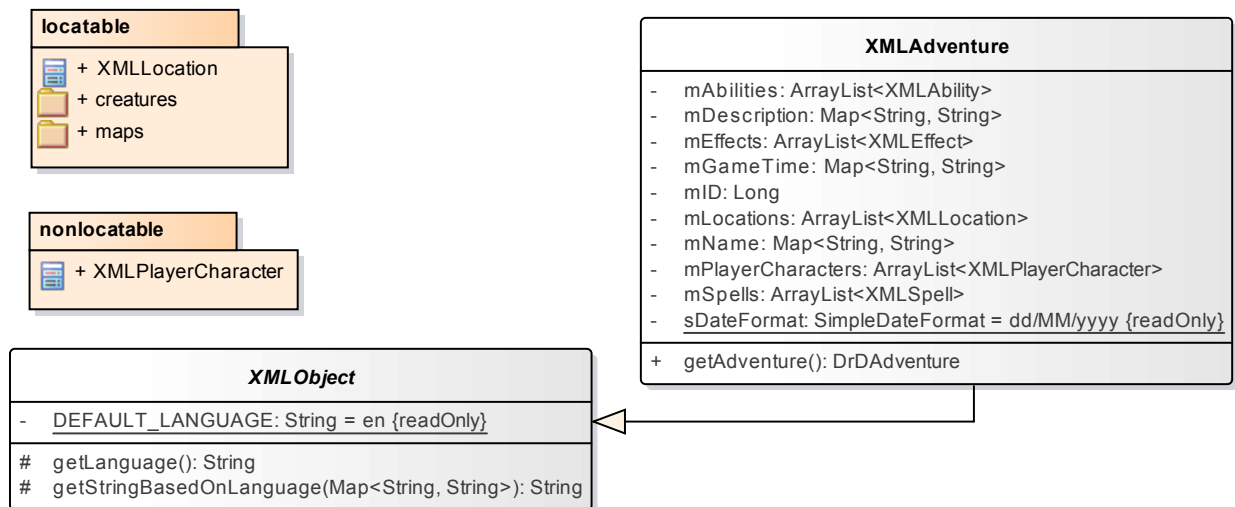
6.2.4.5.3 Class DrDModifier

Abstract object containing common information about modifiers.

You might have noticed similar class in DrD library but I had to fight urge to throw up while looking at it, so I've written myself new one and placed it there -_-

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mTargetType	EffectTargets	
mValue	int	
mValueType	ModifierValueType	
TYPE_CHARACTER	int	
TYPE_ITEM	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
getModifierType	int	
getTargetAttributeID	int	
setTargetAttribute		Parametry: attributeID: int -

6.2.5 xml_parsing



Obrázek 76 - NMT - DL - XML

6.2.5.1 Class XMLAdventure

Object for DrDAdventureBO conversion from and to XML.

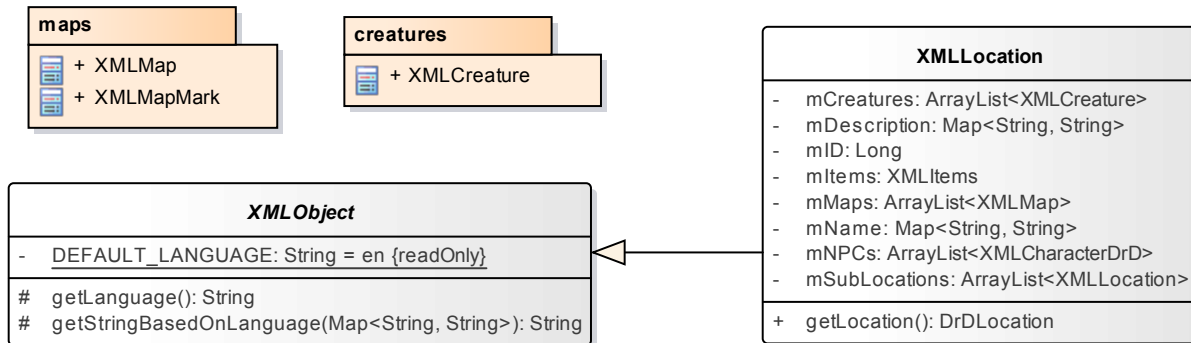
Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilities	ArrayList<XMLAbility>	
mDescription	Map<String, String>	
mEffects	ArrayList<XMLEffect>	
mGameTime	Map<String, String>	
mID	Long	
mLocations	ArrayList<XMLLocation>	
mName	Map<String, String>	
mPlayerCharacters	ArrayList<XMLPlayerCharacter>	
mSpells	ArrayList<XMLSpell>	
sDateFormat	SimpleDateFormat	
Název metody	Návratový typ	Popis
getAdventure	DrDAdventure	

6.2.5.2 Class XMLObject

Abstract object for conversion from and to XML.

Název atributu	Datový typ	Popis
DEFAULT_LANGUAGE	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
getLanguage	String	
getStringBasedOnLanguage	String	Parametry: map: Map<String, String> -

6.2.5.3 locatable



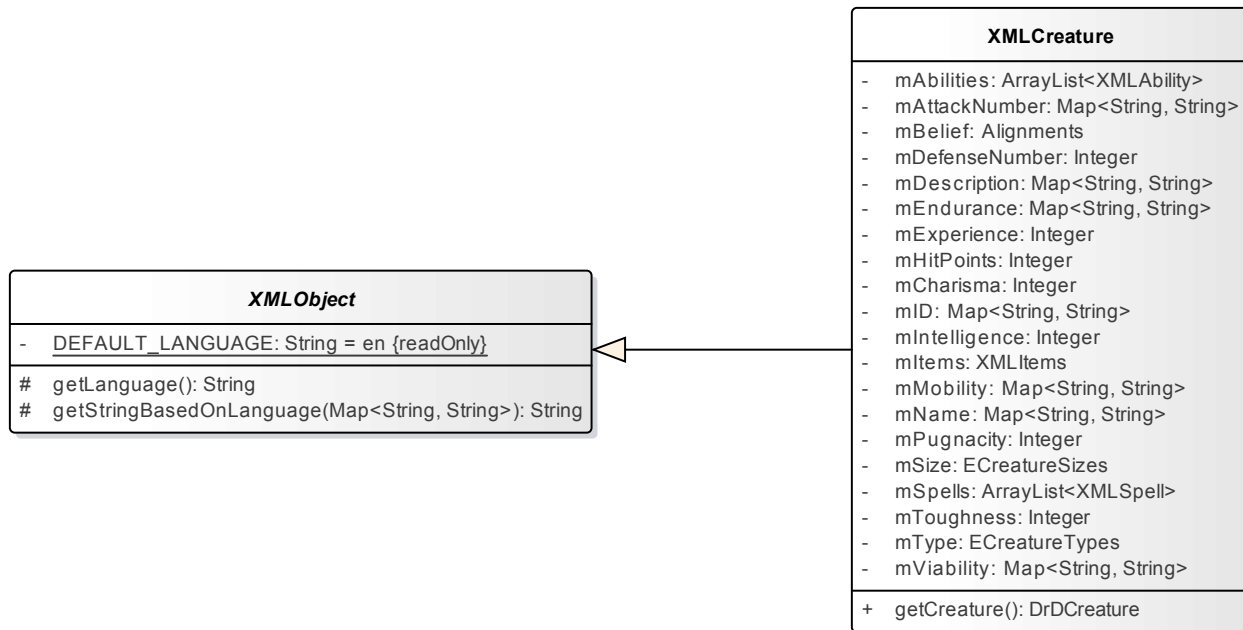
Obrázek 77 - NMT - DL - XML - Locatable

6.2.5.3.1 Class XMLLocation

Object for DrDLocationBO conversion from and to XML.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreatures	ArrayList<XMLCreatur e>	
mDescription	Map<String, String>	
mID	Long	
mItems	XMLItems	
mMaps	ArrayList<XMLMap>	
mName	Map<String, String>	
mNPCs	ArrayList<XMLCharact erDrD>	
mSubLocations	ArrayList<XMMLlocatio n>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getLocation	DrDLocation	

6.2.5.3.2 creatures



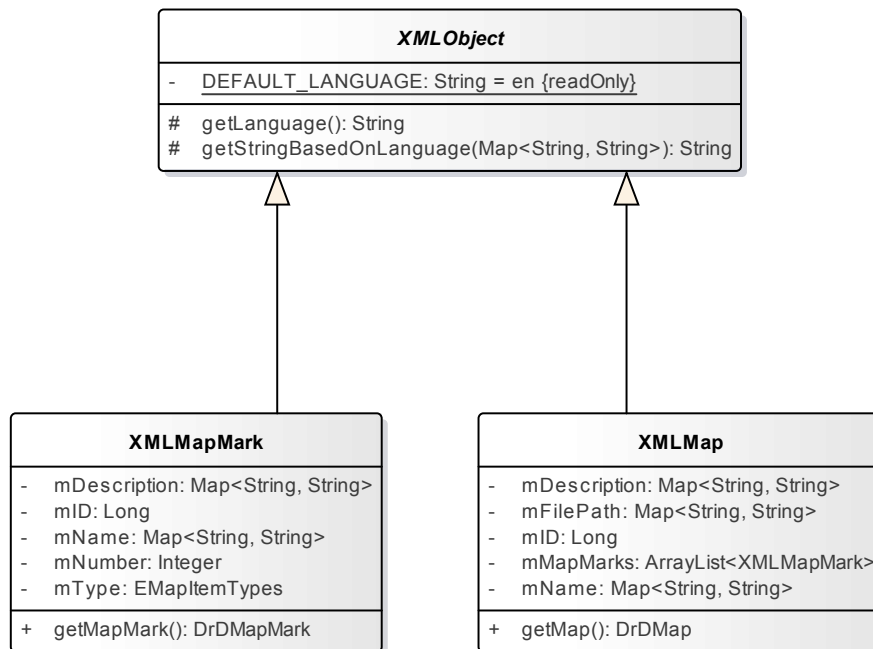
Obrázek 78 - NMT - DL - XML - Creatures

6.2.5.3.2.1 Class XMLCreature

Object for DrDCreatureBO conversion from and to XML.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilities	ArrayList<XMLAbility>	
mAttackNumber	Map<String, String>	
mBelief	Alignments	
mDefenseNumber	Integer	
mDescription	Map<String, String>	
mEndurance	Map<String, String>	
mExperience	Integer	
mHitPoints	Integer	
mCharisma	Integer	
mID	Map<String, String>	
mIntelligence	Integer	
mItems	XMLItems	
mMobility	Map<String, String>	
mName	Map<String, String>	
mPugnacity	Integer	
mSize	ECreatureSizes	
mSpells	ArrayList<XMLSpell>	
mToughness	Integer	
mType	ECreatureTypes	
mViability	Map<String, String>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCreature	DrDCreature	

6.2.5.3.3 maps



Obrázek 79 - NMT - DL - XML - Maps

6.2.5.3.3.1 Class XMLMap

Object for DrDMapBO conversion from and to XML.

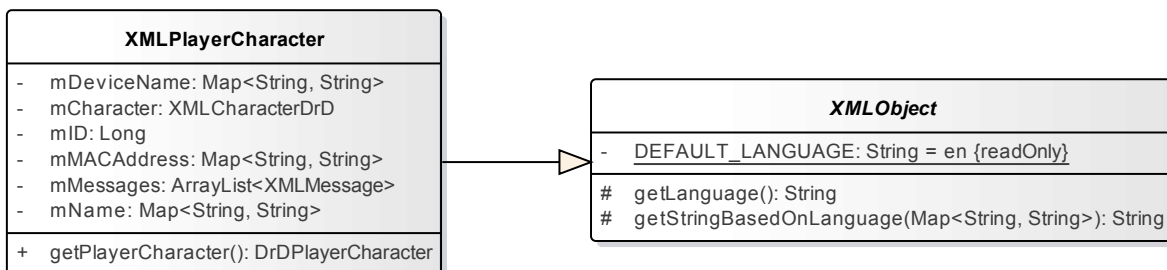
Název atributu	Datový typ	Popis
mDescription	Map<String, String>	
mFilePath	Map<String, String>	
mID	Long	
mMapMarks	ArrayList<XMLMapMark>	
mName	Map<String, String>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getMap	DrDMap	

6.2.5.3.3.2 Class XMLMapMark

Object for DrDMapMark conversion from and to XML.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDescription	Map<String, String>	
mID	Long	
mName	Map<String, String>	
mNumber	Integer	
mType	EMapItemTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
getMapMark	DrDMapMark	

6.2.5.4 nonlocatable



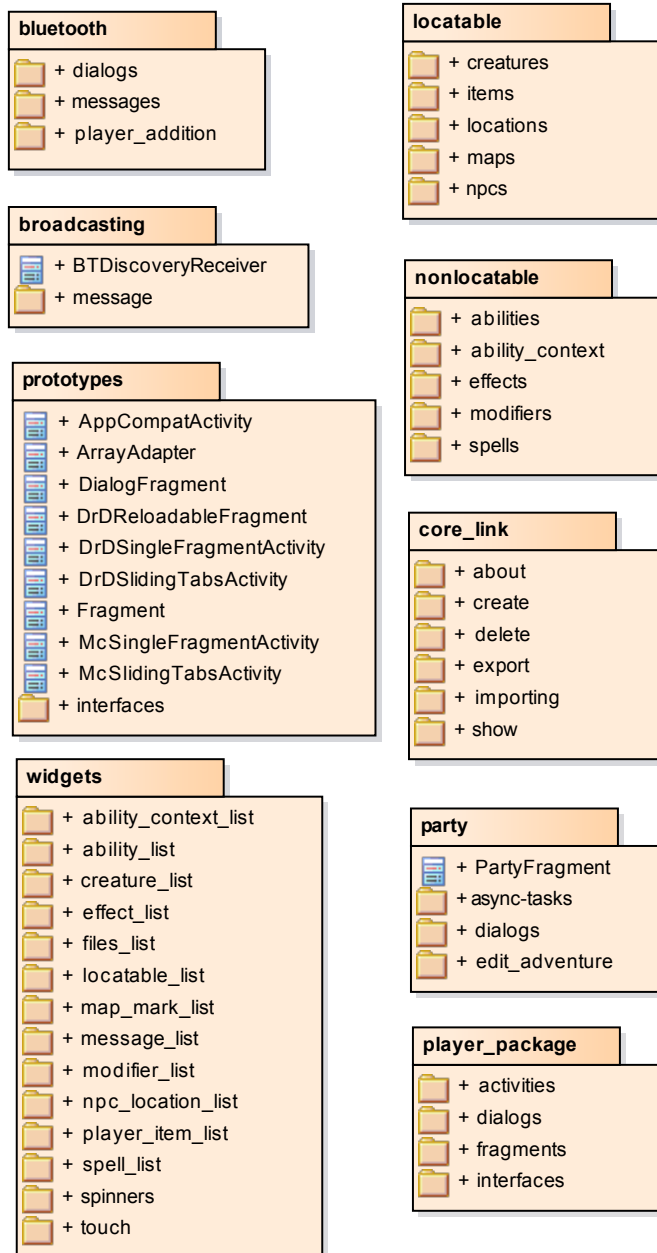
Obrázek 80 - NMT - DL - XML - Nonlocatable

6.2.5.4.1 Class XMLPlayerCharacter

Object for DrDPlayerCharacterBO conversion from and to XML.

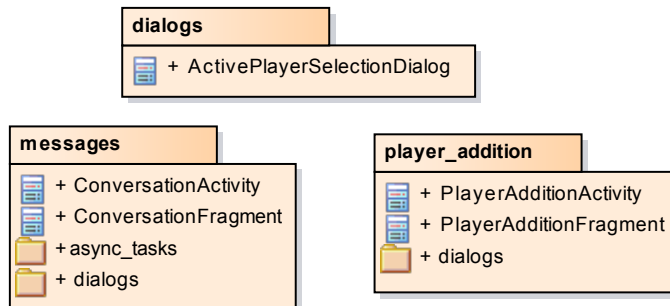
Název atributu	Datový typ	Popis
mDeviceName	Map<String, String>	
mCharacter	XMLCharacterDrD	
mID	Long	
mMACAddress	Map<String, String>	
mMessages	ArrayList<XMLMessage>	
mName	Map<String, String>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getPlayerCharacter	DrDPlayerCharacter	

6.3 presentation



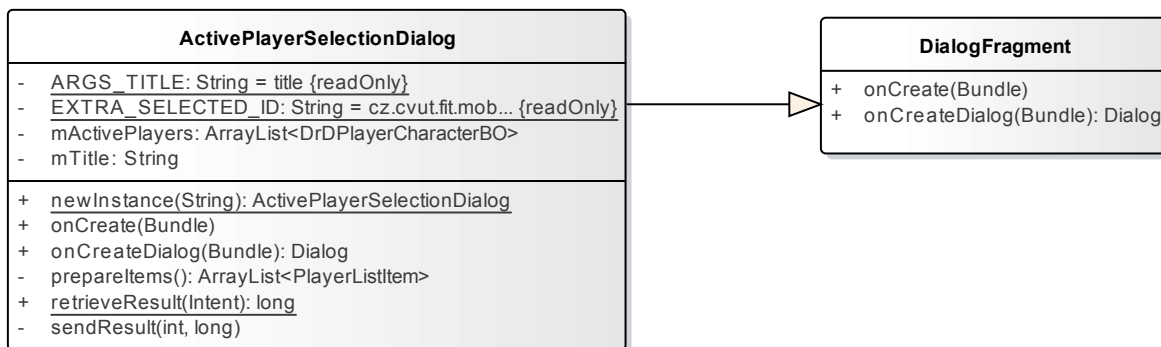
Obrázek 81 - NMT - PL

6.3.1 bluetooth



Obrázek 82 - NMT - PL - Bluetooth

6.3.1.1 dialogs



Obrázek 83 - NMT - PL - BT - Dialogs

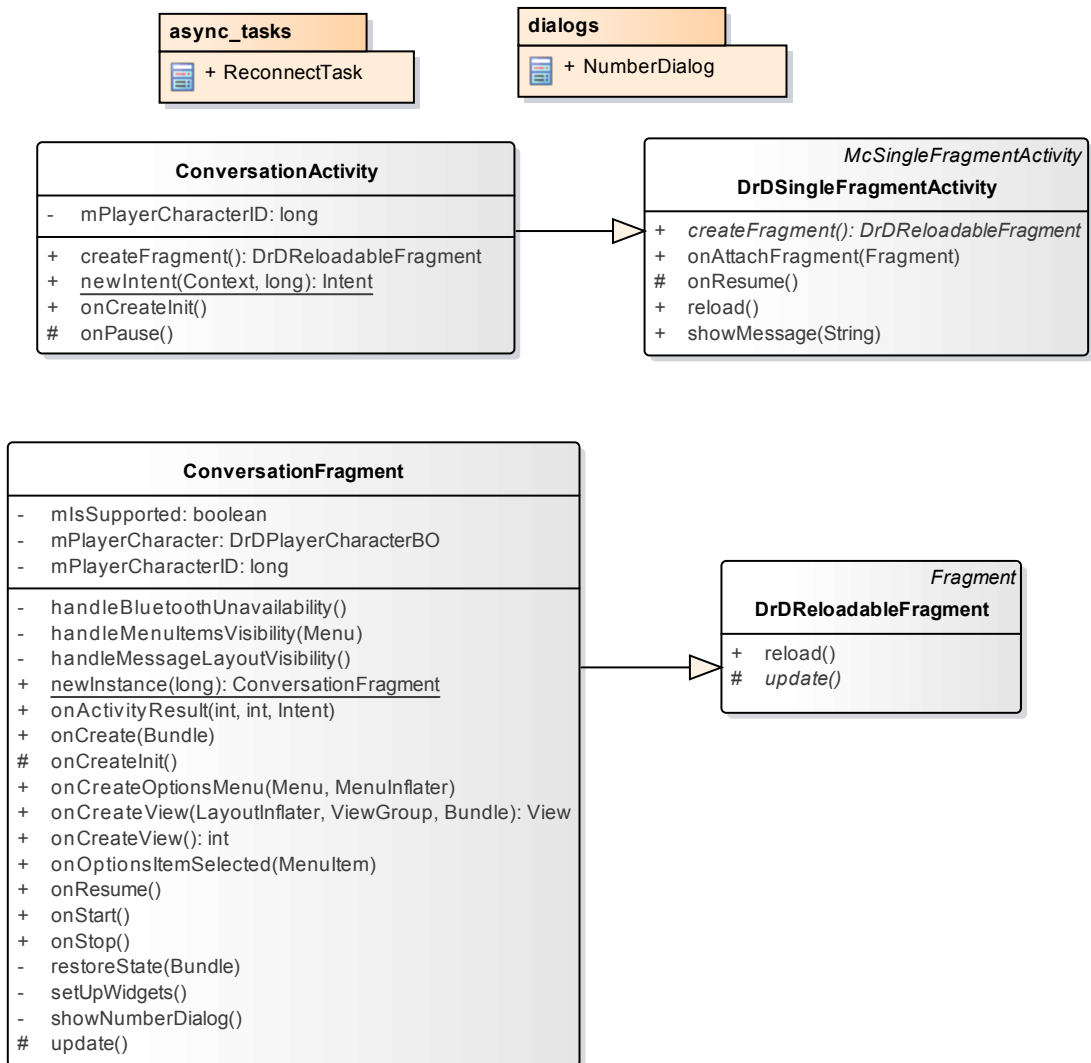
6.3.1.1.1 Class *ActivePlayerSelectionDialog*

Dialog offering choice of which currently connected player content will be sent to.

Název atributu	Datový typ	Popis
ARGV_TITLE	String	
EXTRA_SELECTED_ID	String	
mActivePlayers	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	ActivePlayerSelectionDialog	Parametry: title: String -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
prepareItems	ArrayList<PlayerListIte m>	
retrieveResult	long	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: selectedID: long -

6.3.1.2 messages



Obrázek 84 - NMT - PL - BT - Messages

6.3.1.2.1 Class ConversationActivity

Activity hosting fragment for handling conversation with certain player.

Název atributu	Datový typ	Popis
mPlayerCharacterID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: playerCharacterID: long -
onCreateInit		
onPause		

6.3.1.2.2 Class ConversationFragment

Fragment showing conversation with single player.

Název atributu	Datový typ	Popis
mIsSupported	boolean	
mPlayerCharacter	DrDPlayerCharacterBO	
mPlayerCharacterID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleBluetoothUnavailability		
handleMenuItemsVisibility		Parametry: menu: Menu -
handleMessageLayoutVisibility		
newInstance	ConversationFragment	Parametry: playerCharacterID: long -
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: date: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateInit		
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	int	
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onResume		
onStart		
onStop		
restoreState		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
setUpWidgets		
showNumberDialog		
update		

6.3.1.2.3 *async_tasks*

ReconnectTask
- mActivity: ConversationActivity
- mDialog: ProgressDialog
doInBackground(): Boolean
onCancelled()
onPostExecute(Boolean)
onPreExecute()

Obrázek 85 - NMT - PL - BT - AsyncTasks

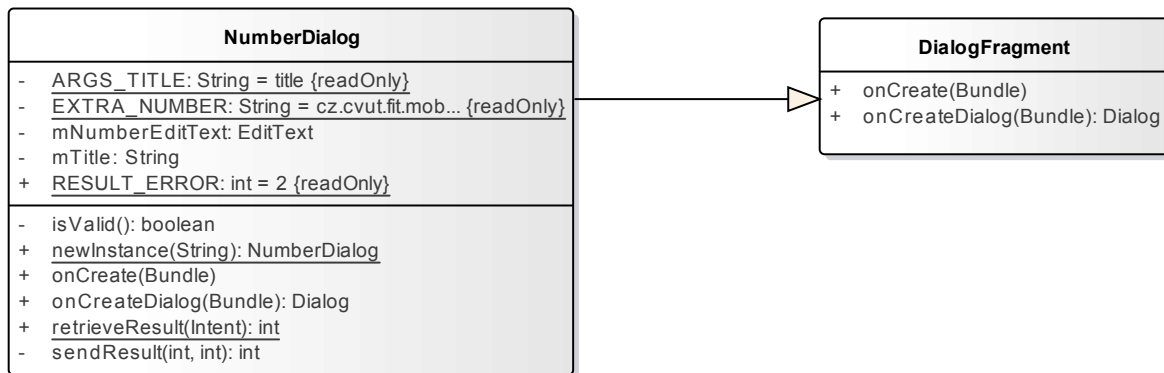
6.3.1.2.3.1 Class ReconnectTask

Asynchronous task for reconnecting selected device.

Note that passed activity must implement IReconnectUpdatable.

Název atributu	Datový typ	Popis
mActivity	ConversationActivity	
mDialog	ProgressDialog	
Název metody	Návratový typ	Popis
doInBackground	Boolean	
onCancelled		
onPostExecute		Parametry: isConnected: Boolean -
onPreExecute		

6.3.1.2.4 dialogs



Obrázek 86 - NMT - PL - BT - Message - Dialogs

6.3.1.2.4.1 Class NumberDialog

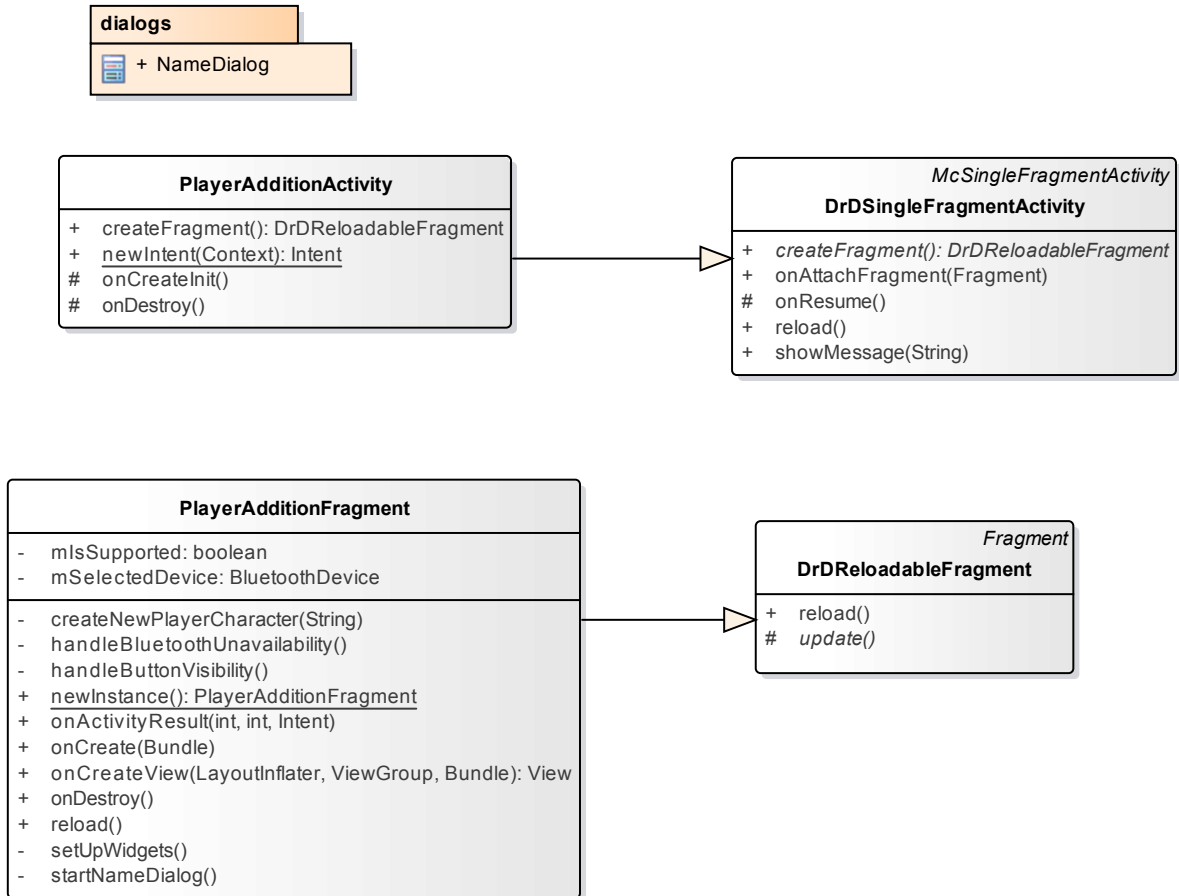
Dialog requiring user to specify number of messages to delete.

Název atributu	Datový typ	Popis
ARGV_TITLE	String	
EXTRA_NUMBER	String	
mNumberEditText	EditText	
mTitle	String	
RESULT_ERROR	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
isValid	boolean	



Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	NumberDialog	Parametry: title: String -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult	int	Parametry: resultCode: int - Parametry: result: int -

6.3.1.3 player_addition



Obrázek 87 - NMT - PL - Player Addition

6.3.1.3.1 Class *PlayerAdditionActivity*

Specified activity able of processing Bluetooth scan and connecting with another device.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newInstance	Intent	Parametry: packageContext: Context -
onCreateInit		
onDestroy		

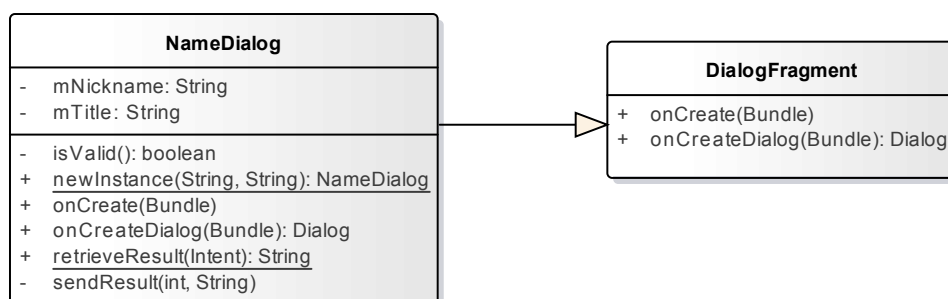
6.3.1.3.2 Class *PlayerAdditionFragment*

Fragment showing list of found devices.

Název atributu	Datový typ	Popis
mIsSupported	boolean	
mSelectedDevice	BluetoothDevice	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
createNewPlayerCharacter		Parametry: name: String -
handleBluetoothUnavailability		
handleButtonVisibility		
newInstance	PlayerAdditionFragment	
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: data: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onDestroy		
reload		
setUpWidgets		
startNameDialog		

6.3.1.3.3 dialogs



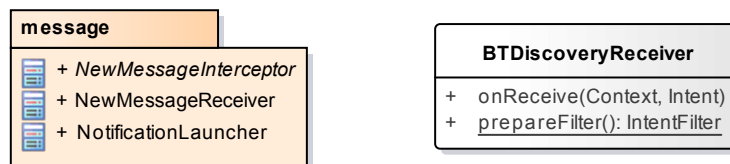
Obrázek 88 - NMT - PL - PlayerAddition - Dialogs

6.3.1.3.3.1 Class NameDialog

Dialog requiring user to specify name for new device.

Název atributu	Datový typ	Popis
mNickname	String	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
isValid	boolean	
newInstance	NameDialog	Parametry: title: String - Parametry: nickname: String -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
retrieveResult	String	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: name: String -

6.3.2 broadcasting



Obrázek 89 - NMT - PL - Broadcasting

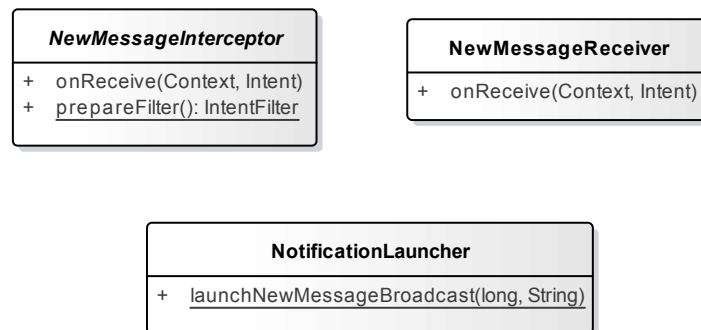
6.3.2.1 Class BTDiscoveryReceiver

Receiver handling broadcasts associated with BT discovery process.

Název metody	Návratový typ	Popis
--------------	---------------	-------

Název metody	Návratový typ	Popis
onReceive		Parametry: context: Context - Parametry: intent: Intent -
prepareFilter	IntentFilter	

6.3.2.2 message



Obrázek 90 - NMT - PL - Broadcasting - Message

6.3.2.2.1 Class *NewMessageInterceptor*

Abstract broadcast receiver, which intercepts notifications in case they should not be shown.

Název metody	Návratový typ	Popis
onReceive		Parametry: context: Context - Parametry: intent: Intent -
prepareFilter	IntentFilter	

6.3.2.2.2 Class *NewMessageReceiver*

Receiver for when new message is being received and primal messaging activities are not visible.

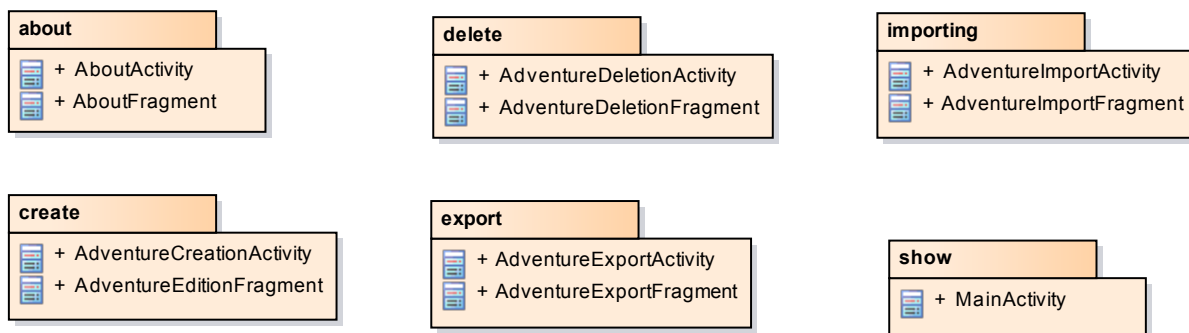
Název metody	Návratový typ	Popis
onReceive		Parametry: context: Context - Parametry: intent: Intent -

6.3.2.2.3 Class *NotificationLauncher*

Object for sending notifications (via ordered broadcasts).

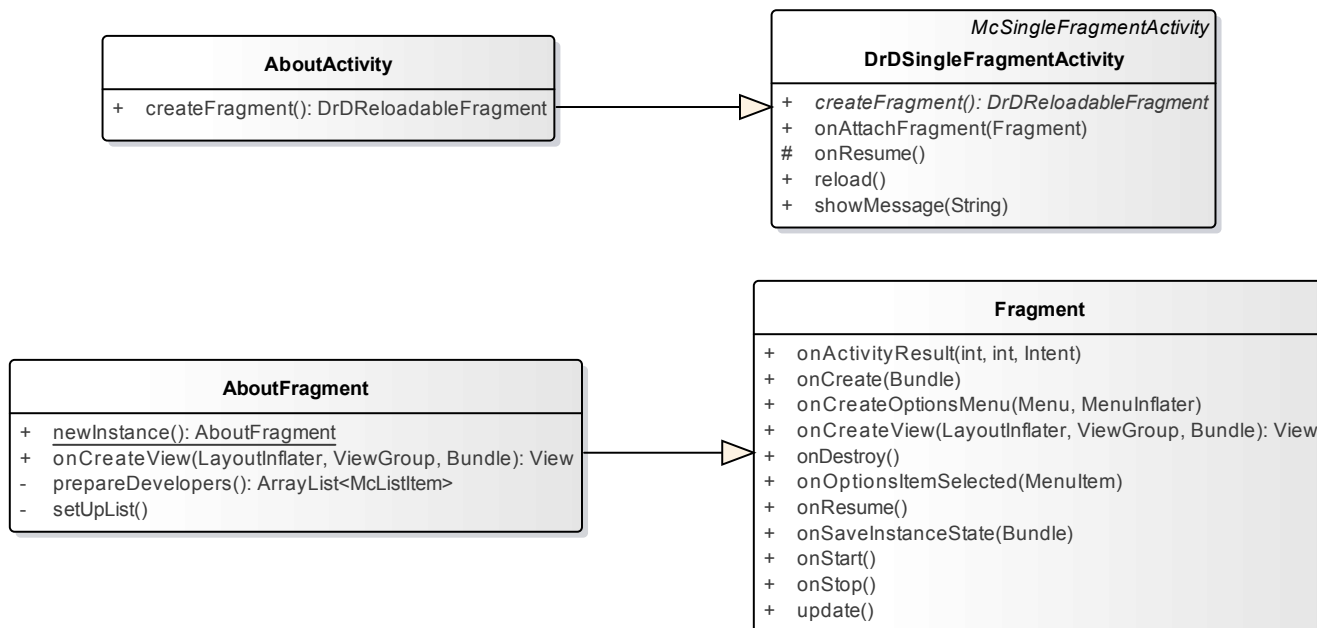
Název metody	Návratový typ	Popis
launchNewMessageBroadcast		Parametry: playerCharacterID: long - Parametry: messageText: String -

6.3.3 core_link



Obrázek 91 - NMT - PL - Core link

6.3.3.1 about



Obrázek 92 - NMT - PL - Core link - About

6.3.3.1.1 Class AboutActivity

Activity providing information about this module.

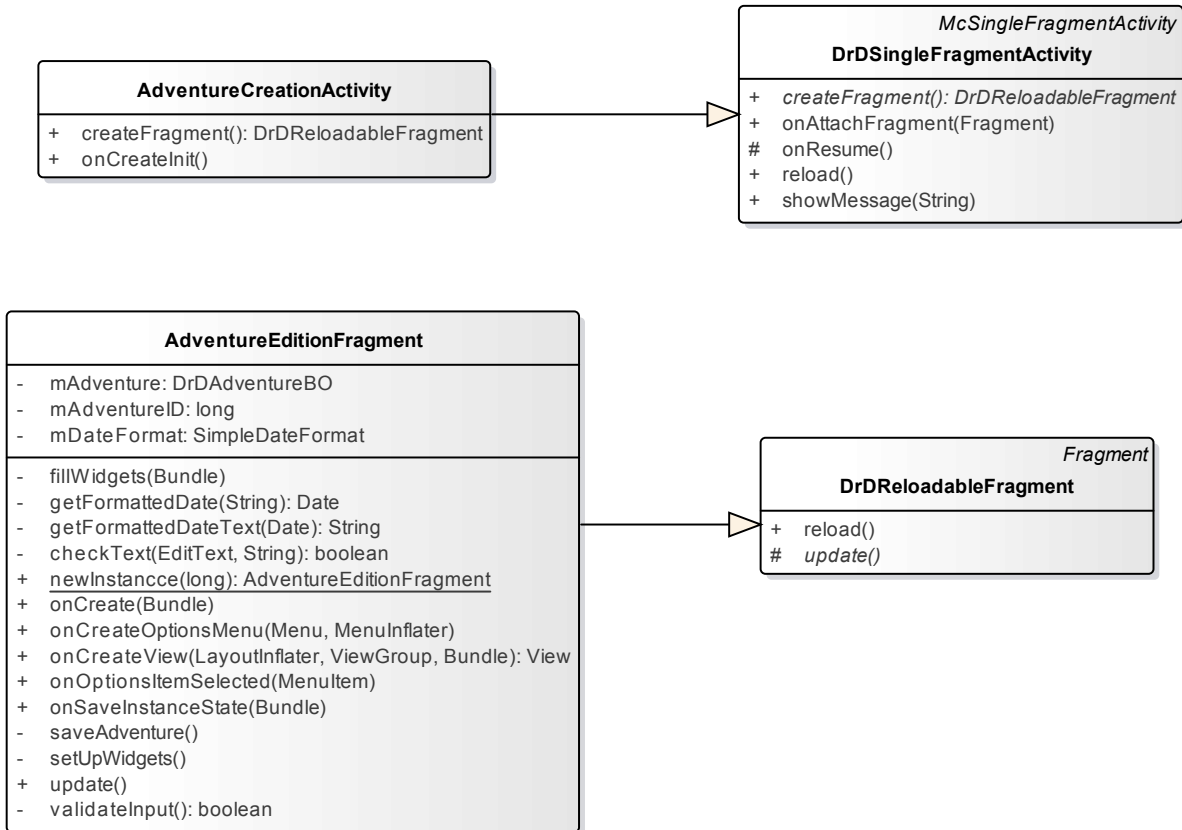
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

6.3.3.1.2 Class AboutFragment

Fragment showing information about this module and list of developers.

Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	AboutFragment	
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareDevelopers	ArrayList<McListItem>	
setUpList		

6.3.3.2 create



Obrázek 93 - NMT - PL - Core link - Create

6.3.3.2.1 Class AdventureCreationActivity

Activity holding AdventureEditionFragment for creation purposes.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
onCreateInit		

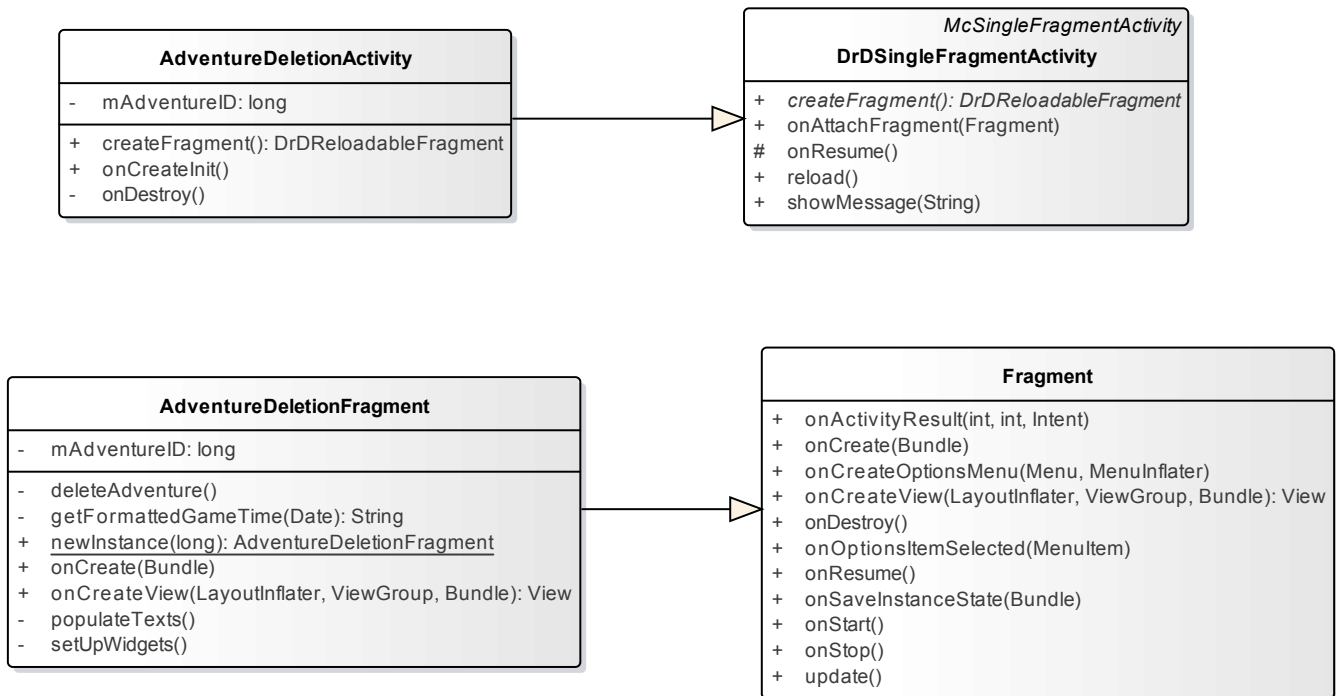
6.3.3.2.2 Class AdventureEditionFragment

Fragment providing ability to create new or edit existing Adventure and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdventure	DrDAdventureBO	
mAdventureID	long	
mDateFormat	SimpleDateFormat	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
getFormattedDate	Date	Parametry: dateText: String -
getFormattedDateText	String	Parametry: date: Date -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	AdventureEditionFragment	Parametry: adventureID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveAdventure		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.3.3 delete



Obrázek 94 - NMT - PL - Core link - Delete

6.3.3.3.1 Class AdventureDeletionActivity

Activity called from core for deletion of specified adventure.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdventureID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
onCreateInit		
onDestroy		

6.3.3.3.2 Class AdventureDeletionFragment

Fragment allowing users to delete specified adventure.

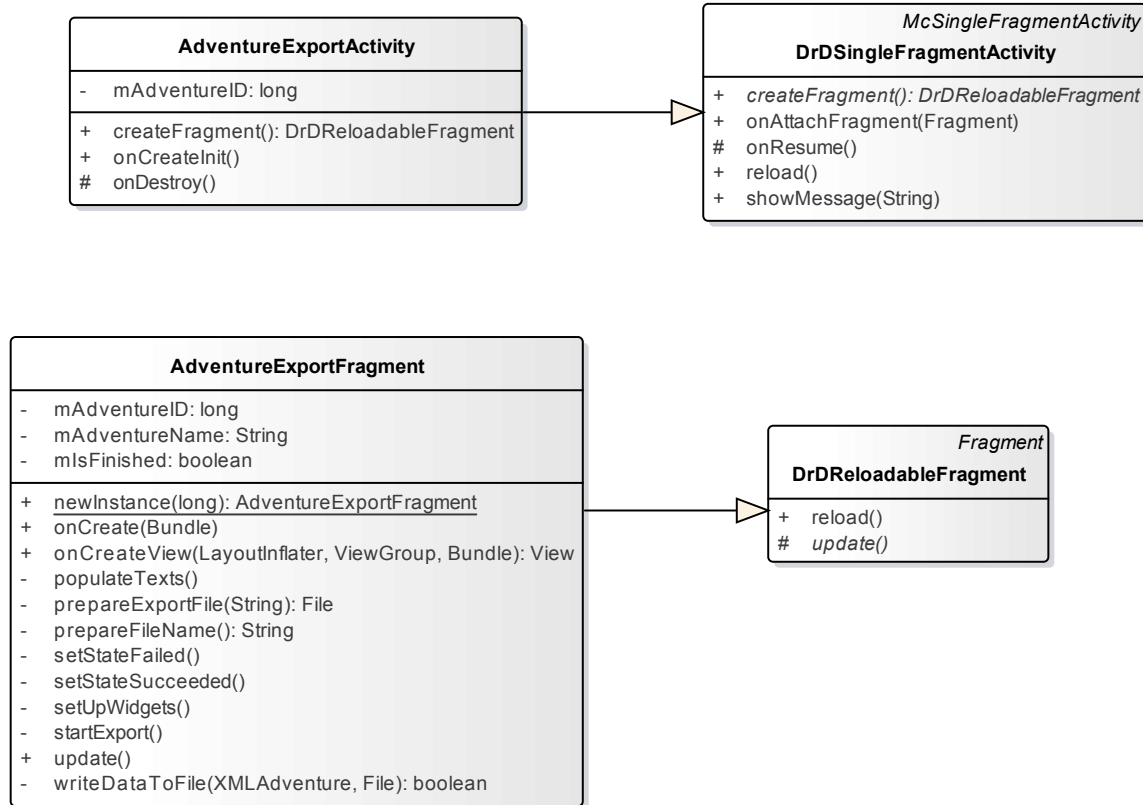
Note that this fragment is only accessible from Core.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdventureID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
deleteAdventure		



Název atributu	Datový typ	Popis
getFormattedGameTime	String	Parametry: gameTime: Date -
newInstance	AdventureDeletionFragment	Parametry: adventureID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
populateTexts		
setUpWidgets		

6.3.3.4 export



Obrázek 95 - NMT - PL - Core link - Export

6.3.3.4.1 Class AdventureExportActivity

Activity called from core for export of specified adventure.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdventureID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
onCreateInit		
onDestroy		

6.3.3.4.2 Class AdventureExportFragment

Fragment allowing users to export specified adventure.

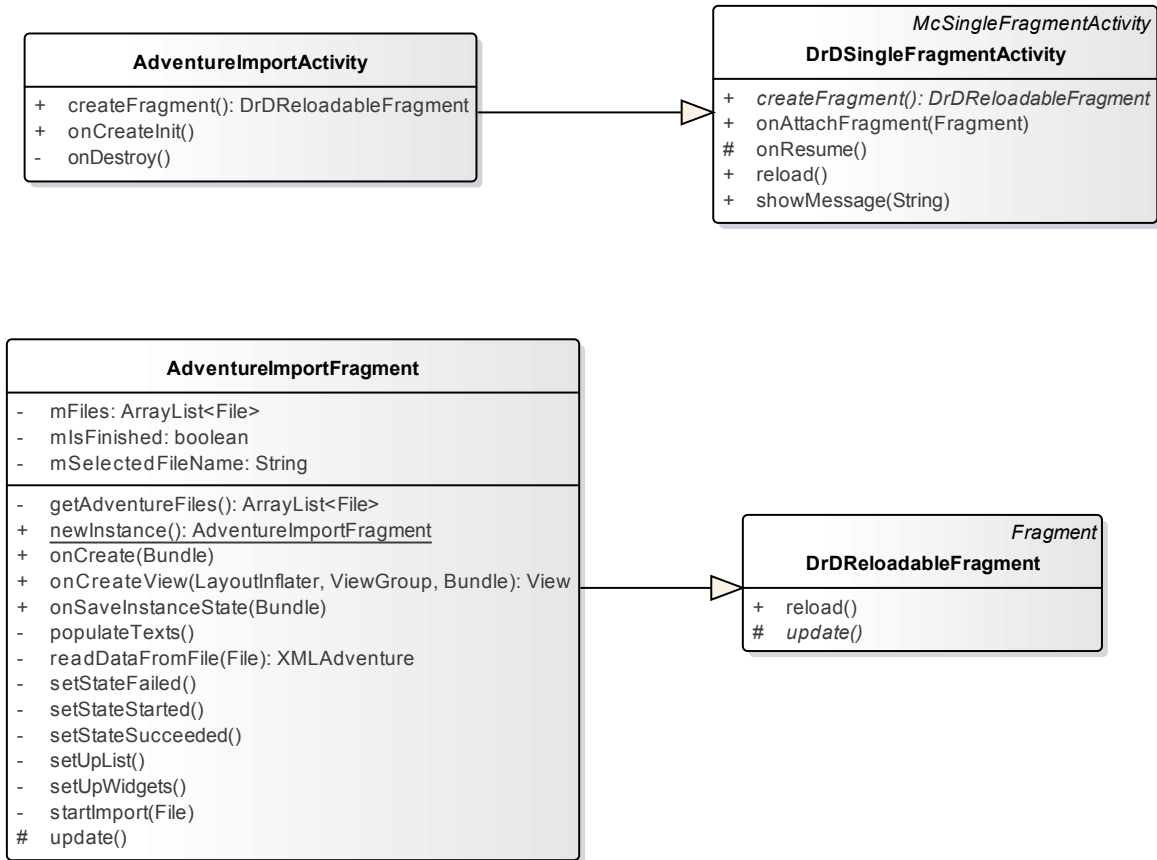
Note that this fragment is only accessible from Core.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdventureID	long	
mAdventureName	String	
mIsFinished	boolean	
Název metody	Návratový typ	Popis



Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	AdventureExportFragment	Parametry: adventureID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
populateTexts		
prepareExportFile	File	Parametry: fileName: String -
prepareFileName	String	
setStateFailed		
setStateSucceeded		
setUpWidgets		
startExport		
update		
writeDataToFile	boolean	Parametry: xmlAdventure: XMLAdventure - Parametry: exportFile: File -

6.3.3.5 importing



Obrázek 96 - NMT - PL - Core link - Importing

6.3.3.5.1 Class AdventureImportActivity

Activity called from core for import of adventures.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
onCreateInit		
onDestroy		

6.3.3.5.2 Class AdventureImportFragment

Fragment allowing users to import adventure from file (selected from list).

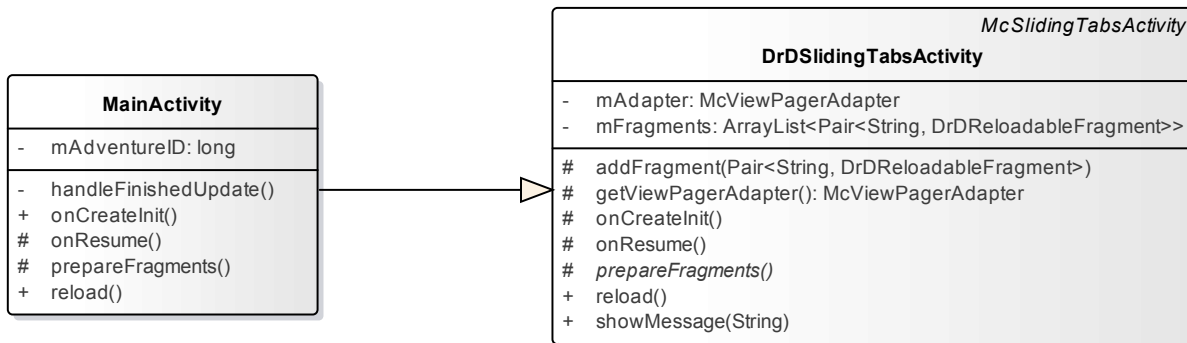
Note that this fragment is only accessible from Core.

Název atributu	Datový typ	Popis
mFiles	ArrayList<File>	
mIsFinished	boolean	
mSelectedFileName	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
getAdventureFiles	ArrayList<File>	



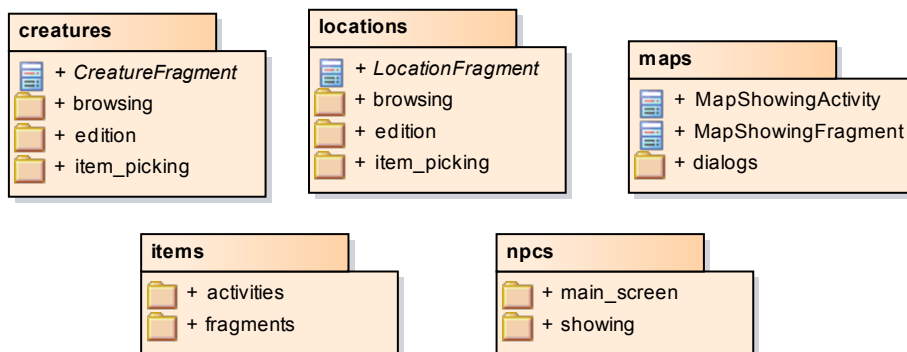
Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	AdventureImportFragment	
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
populateTexts		
readDataFromFile	XMLAdventure	Parametry: selectedFile: File -
setStateFailed		
setStateStarted		
setStateSucceeded		
setUpList		
setUpWidgets		
startImport		Parametry: selectedFile: File -
update		

6.3.3.6 show



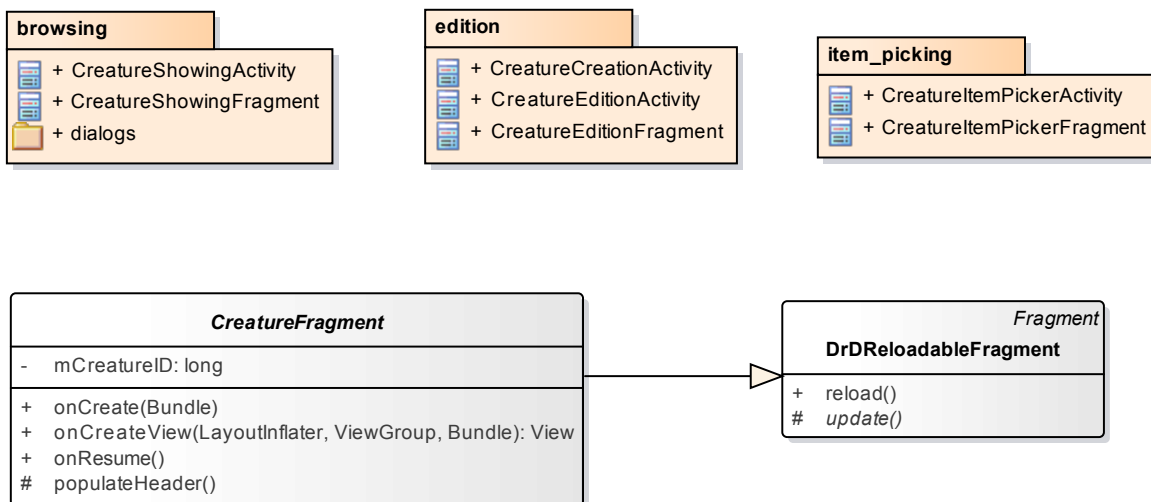
Obrázek 97 - NMT - PL - Core link - Show

6.3.4 locatable



Obrázek 98 - NMT - PL - Locatable

6.3.4.1 creatures



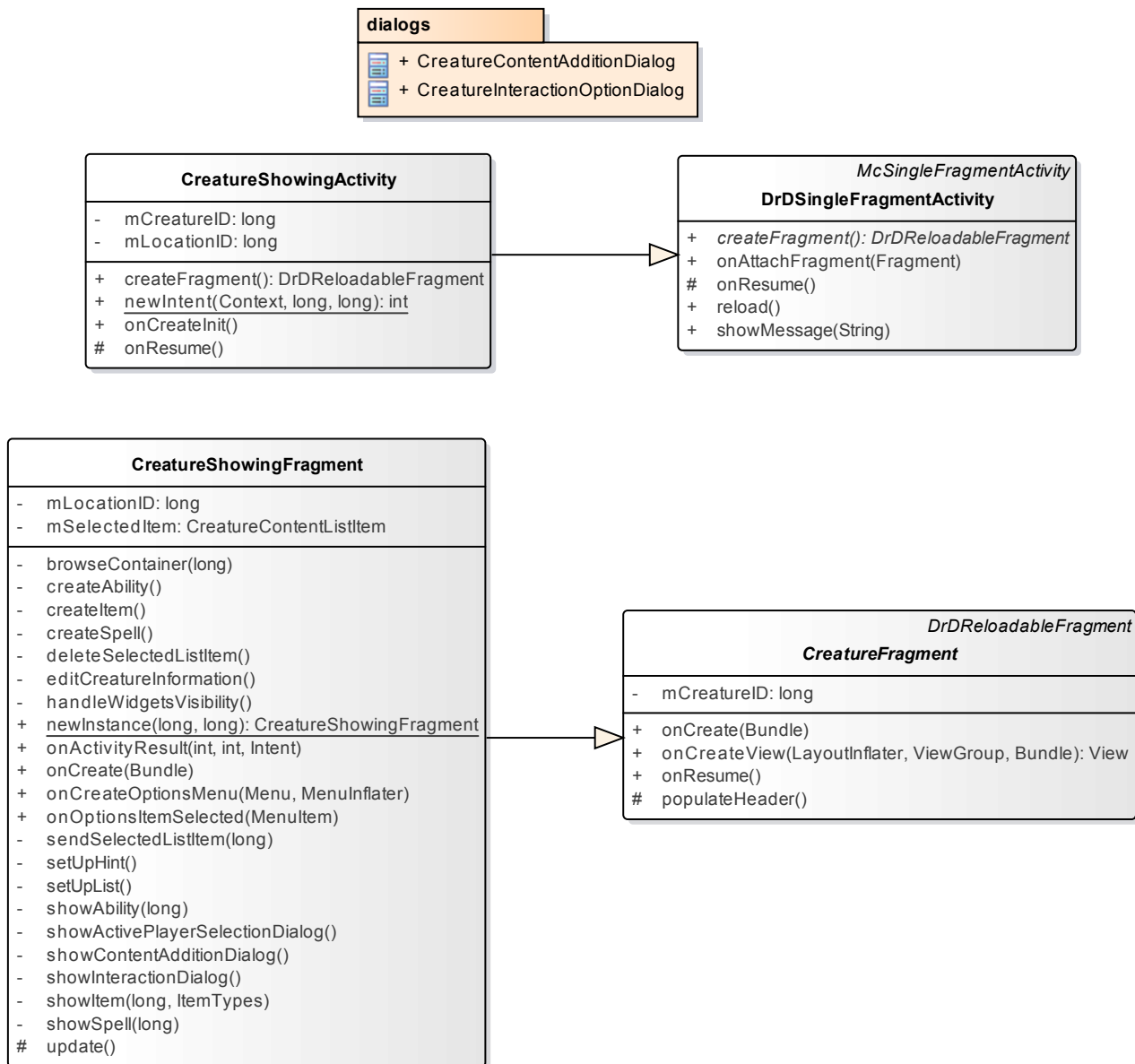
Obrázek 99 - NMT - PL - Creatures

6.3.4.1.1 *Class CreatureFragment*

Abstract fragment for showing details about creature.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreatureID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		
populateHeader		

6.3.4.1.2 *browsing*



Obrázek 100 - NMT - PL - Creatures - Browsing

6.3.4.1.2.1 Class CreatureShowingActivity

Activity hosting fragment for ordinary showing of selected creature.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreatureID	long	
mLocationID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	int	Parametry: packageContext: Context - Parametry: creatureID: long - Parametry: locationID: long -
onCreateInit		
onResume		

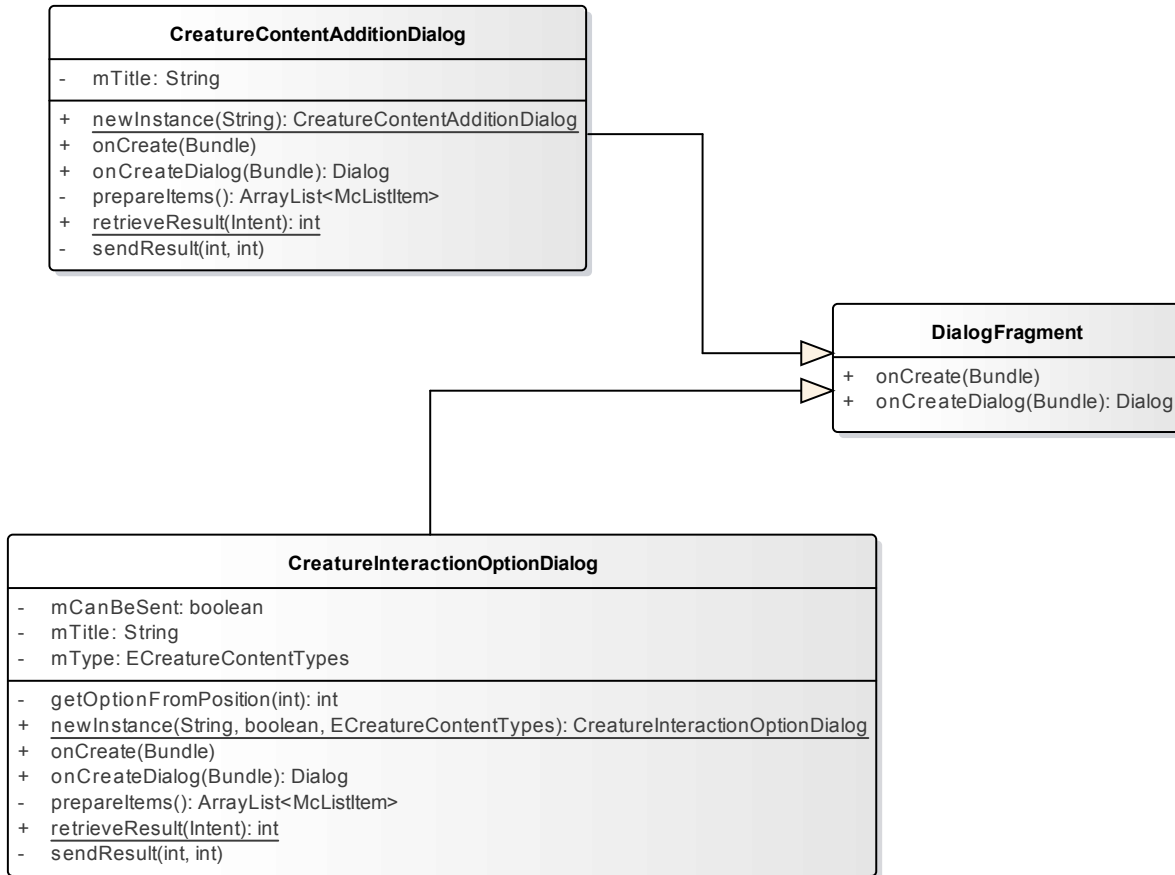
6.3.4.1.2.2 Class CreatureShowingFragment

Implementation of CreatureFragment for casual work with creatures.

Název atributu	Datový typ	Popis
mLocationID	long	
mSelectedItem	CreatureContentListItem	
Název metody	Návratový typ	Popis
browseContainer		Parametry: containerID: long -
createAbility		
createItem		
createSpell		
deleteSelectedItem		
editCreatureInformation		
handleWidgetsVisibility		
newInstance	CreatureShowingFragment	Parametry: creatureID: long - Parametry: locationID: long -
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: date: Intent -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
sendSelectedItem		Parametry: selectedPlayerID: long -
setUpHint		
setUpList		
showAbility		Parametry: abilityID: long -
showActivePlayerSelecti onDialog		
showContentAdditionDi alog		
showInteractionDialog		
showItem		Parametry: itemID: long - Parametry: type: ItemTypes -
showSpell		Parametry: spellID: long -
update		

6.3.4.1.2.3 dialogs



Obrázek 101 - NMT - PL - Creatures - Browsing - Dialogs

6.3.4.1.2.3.1 Class CreatureContentAdditionDialog

Dalag offering choice of which type of content will be created.

Název atributu	Datový typ	Popis
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	CreatureContentAdditi onDialog	Parametry: title: String -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	

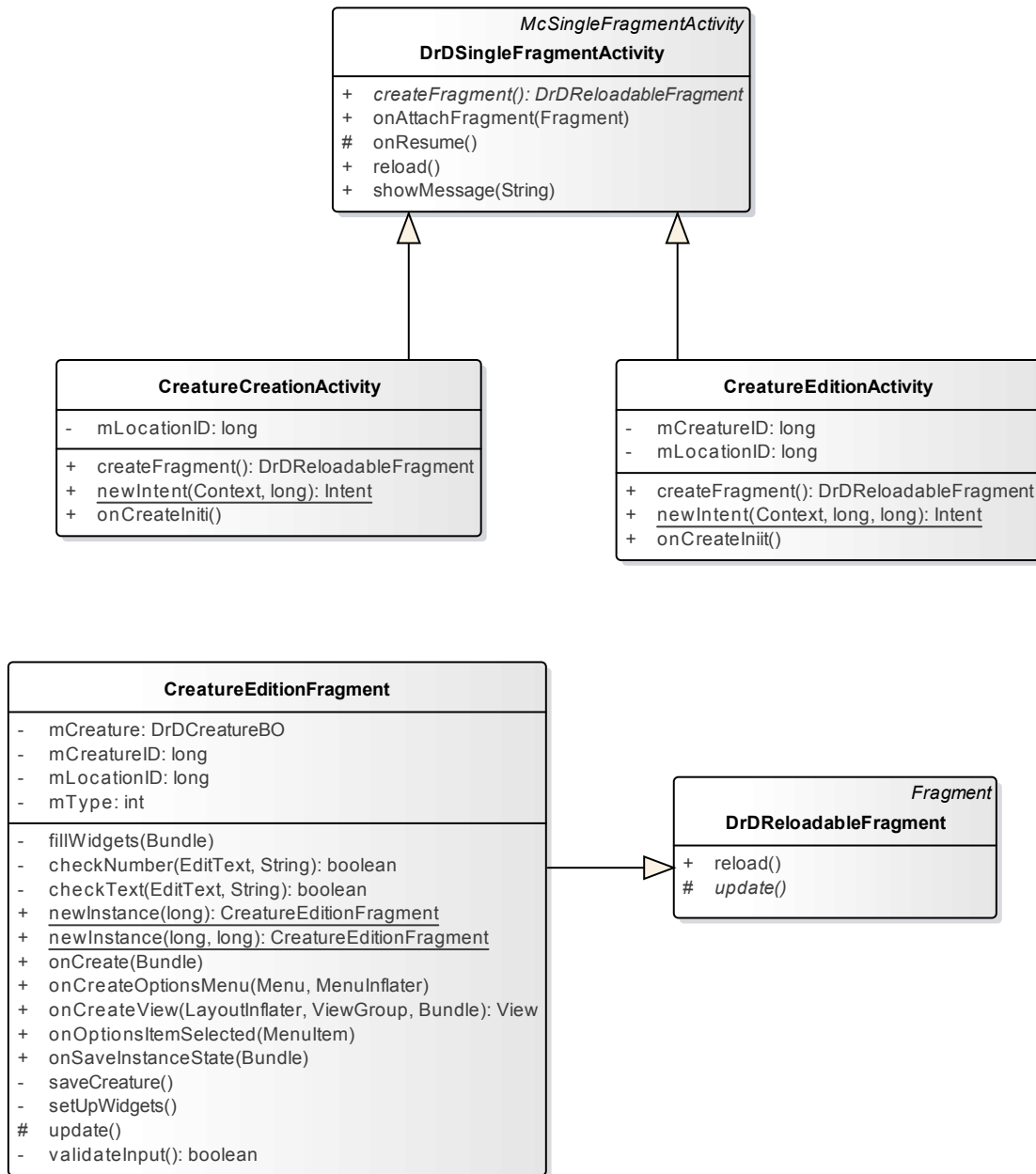
Název atributu	Datový typ	Popis
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.4.1.2.3.2 Class CreatureInteractionOptionDialog

Dialog offering choice of options how to interact with creatures.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCanBeSent	boolean	
mTitle	String	
mType	ECreatureContentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	CreatureInteractionOptionDialog	Parametry: title: String - Parametry: canBeSent: boolean - Parametry: type: ECreatureContentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.4.1.3 *edition*



Obrázek 102 - NMT - PL - Creatures - Edition

6.3.4.1.3.1 Class CreatureCreationActivity

Activity for hosting fragment for editing creature information (for creation purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mLocationID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: locationID: long -
onCreateIniti		

6.3.4.1.3.2 Class CreatureEditionActivity

Activity hosting fragment for editing creature information (for edition purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreatureID	long	
mLocationID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: creatureID: long - Parametry: locationID: long -
onCreateInit		

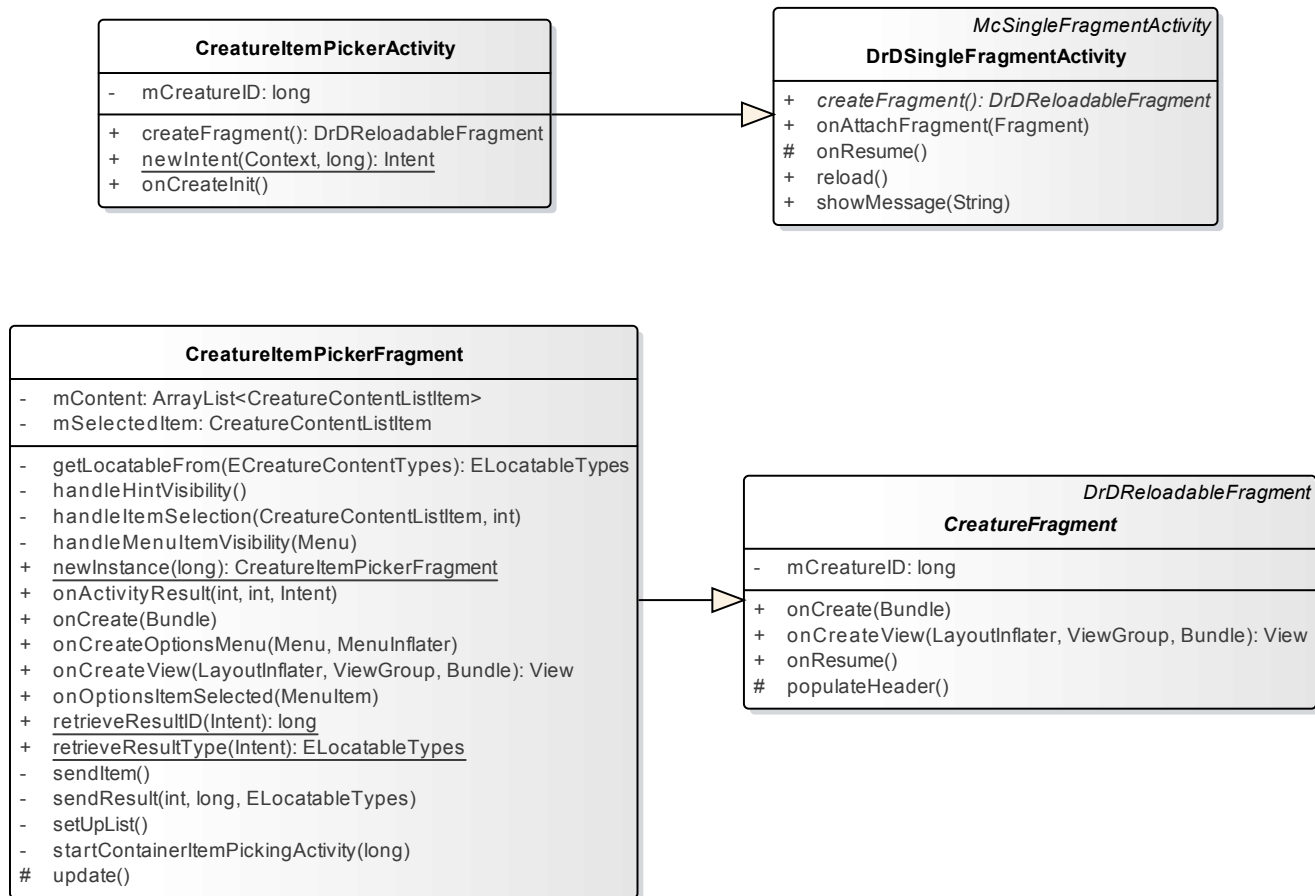
6.3.4.1.3.3 Class CreatureEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing creature item and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreature	DrDCreatureBO	
mCreatureID	long	
mLocationID	long	
mType	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -

Název atributu	Datový typ	Popis
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	CreatureEditionFragment	Parametry: locationID: long -
newInstance	CreatureEditionFragment	Parametry: creatureID: long - Parametry: locationID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveCreature		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.1.4 *item_picking*



Obrázek 103 - NMT - PL - Creatures - Item picking

6.3.4.1.4.1 Class CreatureItemPickerActivity

Activity for browsing creatures for picking item, which should be sent.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCreatureID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newInstance	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: creatureID: long -
onCreateInit		

6.3.4.1.4.2 Class CreatureItemPickerFragment

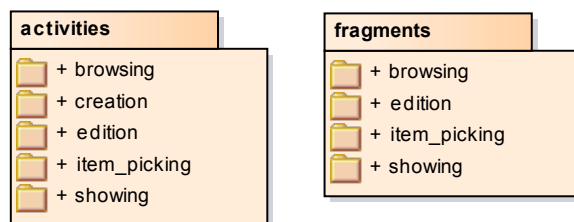
Fragment for browsing creatures when looking for specific item object, which should be sent.

Název atributu	Datový typ	Popis
----------------	------------	-------

Název atributu	Datový typ	Popis
mContent	ArrayList<CreatureContentListItem>	
mSelectedItem	CreatureContentListItem	
Název metody	Návratový typ	Popis
getLocatableFrom	ELocatableTypes	Parametry: type: ECreatureContentTypes -
handleHintVisibility		
handleItemSelection		Parametry: listItem: CreatureContentListItem - Parametry: position: int -
handleMenuItemVisibility		Parametry: menu: Menu -
newInstance	CreatureItemPickerFragment	Parametry: creatureID: long -
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: data: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

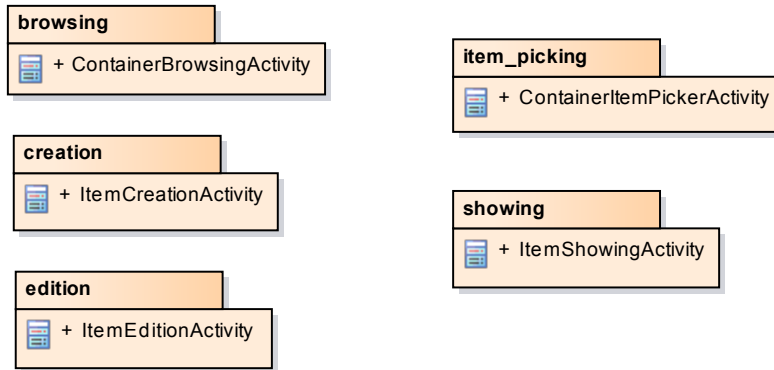
Název atributu	Datový typ	Popis
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
retrieveResultID	long	Parametry: data: Intent -
retrieveResultType	ELocatableTypes	Parametry: data: Intent -
sendItem		
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: chosenItemID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
setUpList		
startContainerItemPickingActivity		Parametry: containerID: long -
update		

6.3.4.2 items



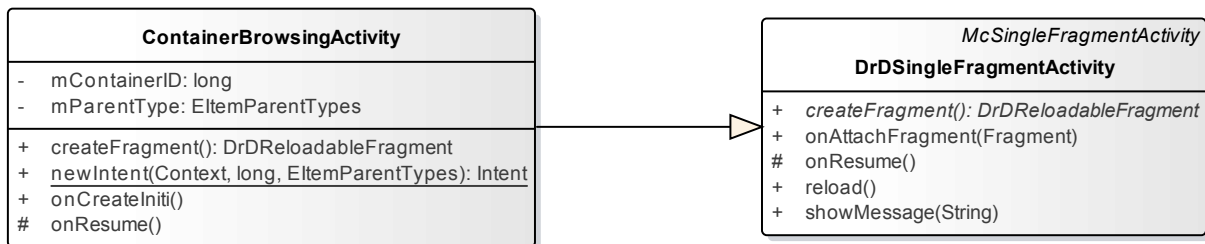
Obrázek 104 - NMT - PL - Items

6.3.4.2.1 activities



Obrázek 105 - NMT - PL - Items - Activities

6.3.4.2.1.1 browsing



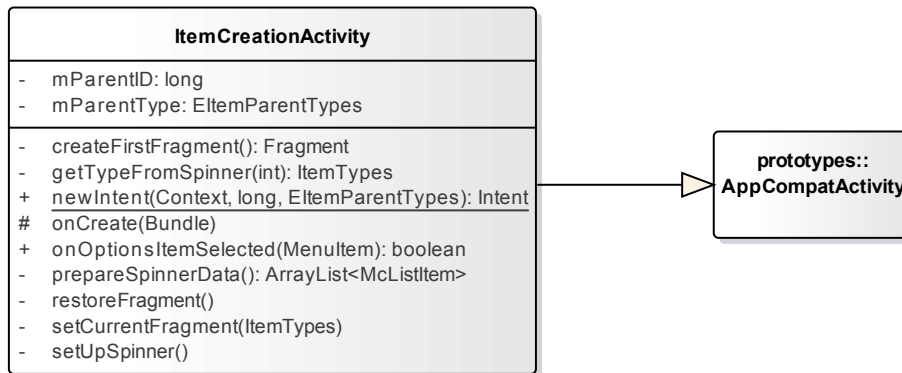
Obrázek 106 - NMT - PL - Items - Activities - Browsing

6.3.4.2.1.1.1 Class ContainerBrowsingActivity

Activity holding fragment for browsing containers.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContainerID	long	
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newInstance	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: itemID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreateIniti		
onResume		

6.3.4.2.1.2 creation



Obrázek 107 - NMT - PL - Items - Activities - Creation

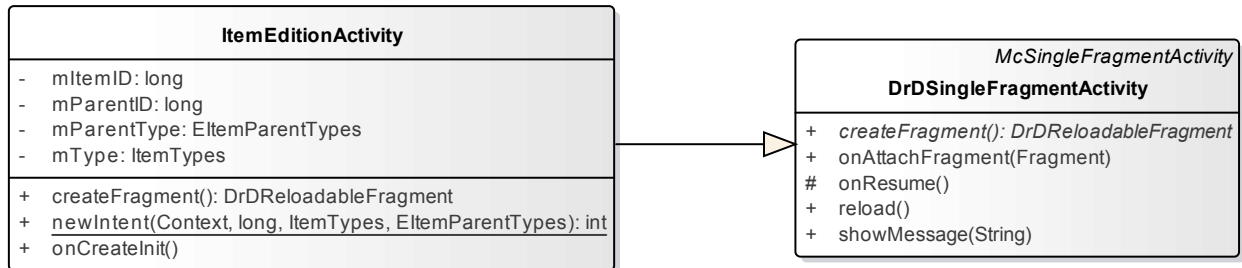
6.3.4.2.1.2.1 Class ItemCreationActivity

Activity for creating items, which will handle its fragment transactions.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFirstFragment	Fragment	
getTypeFromSpinner	ItemTypes	Parametry: position: int -
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: parentID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected	boolean	Parametry: item: MenuItem -
prepareSpinnerData	ArrayList<McListItem>	
restoreFragment		
setCurrentFragment		Parametry: type: ItemTypes -

Název atributu	Datový typ	Popis
setUpSpinner		

6.3.4.2.1.3 edition



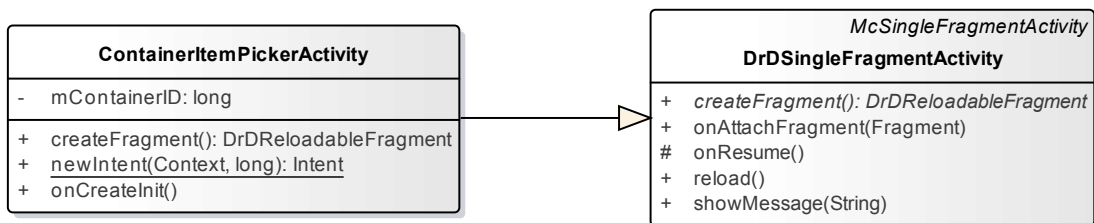
Obrázek 108 - NMT - PL -Items - Activities - Edition

6.3.4.2.1.3.1 Class ItemEditionActivity

Activity for holding item showing fragments (but without option for changing fragments).

Název atributu	Datový typ	Popis
mItemID	long	
mParentID	long	
mParentType	EltemParentTypes	
mType	ItemTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newInstance	int	Parametry: packageContext: Context - Parametry: itemID: long - Parametry: type: ItemTypes - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreateInit		

6.3.4.2.1.4 item_picking



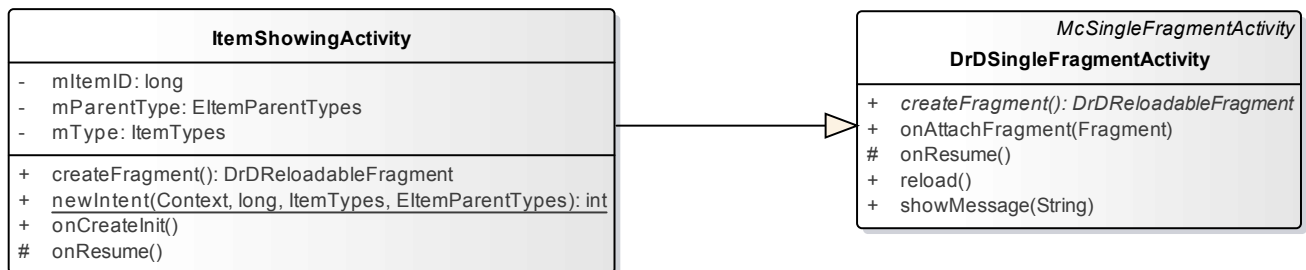
Obrázek 109 - NMT - PL - Items - Activities - Item picking

6.3.4.2.1.4.1 Class ContainerItemPickerActivity

Activity for browsing containers for picking item, which should be sent.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContainerID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: containerID: long -
onCreateInit		

6.3.4.2.1.5 showing



Obrázek 110 - NMT - PL - Items - Activities - Showing

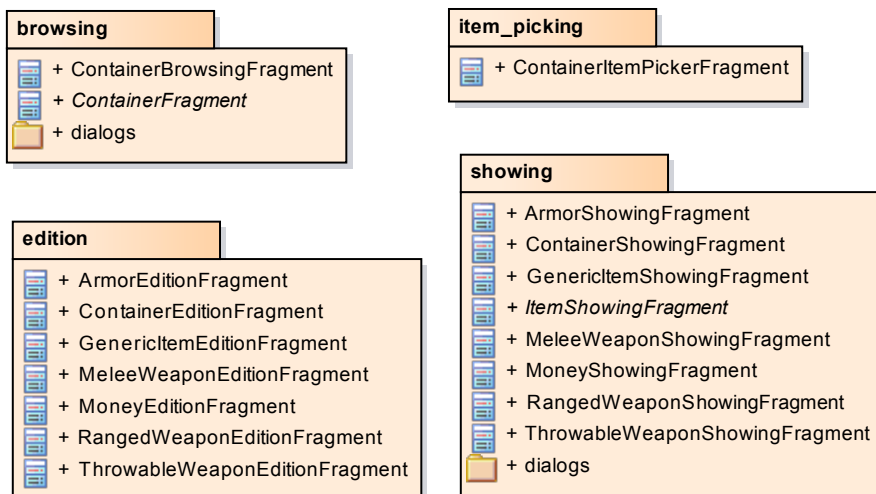
6.3.4.2.1.5.1 Class ItemShowingActivity

Activity for holding item showing fragments.

Název atributu	Datový typ	Popis
mItemID	long	
mParentType	EItemParentTypes	
mType	ItemTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

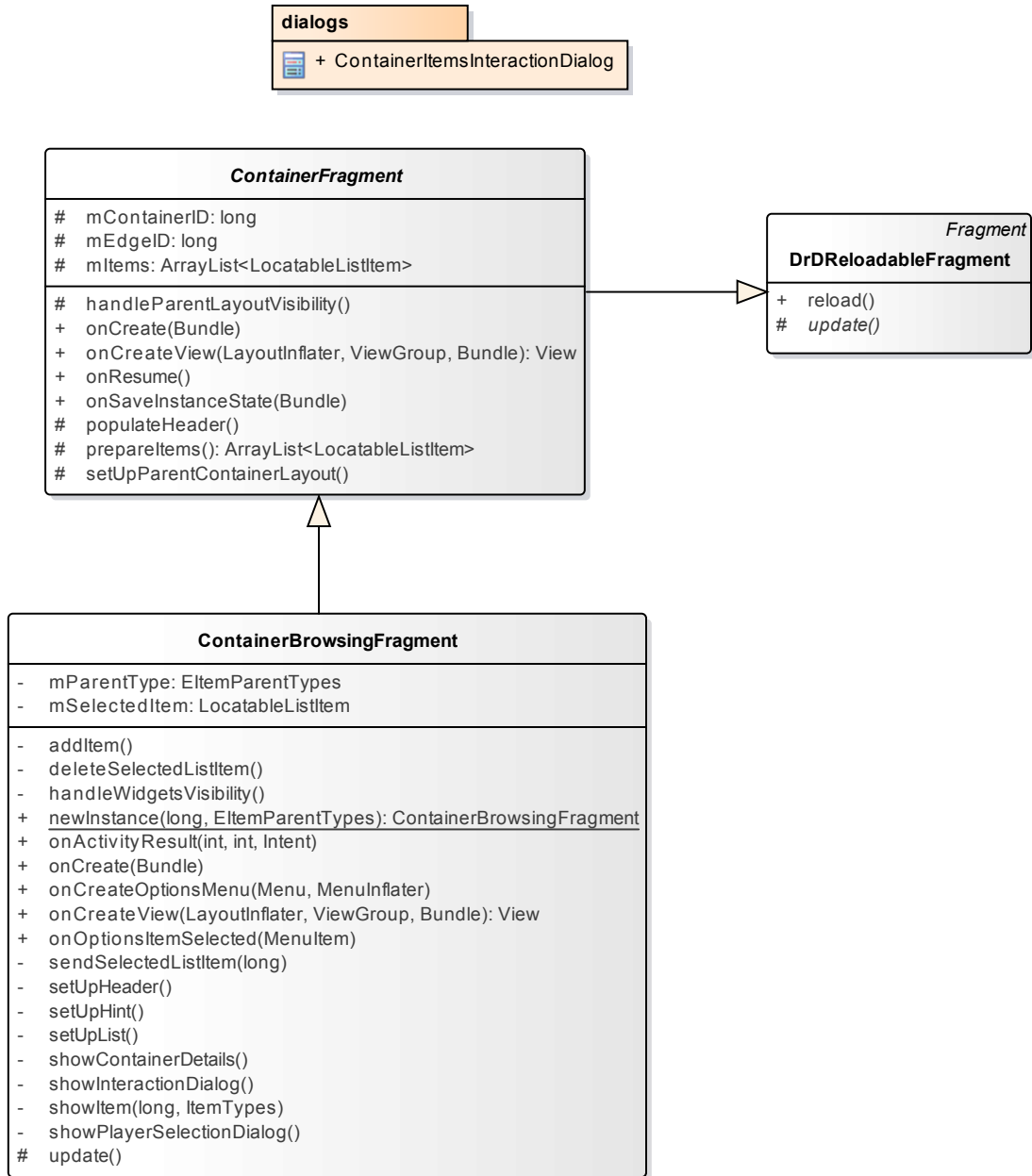
Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	int	Parametry: packageContext: Context - Parametry: itemID: long - Parametry: type: ItemTypes - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreateInit		
onResume		

6.3.4.2.2 fragments



Obrázek 111 - NMT - PL - Items - Fragments

6.3.4.2.2.1 browsing



Obrázek 112 - NML - PL - Items - Fragments - Browsing

6.3.4.2.2.1.1 Class ContainerBrowsingFragment

Fragment for browsing containers.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EltemParentTypes	
mSelectedItem	LocatableListItem	
Název metody	Návratový typ	Popis
addItem		
deleteSelectedItem		

Název atributu	Datový typ	Popis
handleWidgetsVisibility		
newInstance	ContainerBrowsingFragment	Parametry: containerID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: date: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
sendSelectedItem		Parametry: selectedPlayerID: long -
setUpHeader		
setUpHint		
setUpList		
showContainerDetails		
showInteractionDialog		

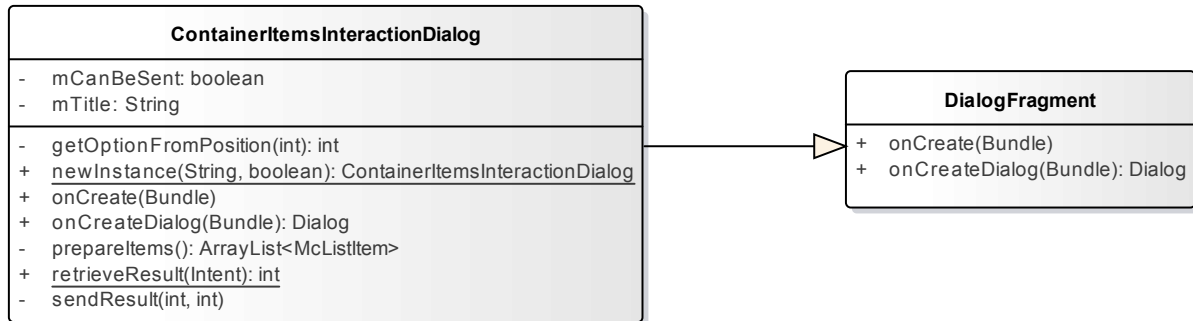
Název atributu	Datový typ	Popis
showItem		Parametry: itemID: long - Parametry: type: ItemTypes -
showPlayerSelectionDialog		
update		

6.3.4.2.2.1.2 Class ContainerFragment

Abstract fragment for showing the contents of container and base browsing.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContainerID	long	
mEdgeID	long	
mItems	ArrayList<LocatableListItem>	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleParentLayoutVisibility		
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
populateHeader		
prepareItems	ArrayList<LocatableListItem>	
setUpParentContainerLayout		

6.3.4.2.2.1.3 dialogs



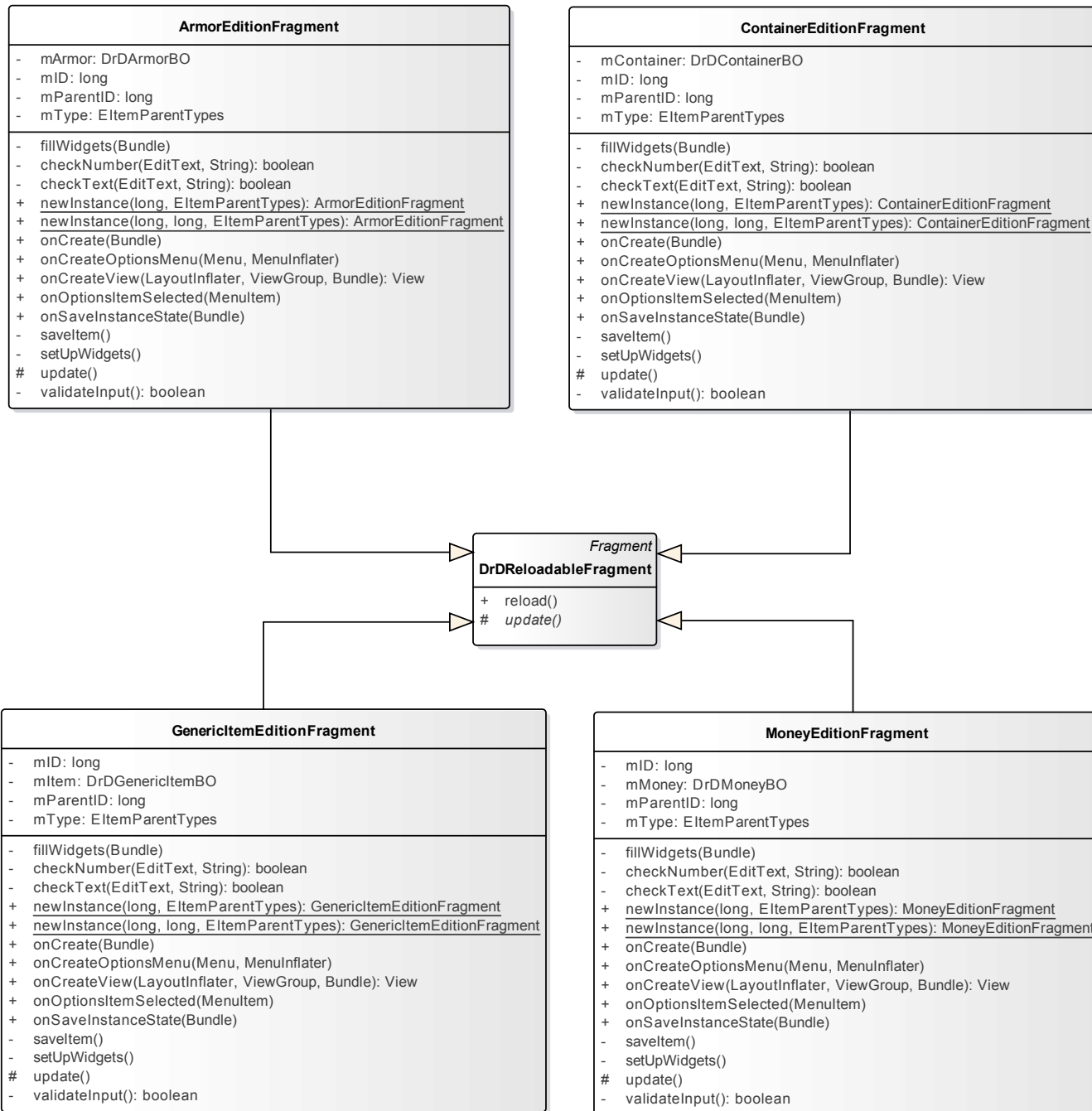
Obrázek 113 - NMT - PL - Items - Fragments - Brwosing - Dialogs

6.3.4.2.2.1.3.1 Class *ContainerItemsInteractionDialog*

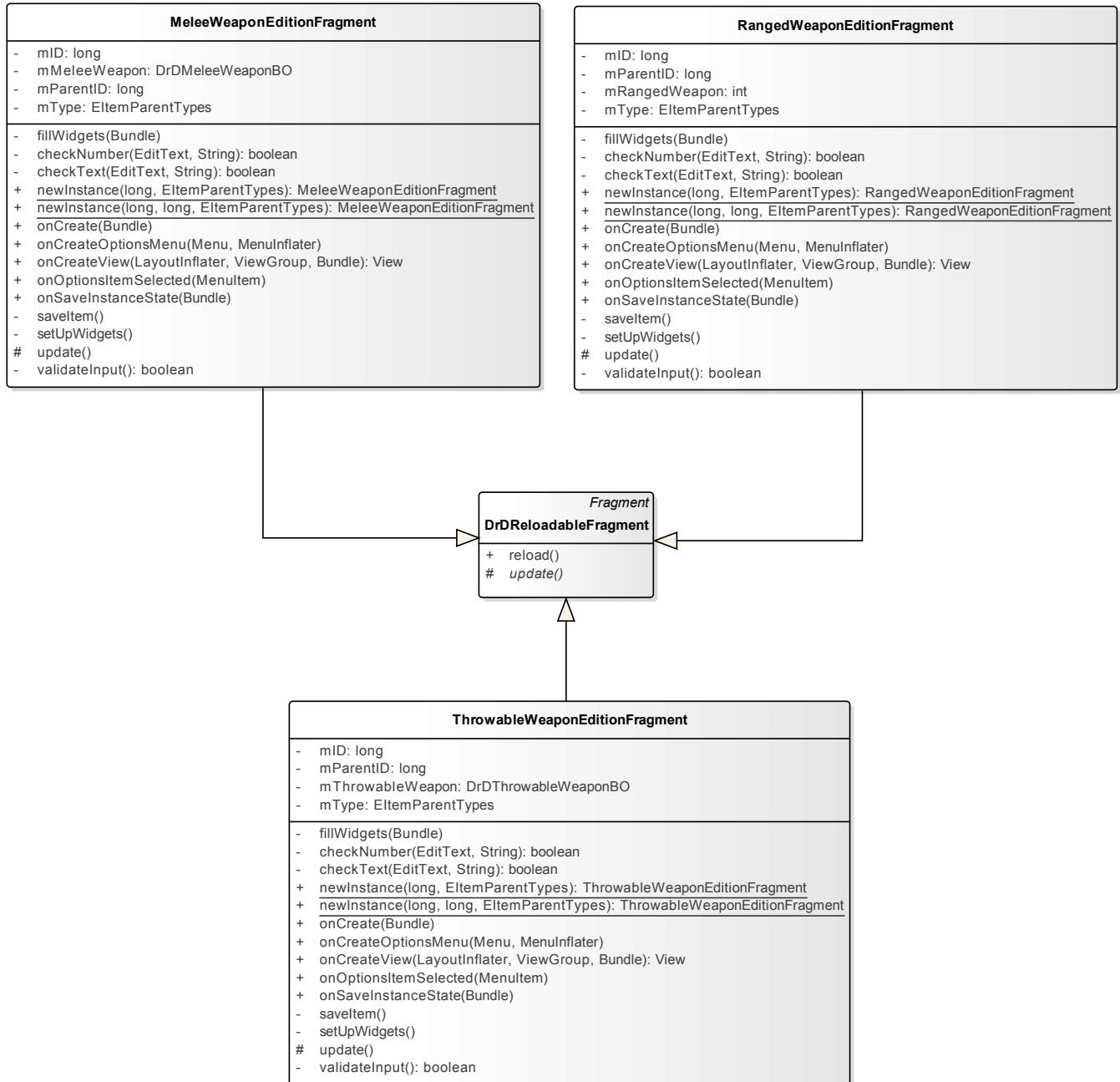
Dialog offering choice of options how to interact with items.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCanBeSent	boolean	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	ContainerItemsInteractionDialog	Parametry: title: String - Parametry: canBeSent: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.4.2.2.2 edition



Obrázek 114 - NMT - PL - Items - Fragments - Edition



Obrázek 115 - NMT - PL - Items - Fragments - Edition 2

6.3.4.2.2.1 Class ArmorEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing armor and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mArmor	DrDArmorBO	
mID	long	
mParentID	long	
mType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	ArmorEditionFragment	Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
newInstance	ArmorEditionFragment	Parametry: ID: long - Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -

Název atributu	Datový typ	Popis
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveItem		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.2.2.2 Class ContainerEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing container and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContainer	DrDContainerBO	
mID	long	
mParentID	long	
mType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	ContainerEditionFragment	Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
newInstance	ContainerEditionFragment	Parametry: ID: long - Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveItem		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.2.2.3 Class GenericItemEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing Generic item and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mItem	DrDGenericItemBO	
mParentID	long	
mType	EItemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: checkNumber: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -

Název atributu	Datový typ	Popis
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	GenericItemEditionFragment	Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
newInstance	GenericItemEditionFragment	Parametry: ID: long - Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveItem		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.2.2.4 Class MeleeWeaponEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing melee weapon and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mMeleeWeapon	DrDMeleeWeaponBO	
mParentID	long	
mType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	MeleeWeaponEditionF ragment	Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
newInstance	MeleeWeaponEditionF ragment	Parametry: ID: long - Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveItem		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.2.2.2.5 Class MoneyEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing money object and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mMoney	DrDMoneyBO	
mParentID	long	
mType	EItemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -

Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	MoneyEditionFragmen t	Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
newInstance	MoneyEditionFragmen t	Parametry: ID: long - Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveItem		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.2.2.2.6 Class RangedWeaponEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing ranged weapon and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	



Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
mRangedWeapon	int	
mType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	RangedWeaponEditio nFragment	Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
newInstance	RangedWeaponEditio nFragment	Parametry: ID: long - Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveItem		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

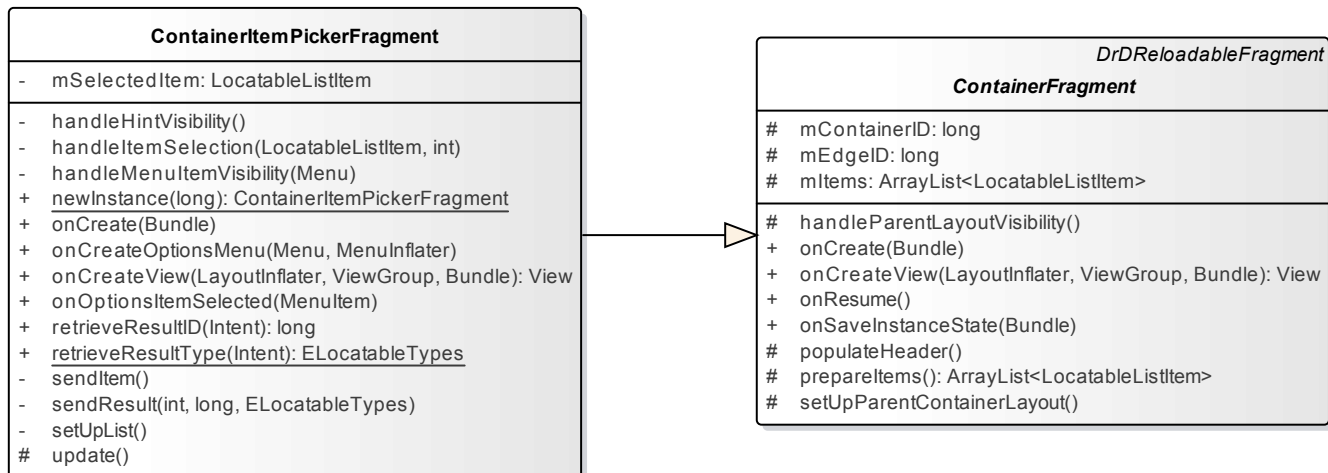
6.3.4.2.2.7 Class ThrowableWeaponEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing throwable weapon and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mParentID	long	
mThrowableWeapon	DrDThrowableWeapon BO	
mType	EItemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	ThrowableWeaponEdit ionFragment	Parametry: parentID: long - Parametry: type: EItemParentTypes -

Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	ThrowableWeaponEdit ionFragment	Parametry: ID: long - Parametry: parentID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveItem		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.2.2.3 item_picking



Obrázek 116 - NMT - PL - Items - Fragments - Item picking

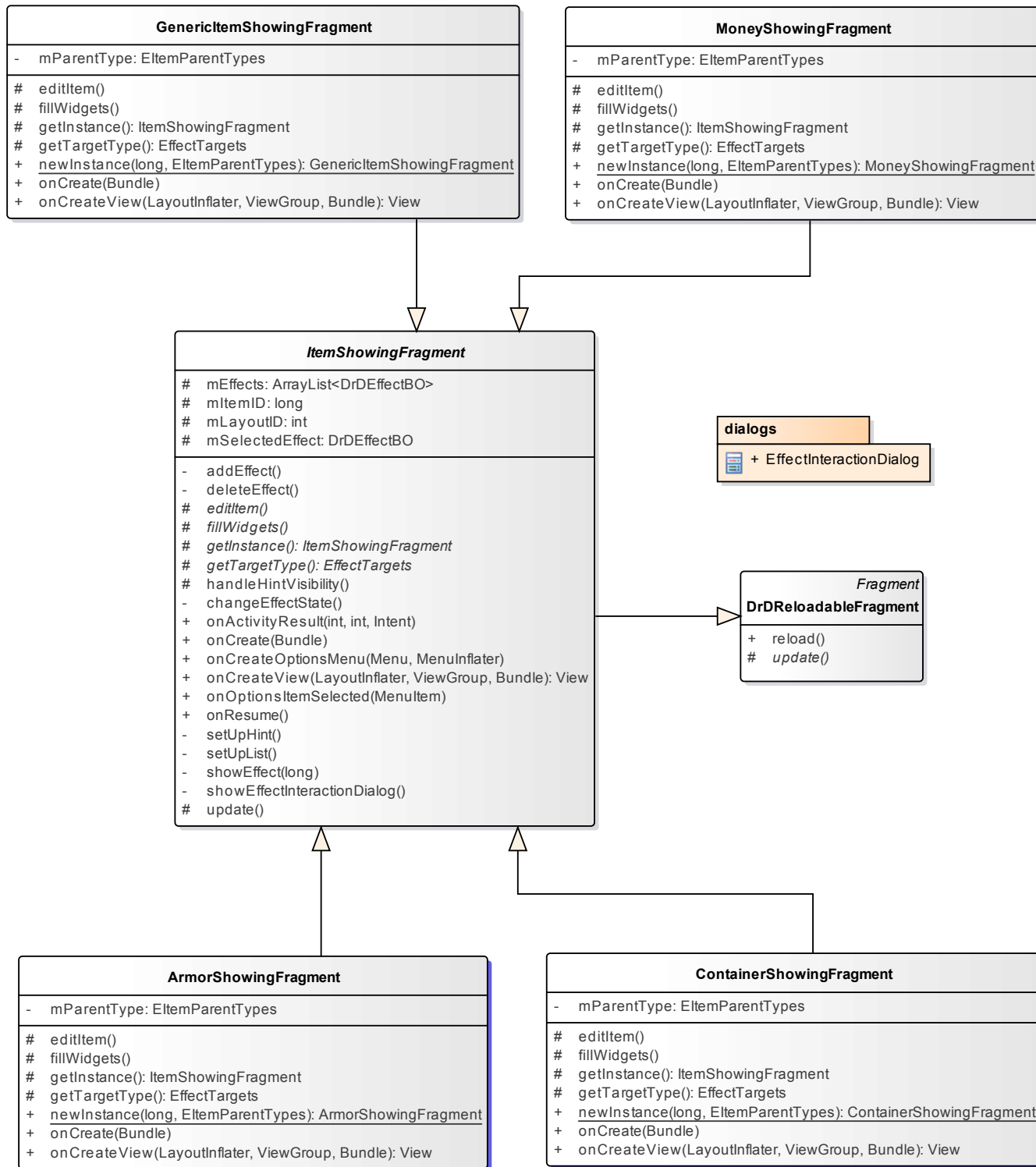
6.3.4.2.2.3.1 Class ContainerItemPickerFragment

Fragment for browsing containers when looking for specific item object, which should be sent.

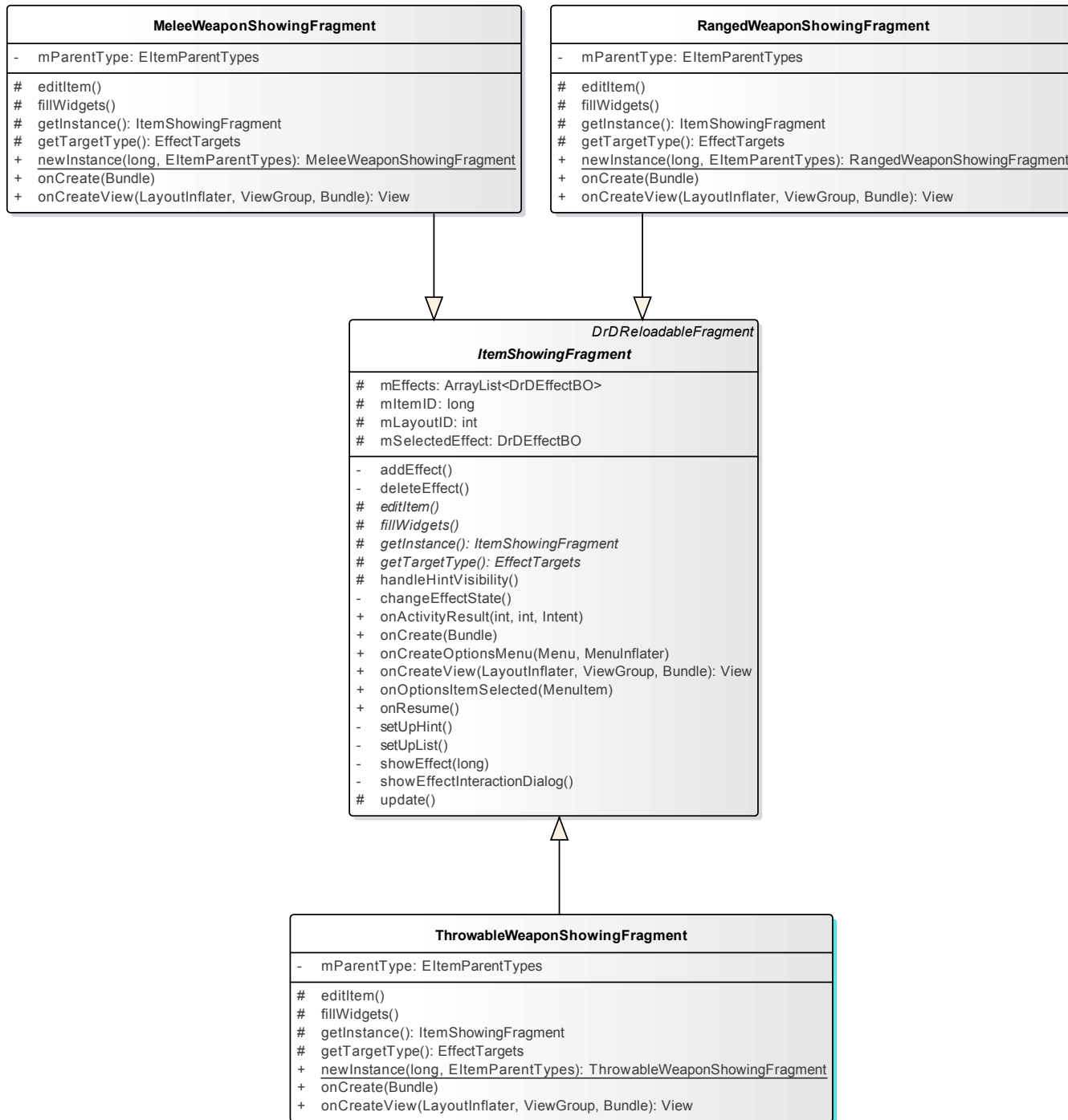
Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedItem	LocatableListItem	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleHintVisibility		
handleItemSelection		Parametry: listItem: LocatableListItem - Parametry: position: int -
handleMenuItemVisibility		Parametry: menu: Menu -
newInstance	ContainerItemPickerFragment	Parametry: containerID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
retrieveResultID	long	Parametry: data: Intent -
retrieveResultType	ELocatableTypes	Parametry: data: Intent -
sendItem		
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: chosenItemID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
setUpList		
update		

6.3.4.2.2.4 showing



Obrázek 117 - NMT - PL - Items - Fragments - Showing



Obrázek 118 - NMT - PL - Items - Fragments - Showing 2

6.3.4.2.2.4.1 Class ArmorShowingFragment

Fragment for showing details about armor.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EItemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
editItem		
fillWidgets		
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
newInstance	ArmorShowingFragment	Parametry: itemID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.2.2.4.2 Class ContainerShowingFragment

Fragment for showing details about container.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
editItem		
fillWidgets		
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
newInstance	ContainerShowingFragment	Parametry: itemID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.2.2.4.3 Class GenericItemShowingFragment

Fragment for showing details about generic item.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
editItem		
fillWidgets		
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
newInstance	GenericItemShowingF ragment	Parametry: itemID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.2.2.4.4 Class ItemShowingFragment

Common part for item showing fragments, which will handle the effect list.

Název atributu	Datový typ	Popis
mEffects	ArrayList<DrDEffectB O>	
mItemID	long	
mLayoutID	int	
mSelectedEffect	DrDEffectBO	
Název metody	Návratový typ	Popis

Název atributu	Datový typ	Popis
addEffect		
deleteEffect		
editItem		
fillWidgets		
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
handleHintVisibility		
changeEffectState		
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: data: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onResume		
setUpHint		
setUpList		

Název atributu	Datový typ	Popis
showEffect		Parametry: selectedID: long -
showEffectInteractionDialog		
update		

6.3.4.2.2.4.5 Class MeleeWeaponShowingFragment

Fragment for showing details about melee weapon.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
editItem		
fillWidgets		
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
newInstance	MeleeWeaponShowingFragment	Parametry: itemID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.2.2.4.6 Class MoneyShowingFragment

Fragment for showing details about money object.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
editItem		
fillWidgets		

Název atributu	Datový typ	Popis
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
newInstance	MoneyShowingFragment	Parametry: itemID: long - Parametry: type: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.2.2.4.7 Class RangedWeaponShowingFragment

Fragment for showing details about ranged weapon.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
editItem		
fillWidgets		
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
newInstance	RangedWeaponShowingFragment	Parametry: itemID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -

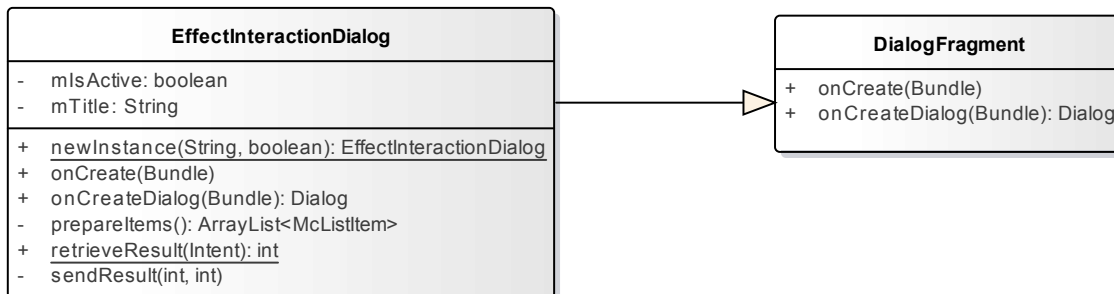
Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.2.2.4.8 Class ThrowableWeaponShowingFragment

Fragment for showing details about throwable weapon.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentType	EltemParentTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
editItem		
fillWidgets		
getInstance	ItemShowingFragment	
getTargetType	EffectTargets	
newInstance	ThrowableWeaponShowingFragment	Parametry: itemID: long - Parametry: parentType: EltemParentTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.2.2.4.9 dialogs



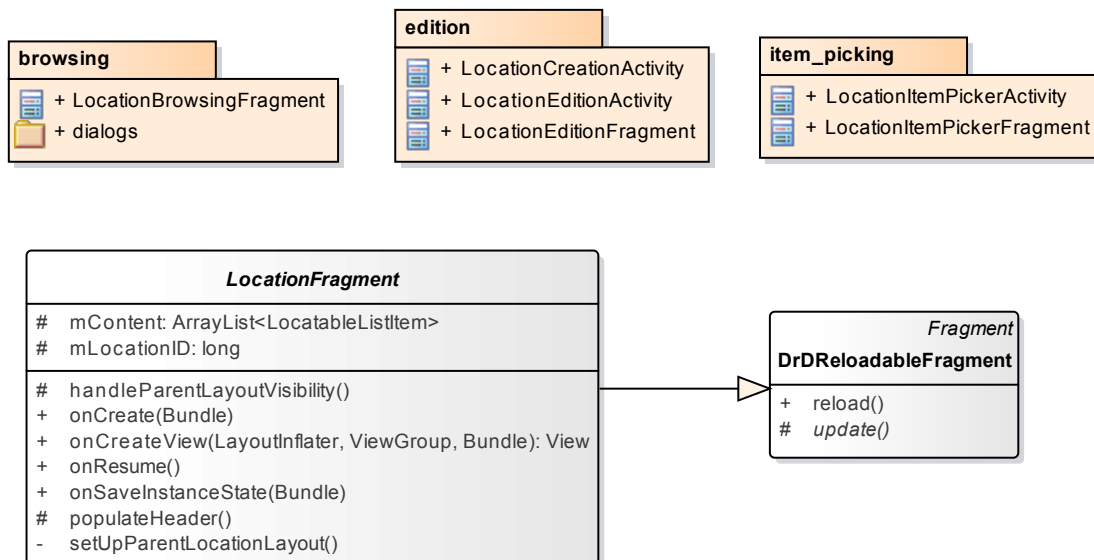
Obrázek 119 - NMT - PL - Items - Fragments - Showing - Dialogs

6.3.4.2.4.9.1 Class *EffectInteractionDialog*

Dialog offering choice of options how to interact with effects.

Název atributu	Datový typ	Popis
mIsActive	boolean	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	EffectInteractionDialog	Parametry: title: String - Parametry: isActive: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.4.3 locations



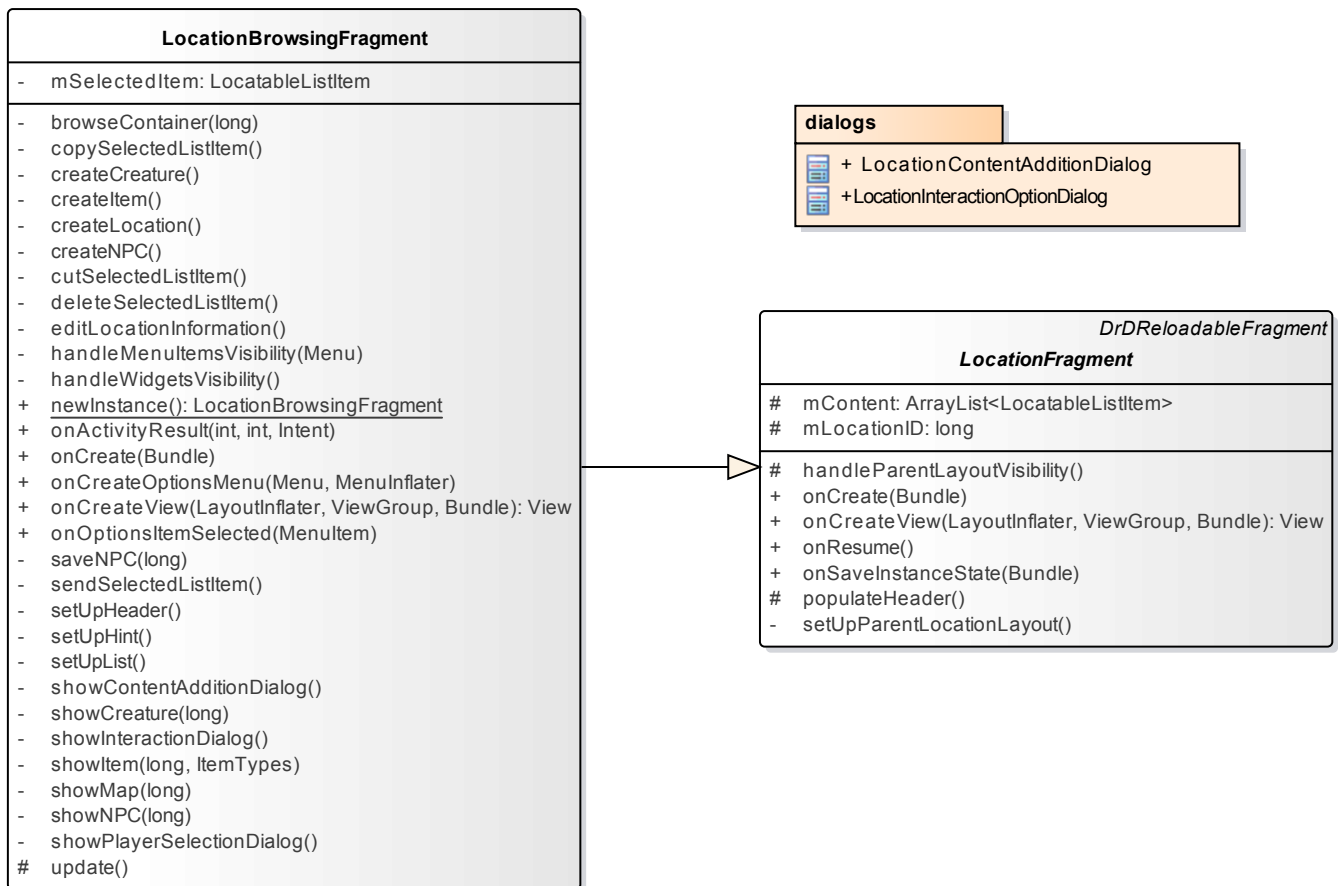
Obrázek 120 - NMT - PL - Locations

6.3.4.3.1 Class LocationFragment

Abstract fragment for showing the contents of location and base browsing.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContent	ArrayList<LocatableListItem>	
mLocationID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleParentLayoutVisibility		
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
populateHeader		
setUpParentLocationLayout		

6.3.4.3.2 browsing



Obrázek 121 - NMT - PL - Locations - Browsing

6.3.4.3.2.1 Class LocationBrowsingFragment

Fragment for browsing locations.

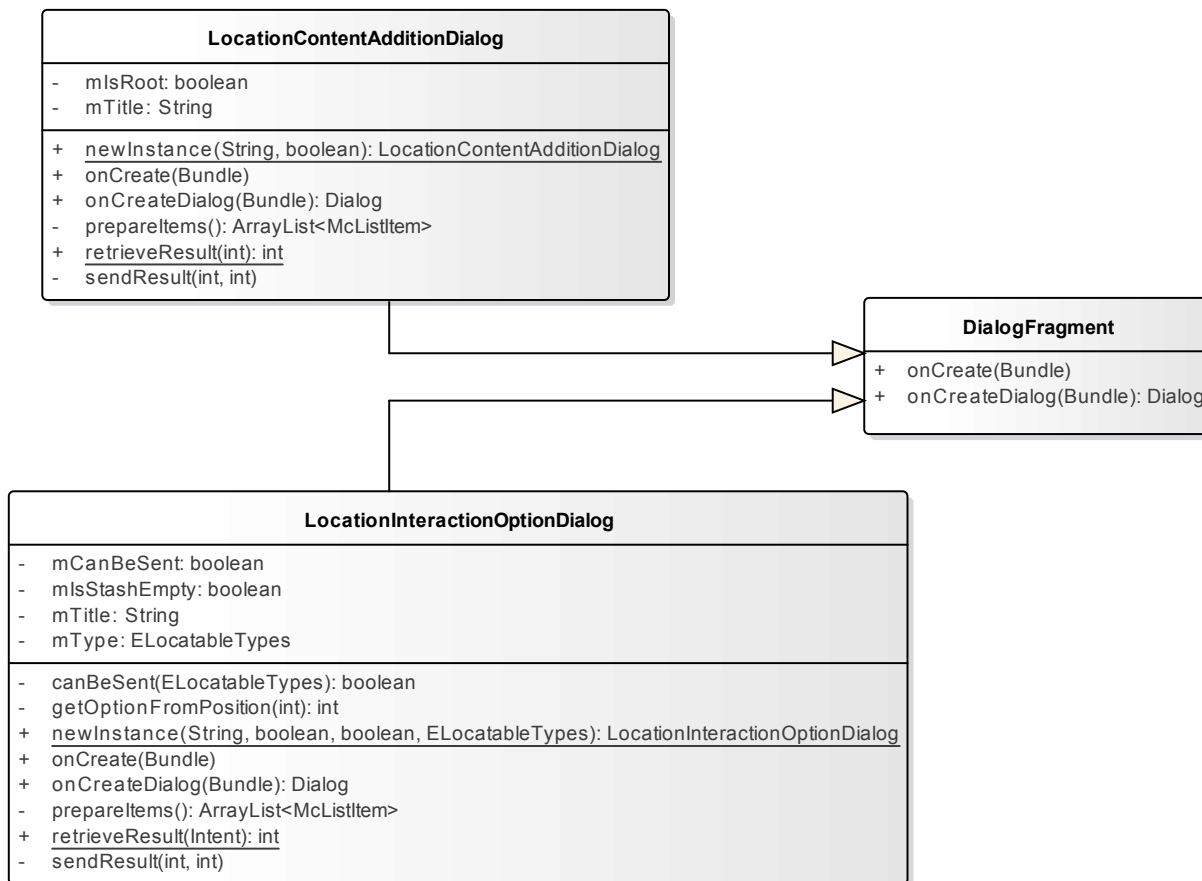
Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedItem	LocatableListItem	
Název metody	Návratový typ	Popis
browseContainer		Parametry: containerID: long -
copySelectedItem		
createCreature		
createItem		
createLocation		

Název atributu	Datový typ	Popis
createNPC		
cutSelectedItem		
deleteSelectedItem		
editLocationInformation		
handleMenuItemsVisibility		Parametry: menu: Menu -
handleWidgetsVisibility		
newInstance	LocationBrowsingFragment	
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: data: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
saveNPC		Parametry: distantID: long -
sendSelectedItem		
setUpHeader		



Název atributu	Datový typ	Popis
setUpHint		
setUpList		
showContentAdditionDialog		
showCreature		Parametry: creatureID: long -
showInteractionDialog		
showItem		Parametry: itemID: long - Parametry: type: ItemTypes -
showMap		Parametry: mapID: long -
showNPC		Parametry: NPCID: long -
showPlayerSelectionDialog		
update		

6.3.4.3.2.2 dialogs



Obrázek 122 - NMT - PL - Locations - Brwosing - Dialogs

6.3.4.3.2.1 Class LocationContentAdditionDialog

Dialog offering choice of which type of content will be created.

Název atributu	Datový typ	Popis
mIsRoot	boolean	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	LocationContentAdditionDialog	Parametry: title: String - Parametry: isRoot: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	

Název atributu	Datový typ	Popis
retrieveResult	int	Parametry: data: int -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.4.3.2.2.2 Class LocationInteractionOptionDialog

6.3.4.3.2.2.3

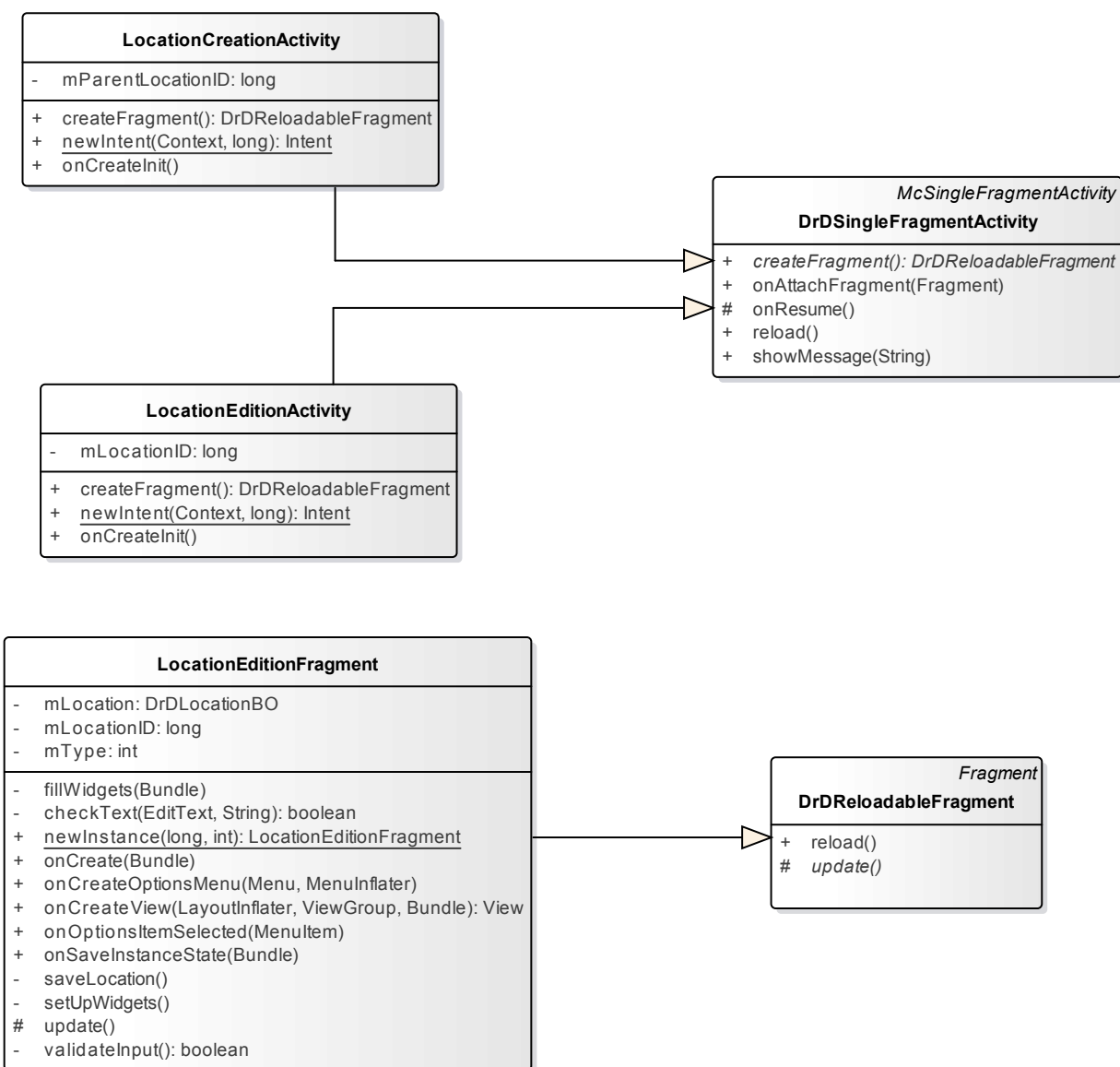
6.3.4.3.2.2.4

Dialog offering choice of options how to interact with items.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCanBeSent	boolean	
mIsStashEmpty	boolean	
mTitle	String	
mType	ELocatableTypes	
Název metody	Návratový typ	Popis
canBeSent	boolean	Parametry: type: ELocatableTypes -
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	LocationInteractionOptionDialog	Parametry: title: String - Parametry: canBeSent: boolean - Parametry: isStashEmpty: boolean - Parametry: type: ELocatableTypes -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	

Název atributu	Datový typ	Popis
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.4.3.3 edition



Obrázek 123 - NMT - PL - Locations - Edition

6.3.4.3.1 Class LocationCreationActivity

Activity hosting fragment for editing location information (for creation purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentLocationID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: parentLocationID: long -
onCreateInit		

6.3.4.3.2 Class LocationEditionActivity

Activity hosting fragment for editing location information (for edition purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mLocationID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: locationID: long -
onCreateInit		

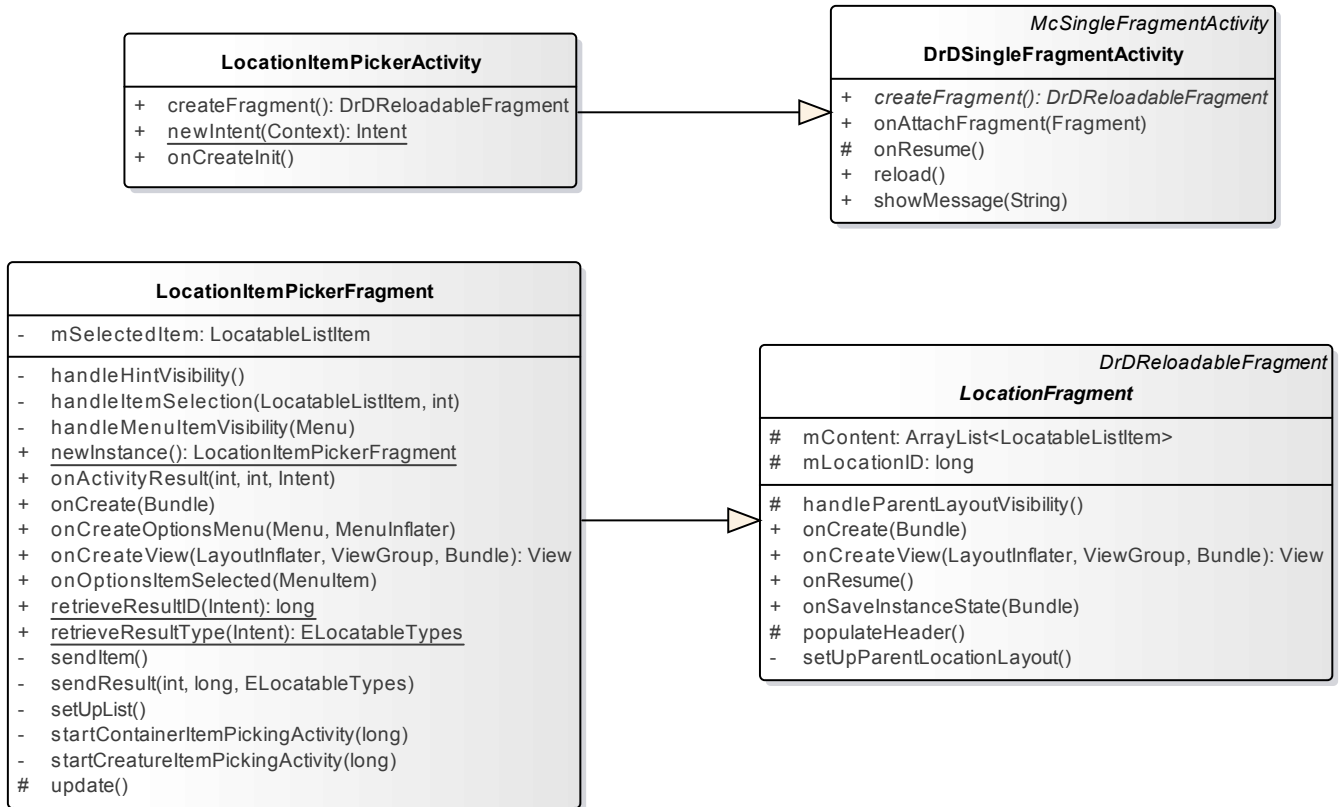
6.3.4.3.3 Class LocationEditionFragment

Fragment providing ability to create new or edit existing Location and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mLocation	DrDLocationBO	
mLocationID	long	
mType	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -

Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	LocationEditionFragment	Parametry: locationID: long - Parametry: type: int -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveLocation		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.4.3.4 *item_picking*



Obrázek 124 - NMT - PL - Locations - Item picking

6.3.4.3.4.1 Class LocationItemPickerActivity

Activity for browsing locations for picking item, which should be sent.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context -
onCreateInit		

6.3.4.3.4.2 Class LocationItemPickerFragment

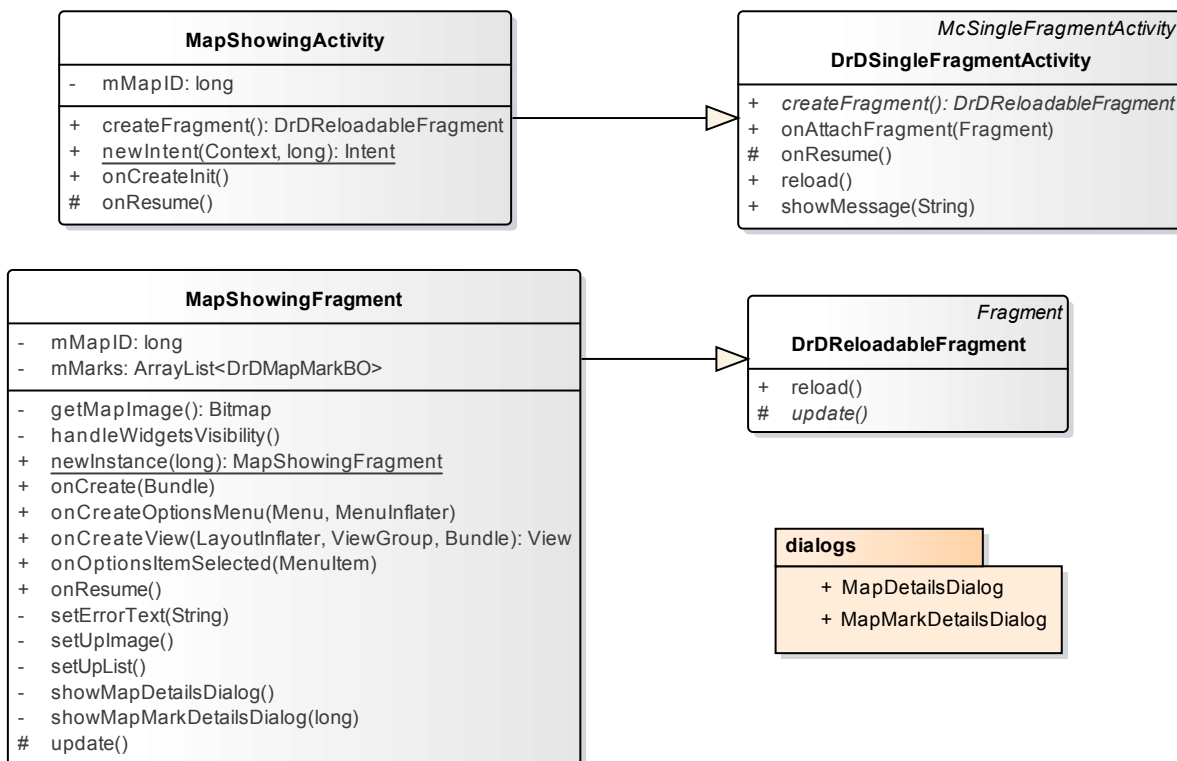
Fragment for browsing locations when looking for specific item object, which should be sent.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedItem	LocatableListItem	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleHintVisibility		

Název atributu	Datový typ	Popis
handleItemSelection		Parametry: listItem: LocatableListItem - Parametry: position: int -
handleMenuItemVisibility		Parametry: menu: Menu -
newInstance	LocationItemPickerFragment	
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: data: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
retrieveResultID	long	Parametry: data: Intent -
retrieveResultType	ELocatableTypes	Parametry: data: Intent -
sendItem		

Název atributu	Datový typ	Popis
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: chosenItemID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
setUpList		
startContainerItemPickingActivity		Parametry: containerID: long -
startCreatureItemPickingActivity		Parametry: creatureID: long -
update		

6.3.4.4 maps



Obrázek 125 - NMT - PL - Maps

6.3.4.4.1 Class MapShowingActivity

Activity hosting fragment for showing selected map.

Název atributu	Datový typ	Popis
mMapID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: mapID: long -
onCreateInit		
onResume		

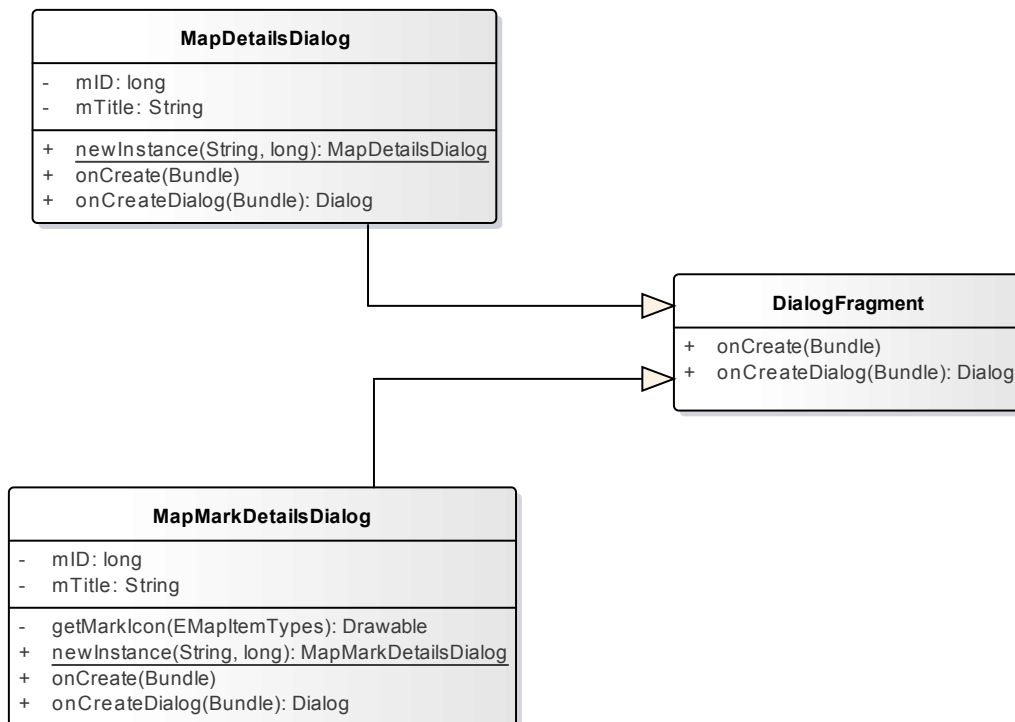
6.3.4.4.2 Class MapShowingFragment

Fragment for showing selected map and it's marks.

Název atributu	Datový typ	Popis
mMapID	long	
mMarks	ArrayList<DrDMapMarkBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getMapImage	Bitmap	
handleWidgetsVisibility		
newInstance	MapShowingFragment	Parametry: mapID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onResume		
setErrorText		Parametry: text: String -
setUpImage		
setUpList		
showMapDetailsDialog		
showMapMarkDetailsDialog		Parametry: mapMarkID: long -
update		

6.3.4.4.3 dialogs



Obrázek 126 - NMT - PL - Maps - Dialogs

6.3.4.4.3.1 Class MapDetailsDialog

Dialog for showing details of selected map.

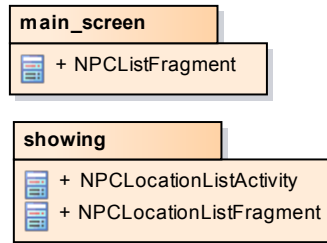
Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	MapDetailsDialog	Parametry: title: String - Parametry: mapID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.4.3.2 Class MapMarkDetailsDialog

Dialog for showing details of selected map mark.

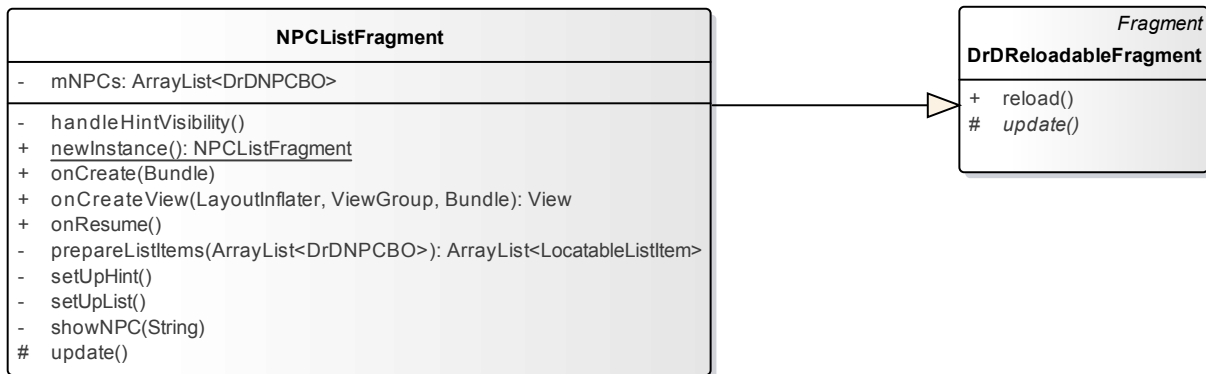
Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
getMarkIcon	Drawable	Parametry: type: EMapItemTypes -
newInstance	MapMarkDetailsDialog	Parametry: title: String - Parametry: mapMarkID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.4.5 npcs



Obrázek 127 - NMT - PL - NPCs

6.3.4.5.1 main_screen



Obrázek 128 - NMT - PL - NPCs - Main screen

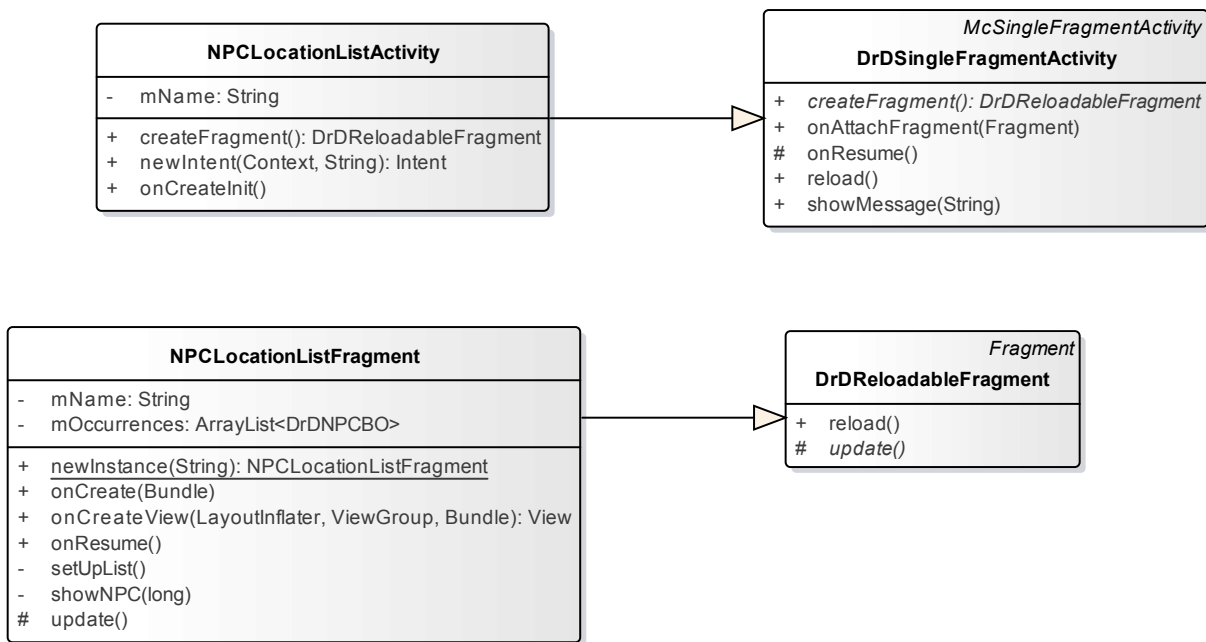
6.3.4.5.1.1 Class NPCListFragment

Fragment for showing list of all NPCs from current adventure grouped by name.

Název atributu	Datový typ	Popis
mNPCs	ArrayList<DrDNPCBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleHintVisibility		
newInstance	NPCListFragment	
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		

Název atributu	Datový typ	Popis
prepareListItems	ArrayList<LocatableListItem>	Parametry: npcs: ArrayList<DrDNPCBO> -
setUpHint		
setUpList		
showNPC		Parametry: name: String -
update		

6.3.4.5.2 showing



Obrázek 129 - NMT - PL - NPCs - Showing

6.3.4.5.2.1 Class NPCLocationListActivity

Activity hosting fragment for showing occurrences of selected NPC.

Název atributu	Datový typ	Popis
mName	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

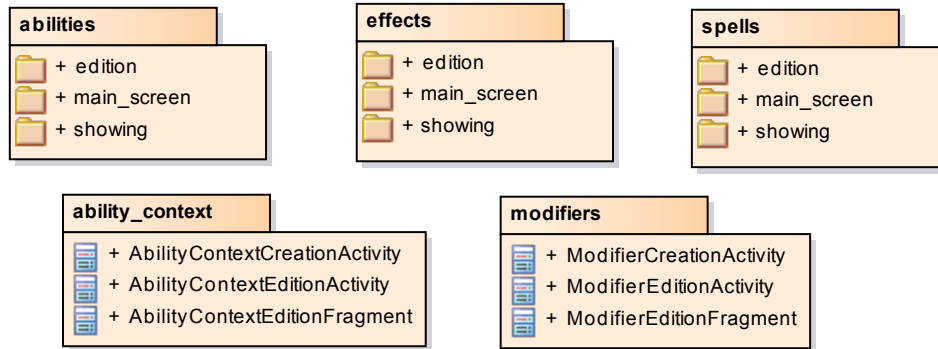
Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: npcName: String -
onCreateInit		

6.3.4.5.2.2 Class NPCLocationListFragment

Fragment for showing list of selected NPC's occurrences (visited places).

Název atributu	Datový typ	Popis
mName	String	
mOccurrences	ArrayList<DrDNPCBO >	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	NPCLocationListFrag ment	Parametry: npcName: String -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		
setUpList		
showNPC		Parametry: distantID: long -
update		

6.3.5 nonlocatable



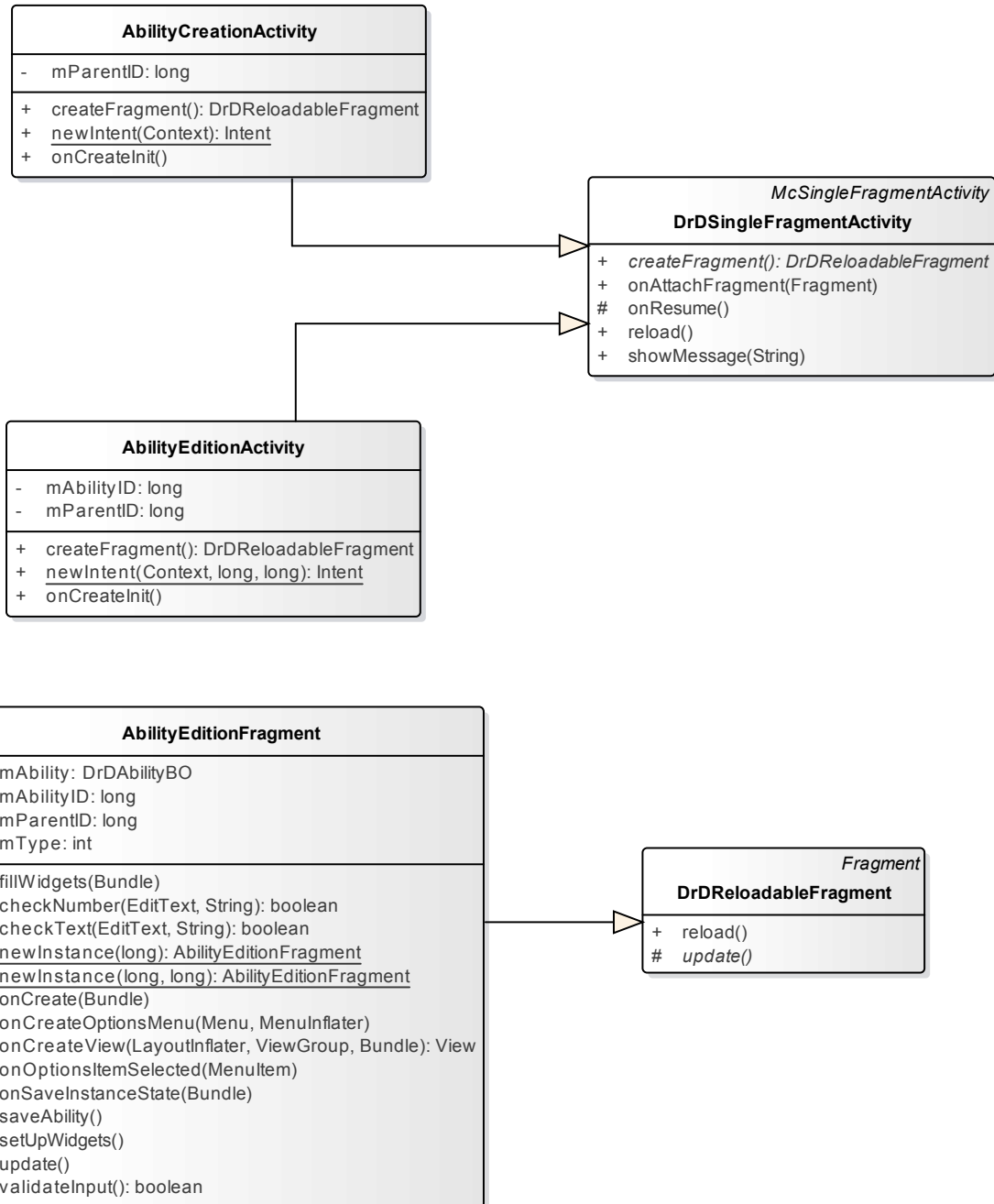
Obrázek 130 - NMT - PL - Nonlocatable

6.3.5.1 abilities



Obrázek 131 - NMT - PL - Abilities

6.3.5.1.1 edition



Obrázek 132 - NMT - PL - Abilities - Edition

6.3.5.1.1.1 Class AbilityCreationActivity

Activity for hosting fragment for editing ability information (for creation purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context -
onCreateInit		

6.3.5.1.1.2 Class AbilityEditionActivity

Activity hosting fragment for editing ability information (for edition purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilityID	long	
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: abilityID: long - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

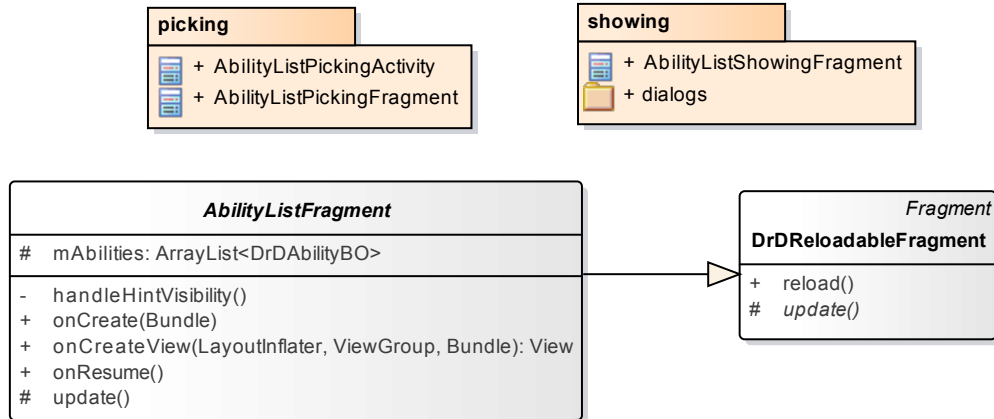
6.3.5.1.1.3 Class AbilityEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing ability and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbility	DrDAbilityBO	
mAbilityID	long	
mParentID	long	
mType	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -

Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	AbilityEditionFragment	Parametry: parentID: long -
newInstance	AbilityEditionFragment	Parametry: abilityID: long - Parametry: parentID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveAbility		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.5.1.2 *main_screen*



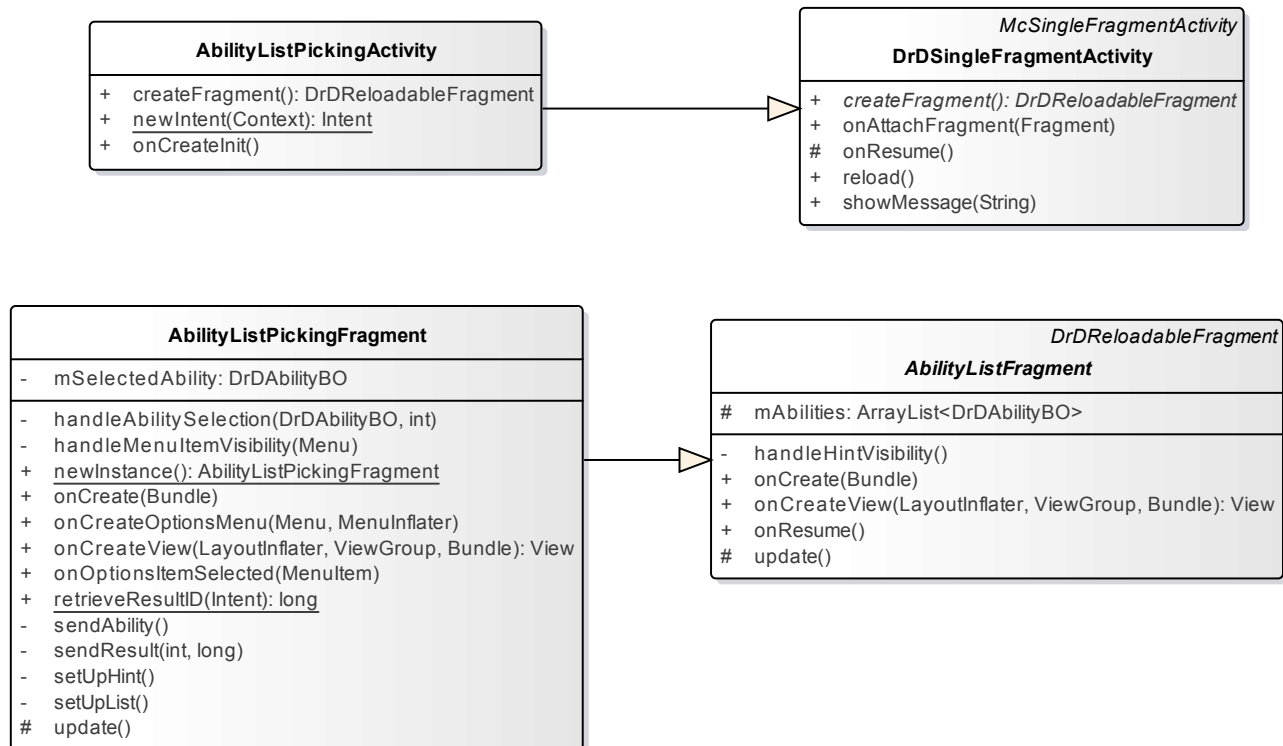
Obrázek 133 - NMT - PL - Abilities - Main screen

6.3.5.1.2.1 Class AbilityListFragment

Abstract fragment for containing list of abilities created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilities	ArrayList<DrDAbilityBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleHintVisibility		
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		
update		

6.3.5.1.2.2 picking



Obrázek 134 - NMT - PL - Abilities - Main screen - Picking

6.3.5.1.2.2.1 Class AbilityListPickingActivity

Activity holding AbilityListPickingFragment.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context -
onCreateInit		

6.3.5.1.2.2.2 Class AbilityListPickingFragment

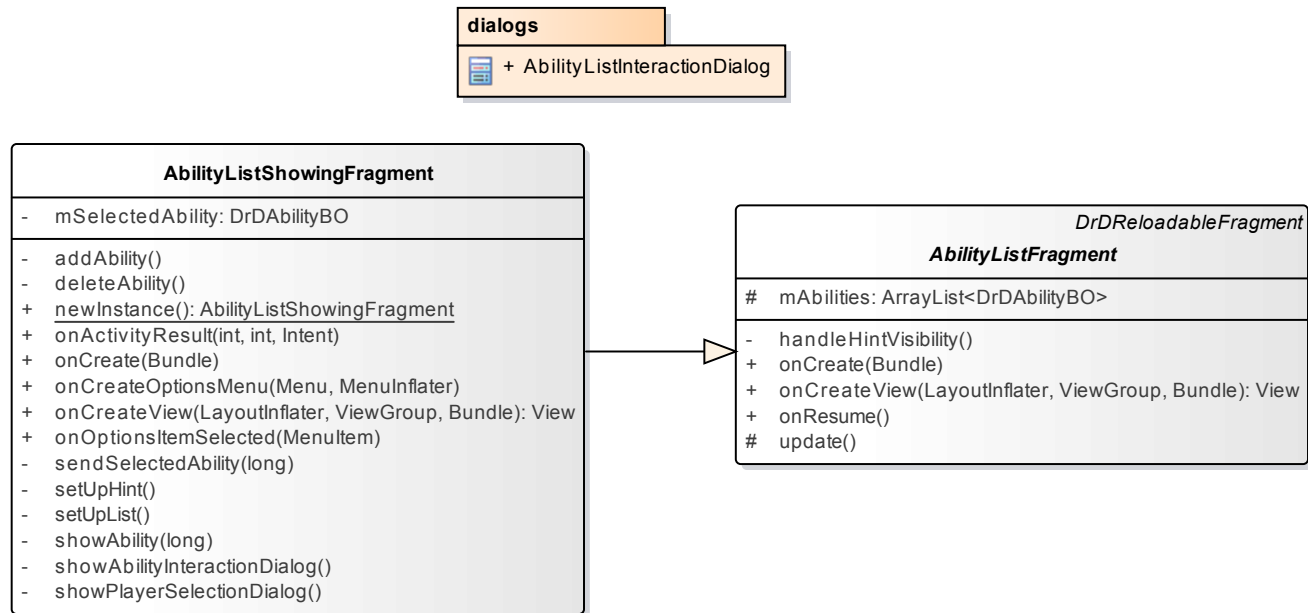
Fragment for picking abilities created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedAbility	DrDAbilityBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleAbilitySelection		Parametry: ability: DrDAbilityBO - Parametry: position: int -



Název atributu	Datový typ	Popis
handleMenuItemVisibility		Parametry: menu: Menu -
newInstance	AbilityListPickingFragment	
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
retrieveResultID	long	Parametry: data: Intent -
sendAbility		
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: chosenAbilityID: long -
setUpHint		
setUpList		
update		

6.3.5.1.2.3 showing



Obrázek 135 - NMT - PL - Abilities - Main screen - Showing

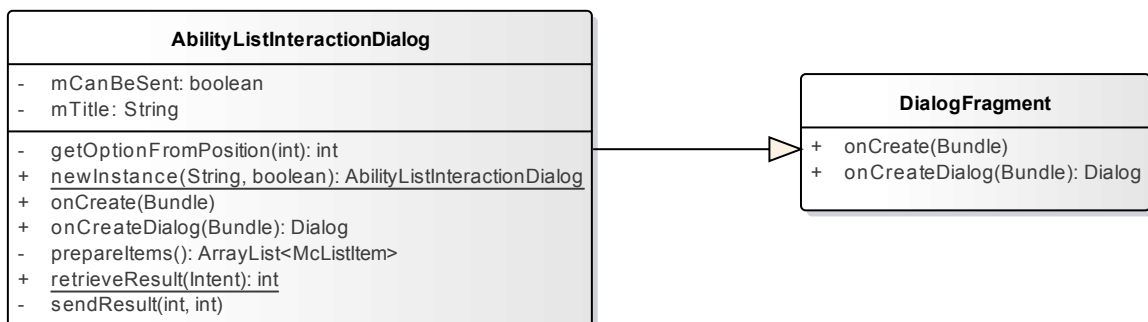
6.3.5.1.2.3.1 Class AbilityListShowingFragment

Fragment for showing abilities created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedAbility	DrDAbilityBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
addAbility		
deleteAbility		
newInstance	AbilityListShowingFragment	
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: date: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
sendSelectedAbility		Parametry: selectedPlayerID: long -
setUpHint		
setUpList		
showAbility		Parametry: selectedID: long -
showAbilityInteractionDialog		
showPlayerSelectionDialog		

6.3.5.1.2.3.2 dialogs



Obrázek 136 - NMT - PL - Abilities - Main Screen - Showing - Dialogs

6.3.5.1.2.3.2.1 Class AbilityListInteractionDialog

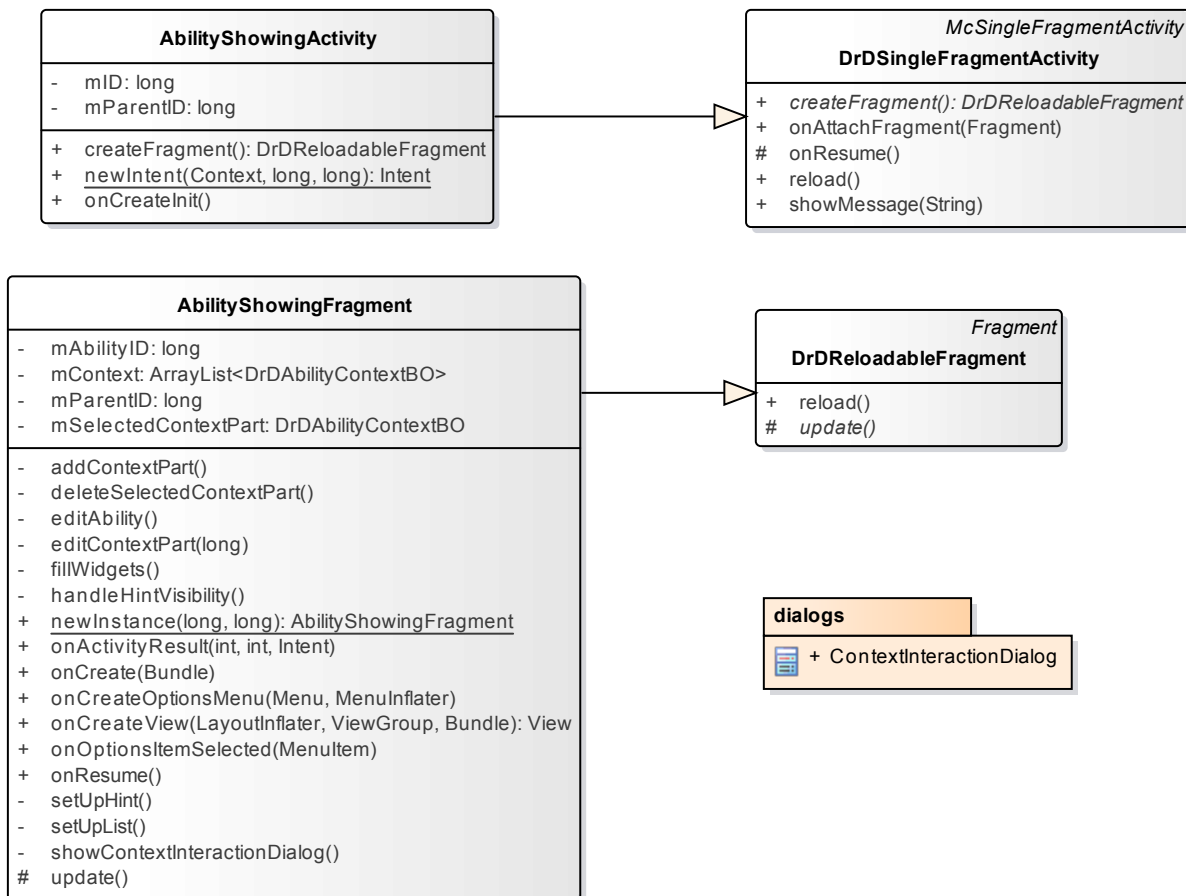
Dialog offering choice of options how to interact with abilities.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCanBeSent	boolean	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis



Název atributu	Datový typ	Popis
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	AbilityListInteractionDialog	Parametry: title: String - Parametry: canBeSent: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.5.1.3 *showing*



Obrázek 137 - NMT - PL - Abilities - Showing

6.3.5.1.3.1 Class AbilityShowingActivity

Activity hosting fragment for showing specified ability.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: abilityID: long - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

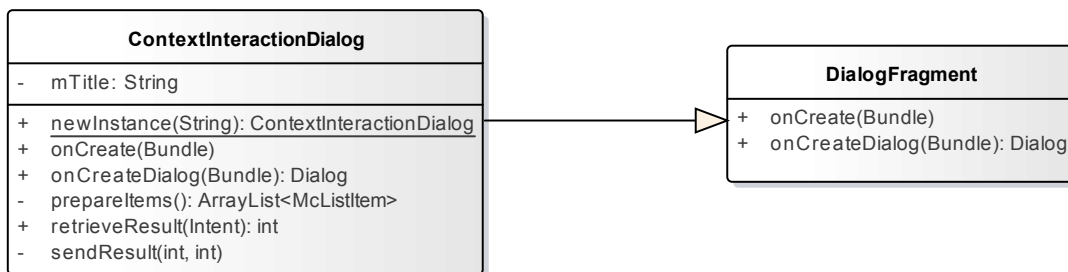
6.3.5.1.3.2 Class AbilityShowingFragment

Fragment for showing details of single chosen ability.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilityID	long	
mContext	ArrayList<DrDAbilityContextBO>	
mParentID	long	
mSelectedContextPart	DrDAbilityContextBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
addContextPart		
deleteSelectedContextPart		
editAbility		
editContextPart		Parametry: contextPartID: long -
fillWidgets		
handleHintVisibility		
newInstance	AbilityShowingFragment	Parametry: abilityID: long - Parametry: parentID: long -
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: data: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onResume		
setUpHint		
setUpList		
showContextInteractionDialog		
update		

6.3.5.1.3.3 dialogs



Obrázek 138 - NMT - PL - Abilities - Showing - Dialogs

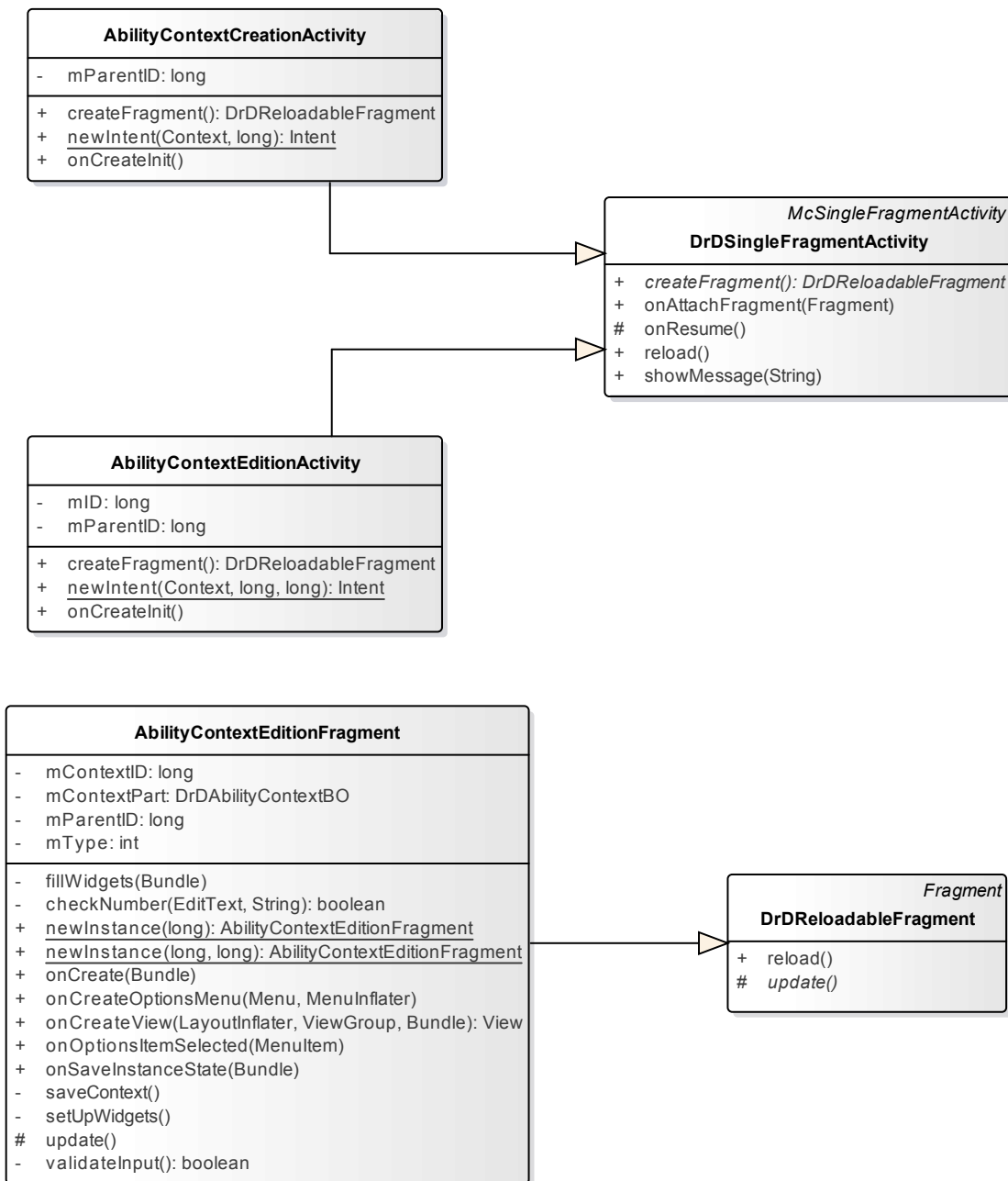
6.3.5.1.3.3.1 Class ContextInteractionDialog

Dialog offering choice of options how to interact with ability context parts.

Název atributu	Datový typ	Popis
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	ContextInteractionDialog	Parametry: title: String -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<MenuItem>	

Název atributu	Datový typ	Popis
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.5.2 ability_context



Obrázek 139 - NMT - PL - Ability Context

6.3.5.2.1 Class AbilityContextCreationActivity

Activity for hosting fragment for editing part of ability context information (for creation purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

6.3.5.2.2 Class AbilityContextEditionActivity

Activity hosting fragment for editing part of ability context information (for edition purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: contextID: long - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

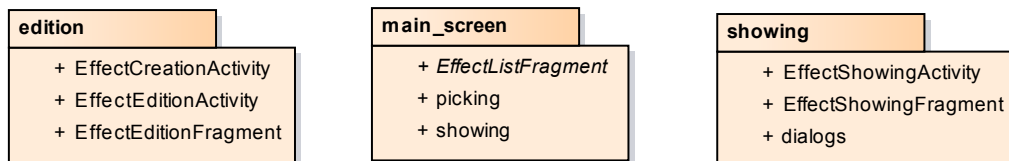
6.3.5.2.3 Class AbilityContextEditionFragment

Fragment providing ability to create new or edit existing ability context and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContextID	long	
mContextPart	DrDAbilityContextBO	
mParentID	long	
mType	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	AbilityContextEditionFragment	Parametry: parentID: long -

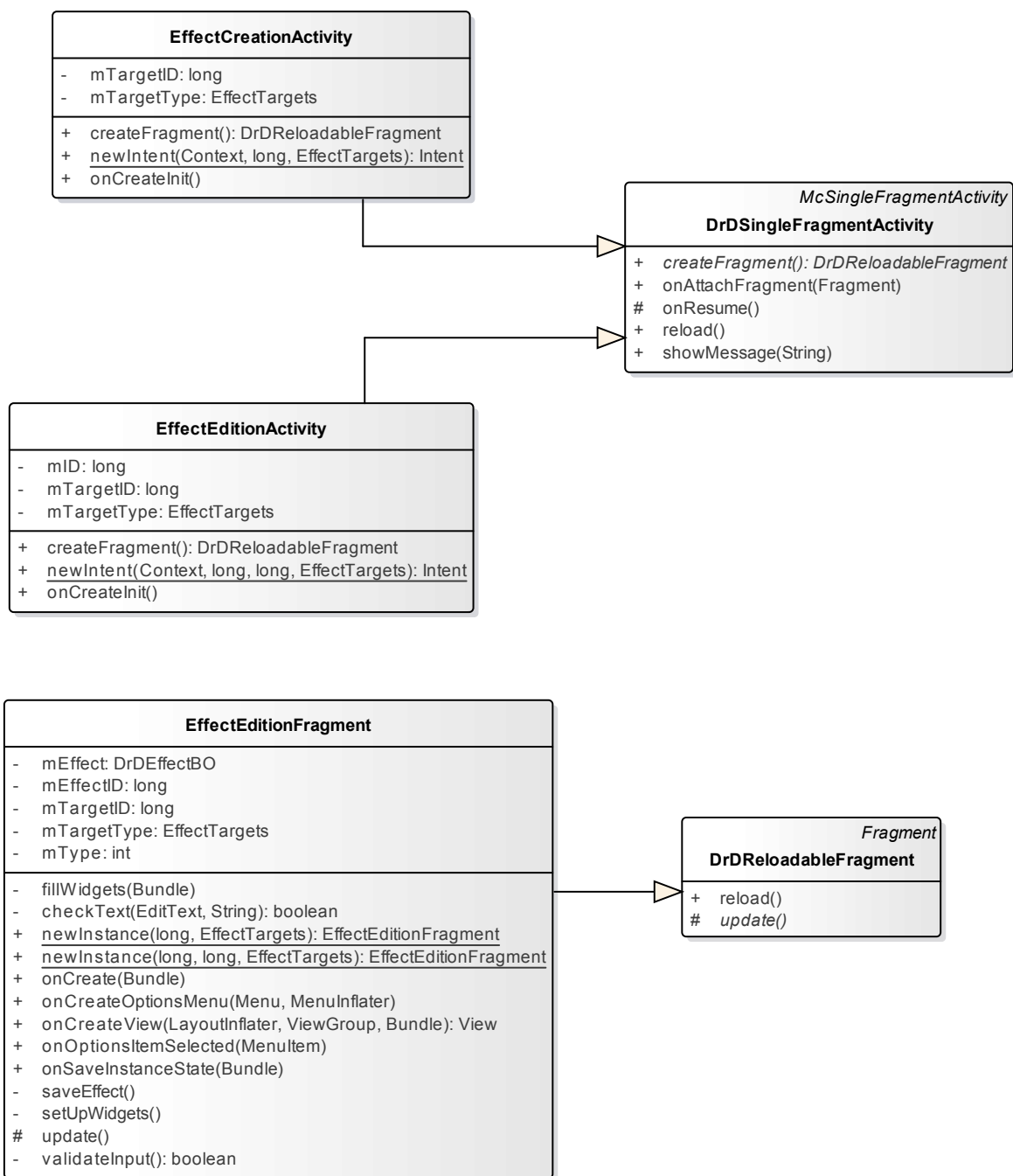
Název atributu	Datový typ	Popis
newInstance	AbilityContextEditionFr agment	Parametry: contextID: long - Parametry: parentID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveContext		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.5.3 effects



Obrázek 140 - NMT - PL - Effects

6.3.5.3.1 edition



Obrázek 141 - NMT - PL - Effects - Edition

6.3.5.3.1.1 Class EffectCreationActivity

Activity for hosting fragment for editing effect information (for creation purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mTargetID	long	
mTargetType	EffectTargets	

Název atributu	Datový typ	Popis
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: targetID: long - Parametry: targetType: EffectTargets -
onCreateInit		

6.3.5.3.1.2 Class EffectEditionActivity

Activity hosting fragment for editing effect information (for edition purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
Název metody	Návratový typ	Popis
mID	long	
mTargetID	long	
mTargetType	EffectTargets	
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: effectID: long - Parametry: targetID: long - Parametry: targetType: EffectTargets -
onCreateInit		

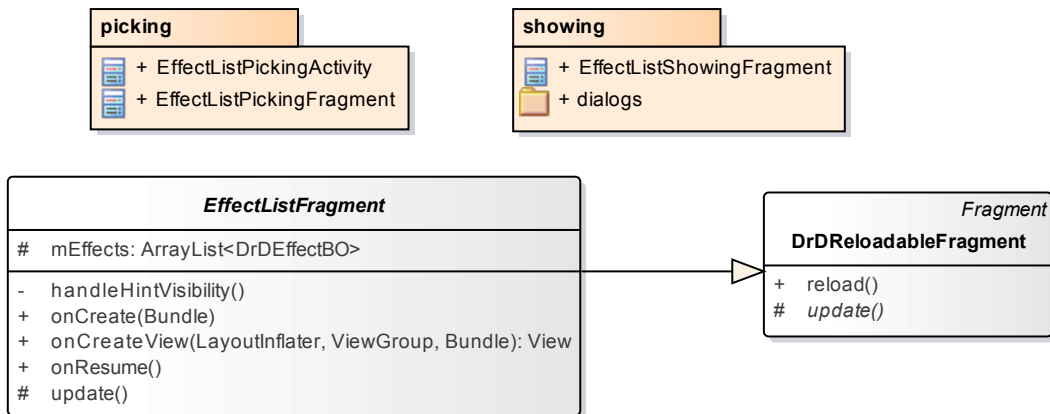
6.3.5.3.1.3 Class EffectEditionFragment

Fragment providing ability to create new or edit existing effect and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
Název metody	Návratový typ	Popis
mEffect	DrDEffectBO	
mEffectID	long	
mTargetID	long	
mTargetType	EffectTargets	
mType	int	
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	EffectEditionFragment	Parametry: targetID: long - Parametry: targetType: EffectTargets -
newInstance	EffectEditionFragment	Parametry: effectID: long - Parametry: targetID: long - Parametry: targetType: EffectTargets -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveEffect		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.5.3.2 main_screen



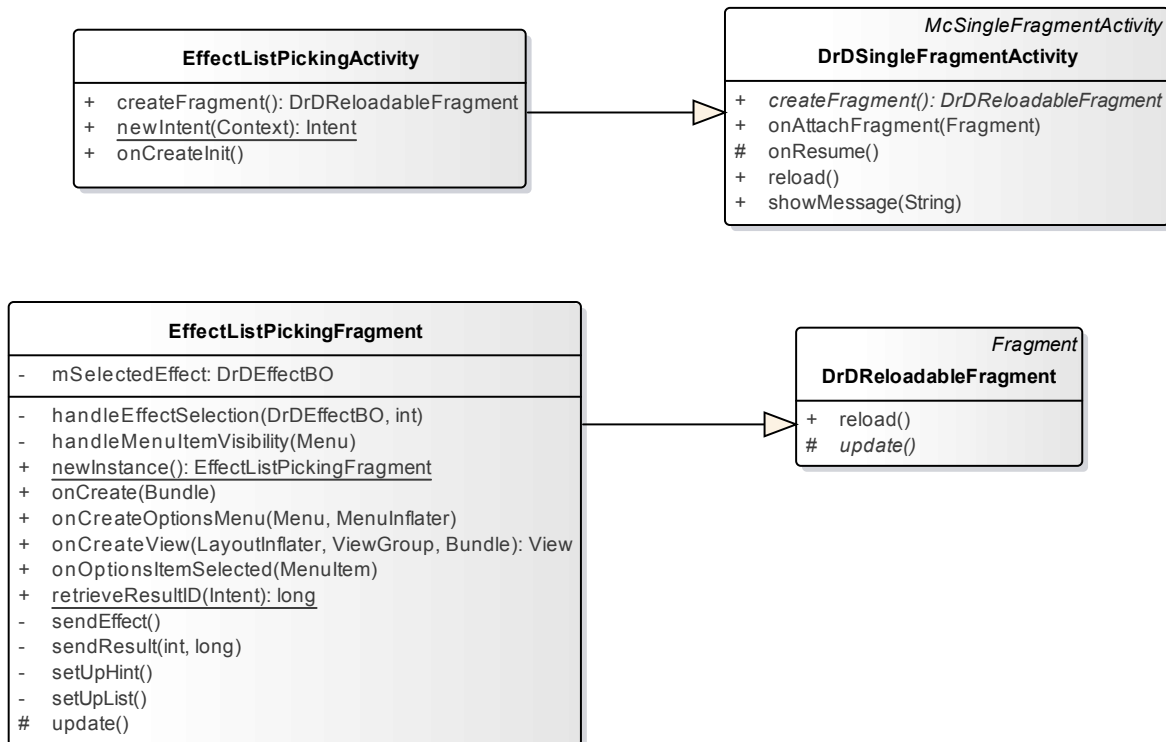
Obrázek 142 - NMT - PL - Effects - Main screen

6.3.5.3.2.1 Class EffectListFragment

Abstract fragment for showing effects created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mEffects	ArrayList<DrDEffectBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleHintVisibility		
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		
update		

6.3.5.3.2.2 picking



Obrázek 143 - NMT - PL - Effects - Main screen - Picking

6.3.5.3.2.2.1 Class EffectListPickingActivity

Activity holding EffectListPickingFragment.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context -
onCreateInit		

6.3.5.3.2.2.2 Class EffectListPickingFragment

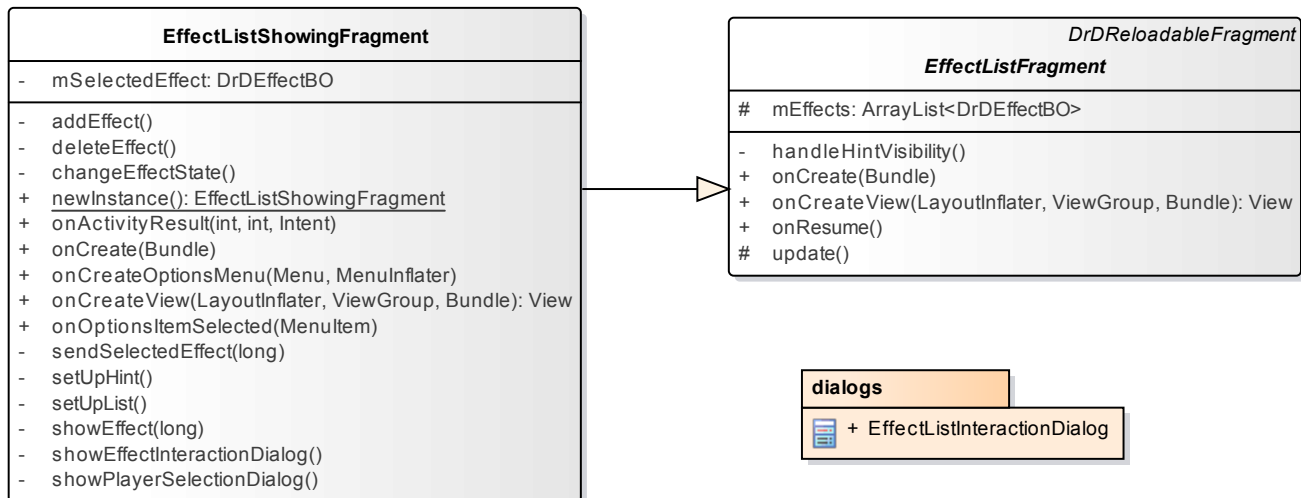
Fragment for picking effects created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedEffect	DrDEffectBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleEffectSelection		Parametry: effect: DrDEffectBO - Parametry: position: int -



Název atributu	Datový typ	Popis
handleMenuItemVisibility		Parametry: menu: Menu -
newInstance	EffectListPickingFragment	
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
retrieveResultID	long	Parametry: data: Intent -
sendEffect		
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: chosenEffectID: long -
setUpHint		
setUpList		
update		

6.3.5.3.2.3 showing



Obrázek 144 - NMT - PL - Effects - Main screen - Showing

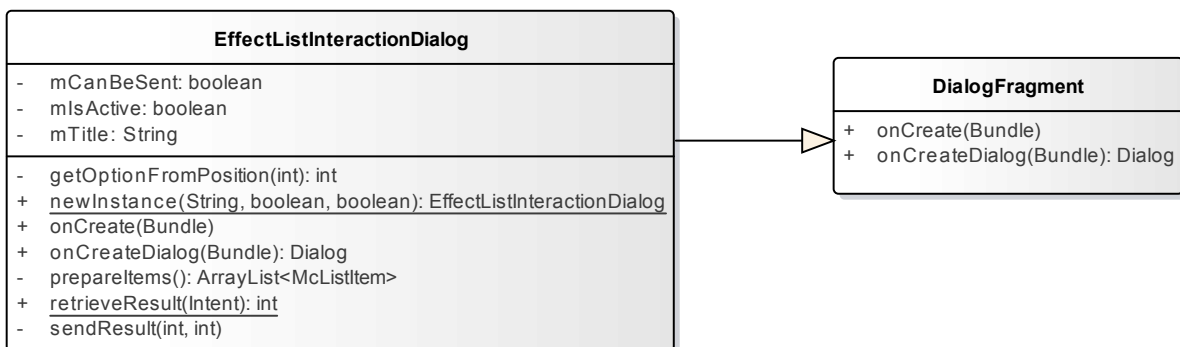
6.3.5.3.2.3.1 Class EffectListShowingFragment

Fragment for showing effects created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedEffect	DrDEffectBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
addEffect		
deleteEffect		
changeEffectState		
newInstance	EffectListShowingFragment	
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: date: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
sendSelectedEffect		Parametry: selectedPlayerID: long -
setUpHint		
setUpList		
showEffect		Parametry: selectedID: long -
showEffectInteractionDialog		
showPlayerSelectionDialog		

6.3.5.3.2.3.2 dialogs



Obrázek 145 - NMT - PL - Effects - Main screen - Showing - Dialogs

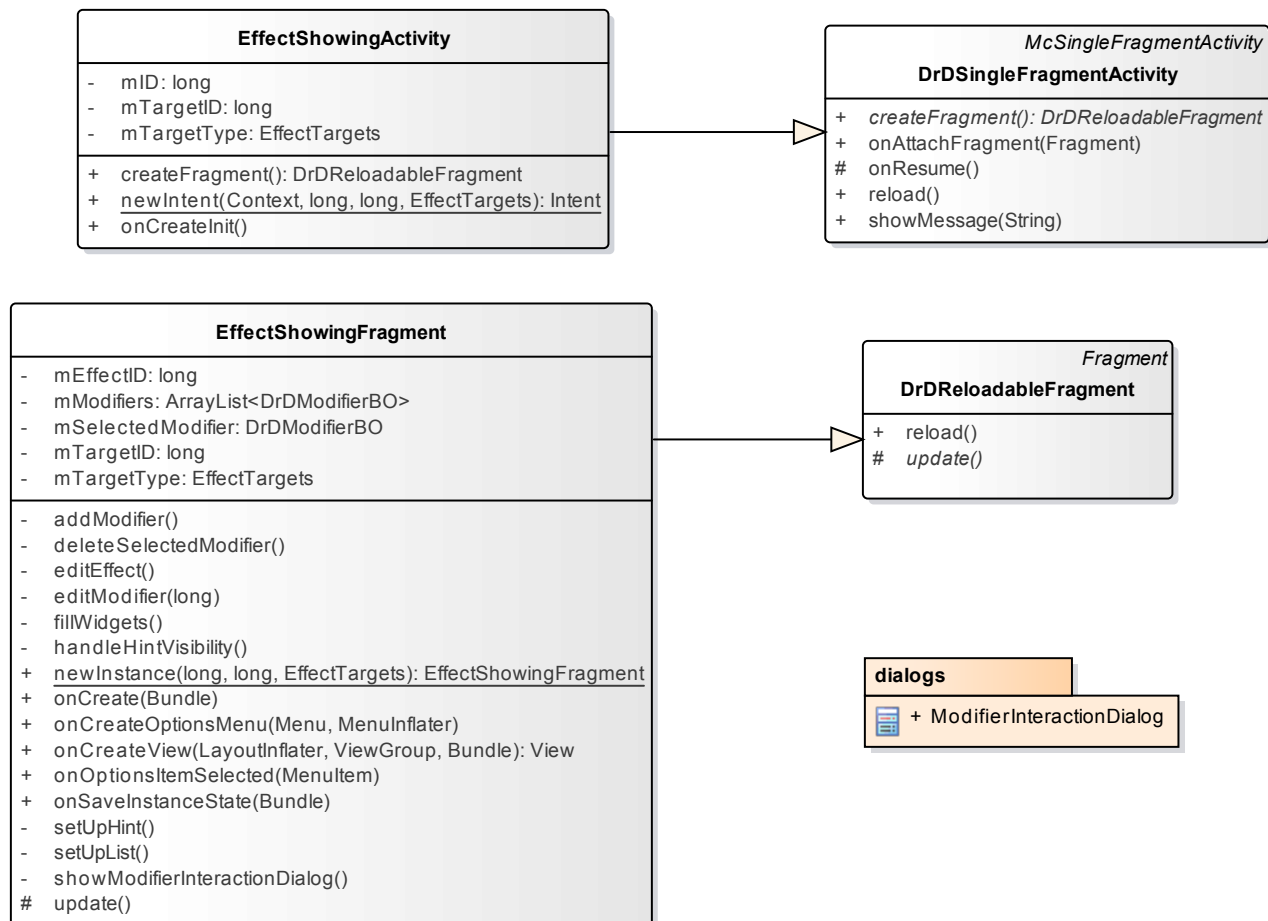
6.3.5.3.2.3.2.1 Class *EffectListInteractionDialog*

Dialog offering choice of options how to interact with effects.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCanBeSent	boolean	
mIsActive	boolean	
mTitle	String	

Název atributu	Datový typ	Popis
Název metody	Návratový typ	Popis
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	EffectListInteractionDialog	Parametry: title: String - Parametry: isActive: boolean - Parametry: canBeSent: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.5.3.3 *showing*



Obrázek 146 - NMT - PL - Effects - Showing

6.3.5.3.1 Class EffectShowingActivity

Activity hosting fragment for showing specified effect.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mTargetID	long	
mTargetType	EffectTargets	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: effectID: long - Parametry: targetID: long - Parametry: targetType: EffectTargets -
onCreateInit		

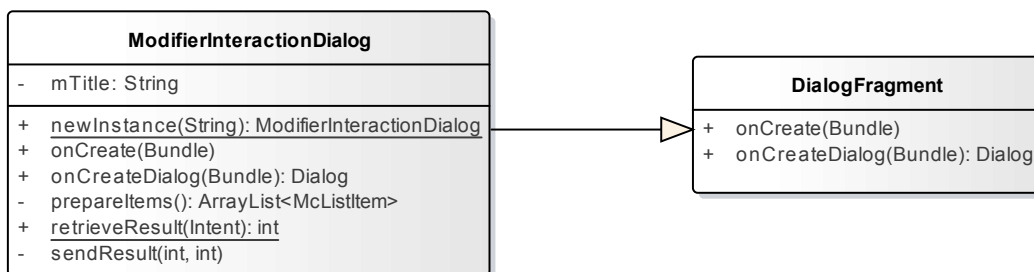
6.3.5.3.3.2 Class EffectShowingFragment

Fragment for showing details of single chosen effect.

Název atributu	Datový typ	Popis
mEffectID	long	
mModifiers	ArrayList<DrDModifierBO>	
mSelectedModifier	DrDModifierBO	
mTargetID	long	
mTargetType	EffectTargets	
Název metody	Návratový typ	Popis
addModifier		
deleteSelectedModifier		
editEffect		
editModifier		Parametry: modifierID: long -
fillWidgets		
handleHintVisibility		
newInstance	EffectShowingFragment	Parametry: effectID: long - Parametry: targetID: long - Parametry: targetType: EffectTargets -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -

Název atributu	Datový typ	Popis
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
setUpHint		
setUpList		
showModifierInteractionDialog		
update		

6.3.5.3.3 dialogs



Obrázek 147 - NMT - PL - Effects - Showing - Dialogs

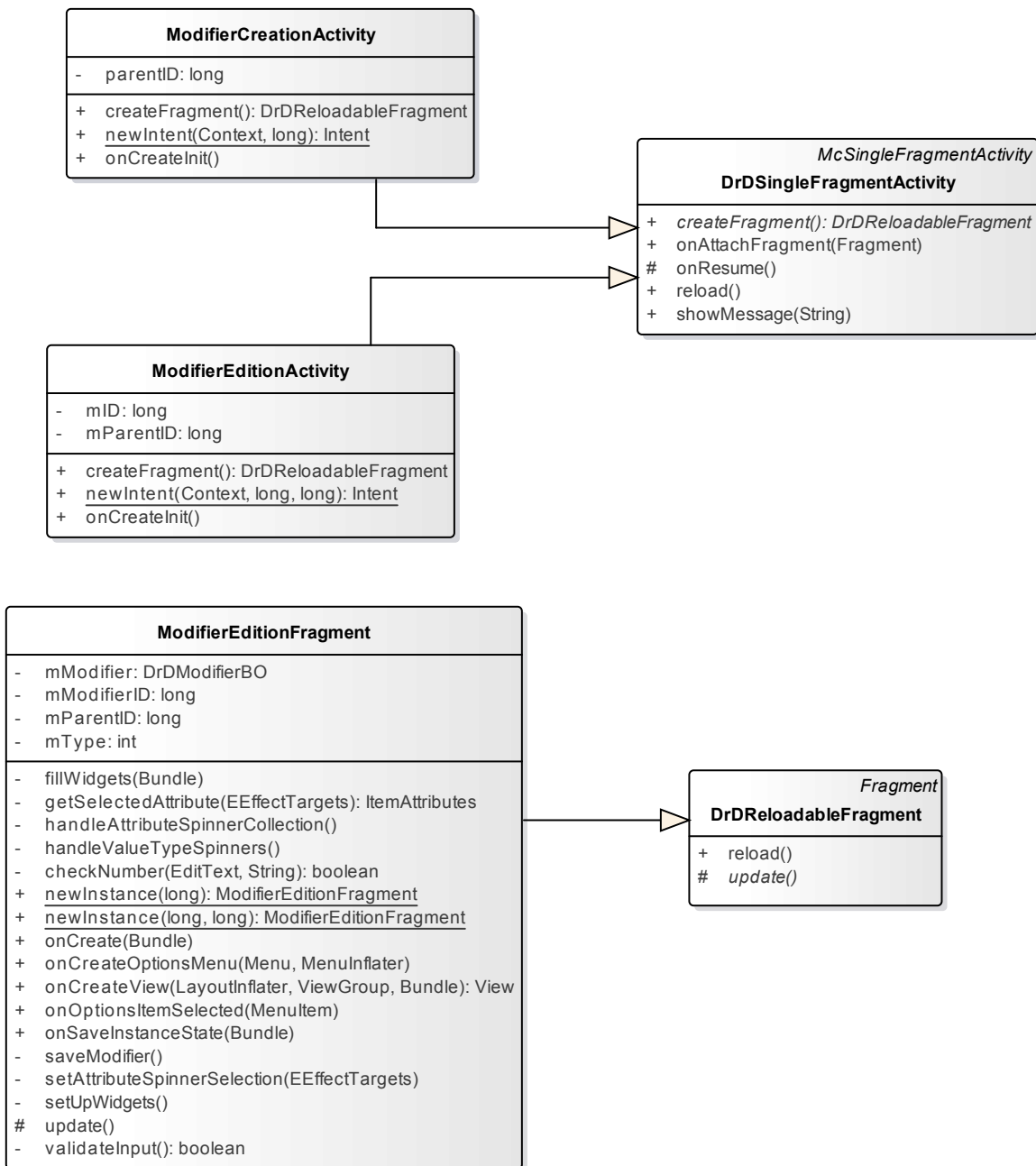
6.3.5.3.3.3.1 Class ModifierInteractionDialog

Dialog offering choice of options how to interact with modifiers.

Název atributu	Datový typ	Popis
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis
newInstance	ModifierInteractionDialog	Parametry: title: String -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	

Název atributu	Datový typ	Popis
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.5.4 modifiers



Obrázek 148 - NMT - PL - Modifiers

6.3.5.4.1 Class ModifierCreationActivity

Activity for hosting fragment for editing modifier information (for creation purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
parentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

6.3.5.4.2 Class ModifierEditionActivity

Activity hosting fragment for editing modifier information (for edition purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: modifierID: long - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

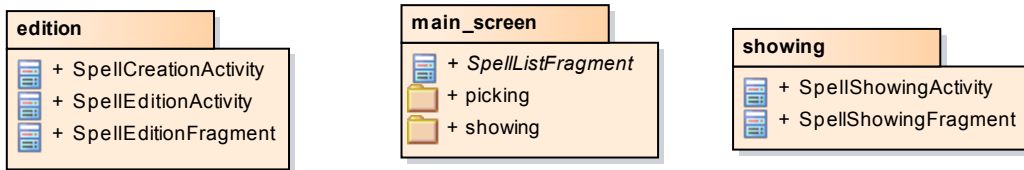
6.3.5.4.3 Class ModifierEditionFragment

Fragment providing ability to create new or edit existing modifier and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mModifier	DrDModifierBO	
mModifierID	long	
mParentID	long	
mType	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
getSelectedAttribute	ItemAttributes	Parametry: targetType: EEffectTargets -
handleAttributeSpinnerCollection		
handleValueTypeSpinners		

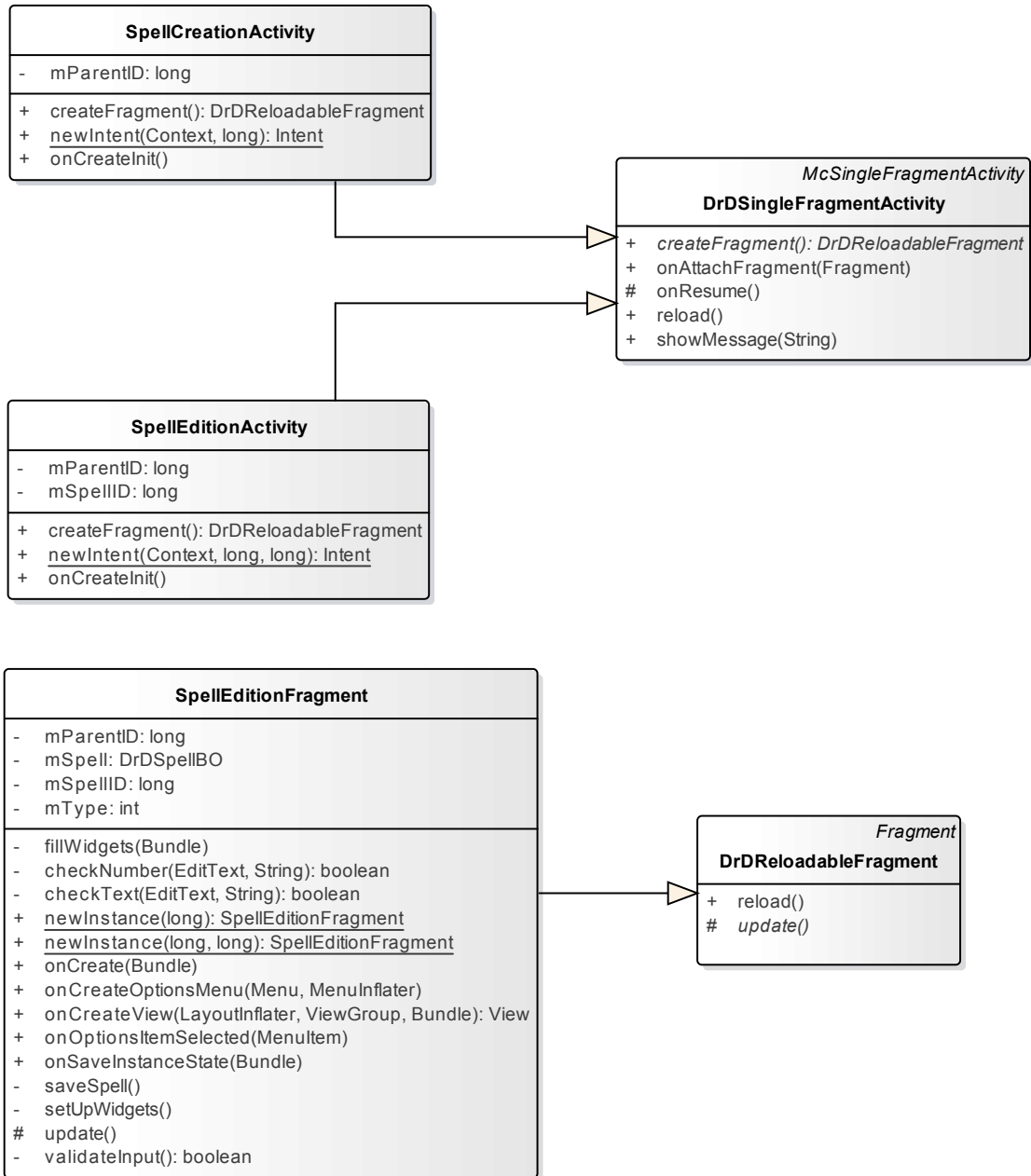
Název atributu	Datový typ	Popis
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	ModifierEditionFragment	Parametry: parentID: long -
newInstance	ModifierEditionFragment	Parametry: modifierID: long - Parametry: parentID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveModifier		
setAttributeSpinnerSelection		Parametry: targetType: EEffectTargets -
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.5.5 spells



Obrázek 149 - NMT - PL - Spells

6.3.5.5.1 edition



Obrázek 150 - NMT - PL - Spells - Edition

6.3.5.5.1.1 Class SpellCreationActivity

Activity for hosting fragment for editing spell information (for creation purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	

Název atributu	Datový typ	Popis
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

6.3.5.5.1.2 Class SpellEditionActivity

Activity hosting fragment for editing spell information (for edition purposes).

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
mSpellID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: spellID: long - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

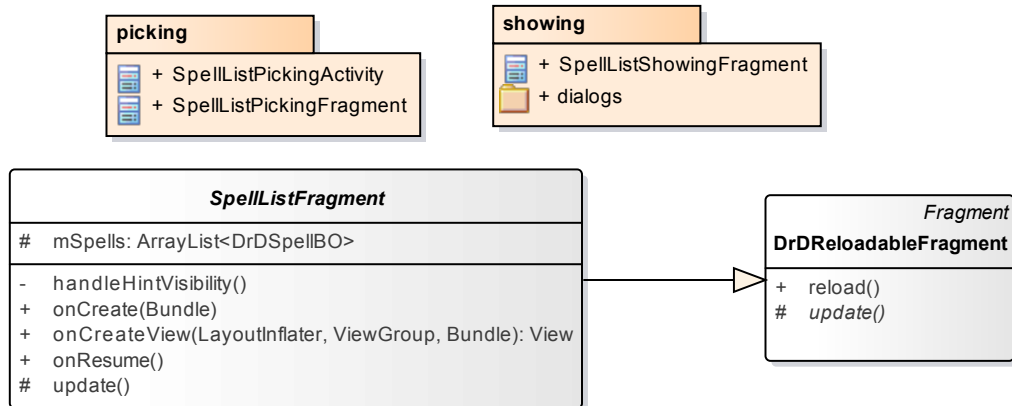
6.3.5.5.1.3 Class SpellEditionFragment

Fragment providing ways to create new or edit existing spell and set its base attributes.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
mSpell	DrDSpellBO	
mSpellID	long	
mType	int	
Název metody	Návratový typ	Popis
fillWidgets		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
checkNumber	boolean	Parametry: numberEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -

Název atributu	Datový typ	Popis
checkText	boolean	Parametry: textEditText: EditText - Parametry: emptyErrorText: String -
newInstance	SpellEditionFragment	Parametry: parentID: long -
newInstance	SpellEditionFragment	Parametry: spellID: long - Parametry: parentID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
saveSpell		
setUpWidgets		
update		
validateInput	boolean	

6.3.5.5.2 *main_screen*



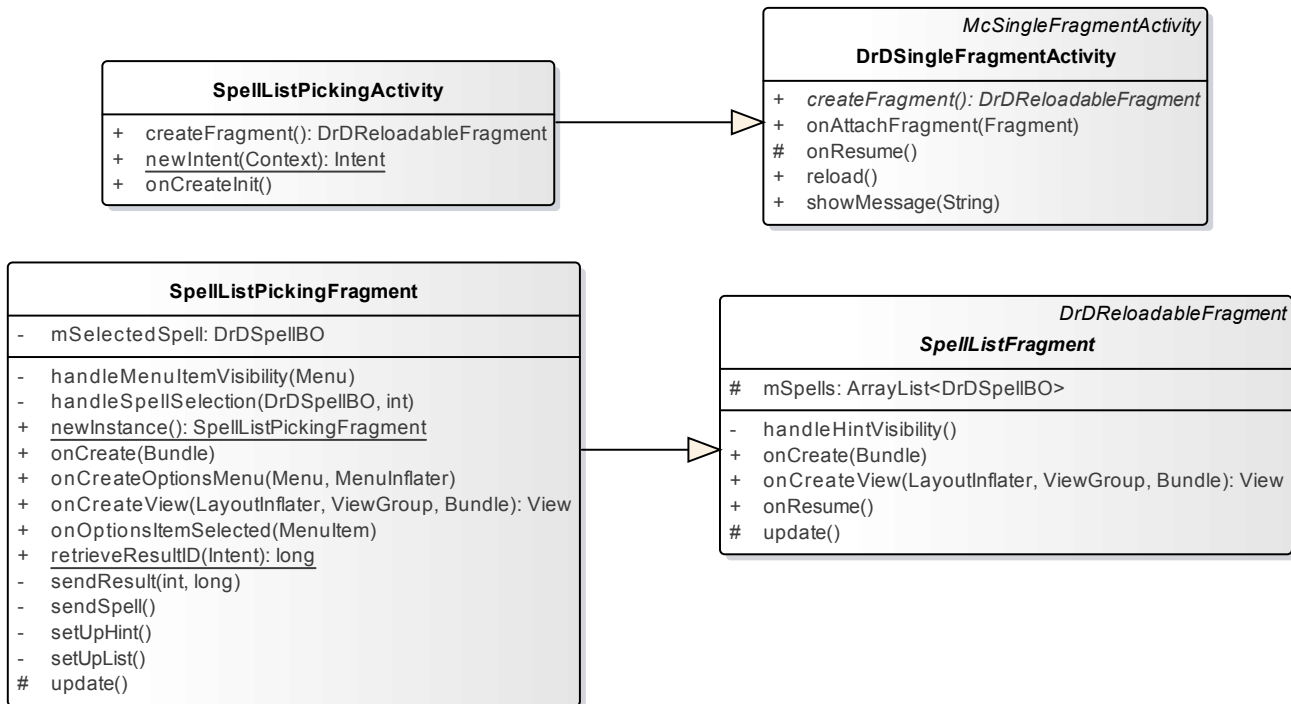
Obrázek 151 - NMT - PL - Spells - Main screen

6.3.5.5.2.1 Class SpellListFragment

Abstract fragment for showing spells created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSpells	ArrayList<DrDSpellIBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleHintVisibility		
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onResume		
update		

6.3.5.5.2.2 picking



Obrázek 152 - NMT - PL - Spells - Main screen - Picking

6.3.5.5.2.2.1 Class SpellListPickingActivity

Activity holding SpellListPickingFragment.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context -
onCreateInit		

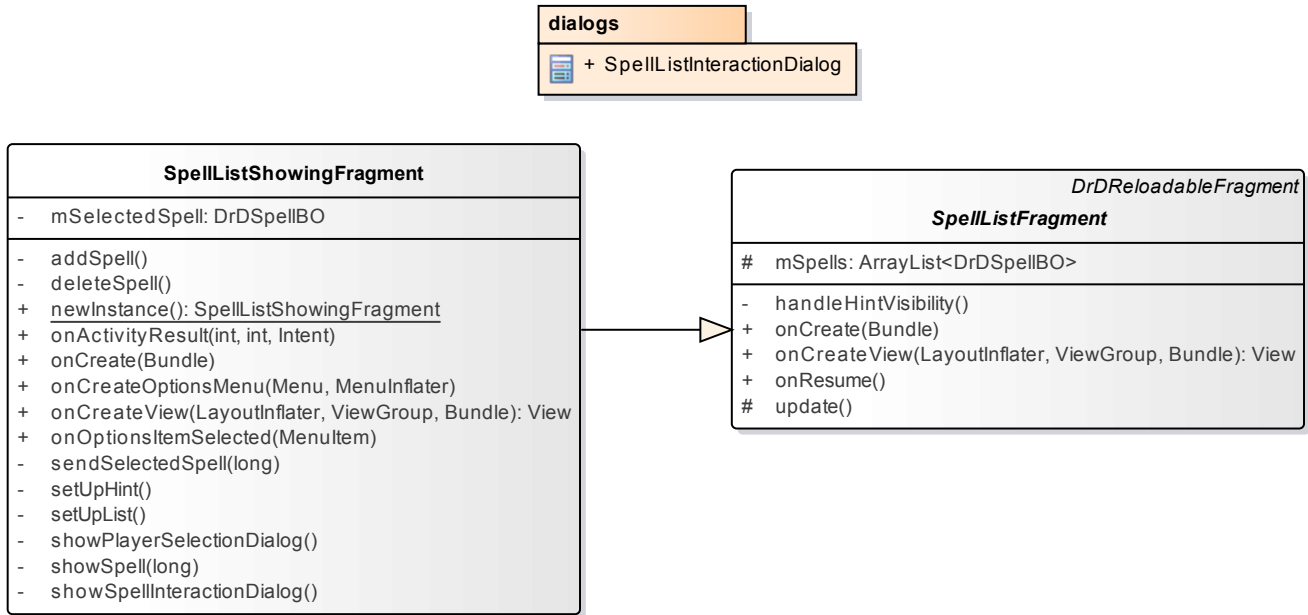
6.3.5.5.2.2.2 Class SpellListPickingFragment

Fragment for picking spells created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedSpell	DrDSpellBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
handleMenuItemVisibility		Parametry: menu: Menu -

Název atributu	Datový typ	Popis
handleSpellSelection		Parametry: spell: DrDSpellBO - Parametry: position: int -
newInstance	SpellListPickingFragment	
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
retrieveResultID	long	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: chosenSpellID: long -
sendSpell		
setUpHint		
setUpList		
update		

6.3.5.5.2.3 showing



Obrázek 153 - NMT - PL - Spells - Main screen - Showing

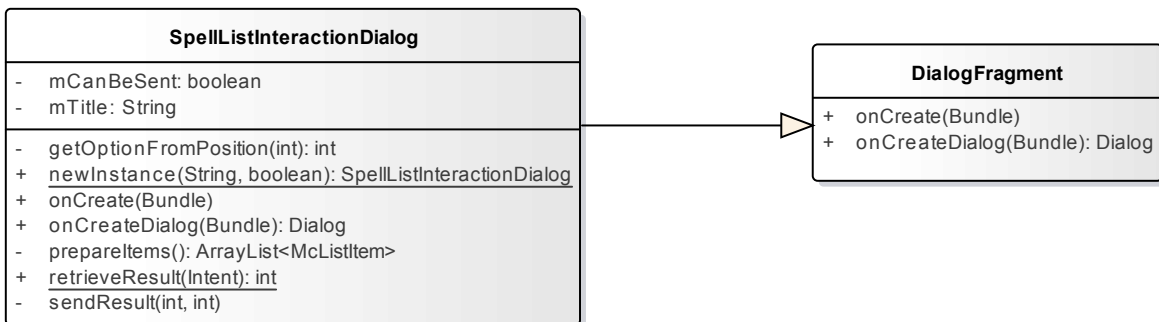
6.3.5.5.2.3.1 Class SpellListShowingFragment

Fragment for showing spells created on adventure level on main screen.

Název atributu	Datový typ	Popis
mSelectedSpell	DrDSpellBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
addSpell		
deleteSpell		
newInstance	SpellListShowingFragment	
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: date: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -

Název atributu	Datový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
sendSelectedSpell		Parametry: selectedPlayerID: long -
setUpHint		
setUpList		
showPlayerSelectionDialog		
showSpell		Parametry: selectedID: long -
showSpellInteractionDialog		

6.3.5.5.2.3.2 dialogs



Obrázek 154 - NMT - PL - Spells - Main screen - Showing - Dialogs

6.3.5.5.2.3.2.1 Class *SpellListInteractionDialog*

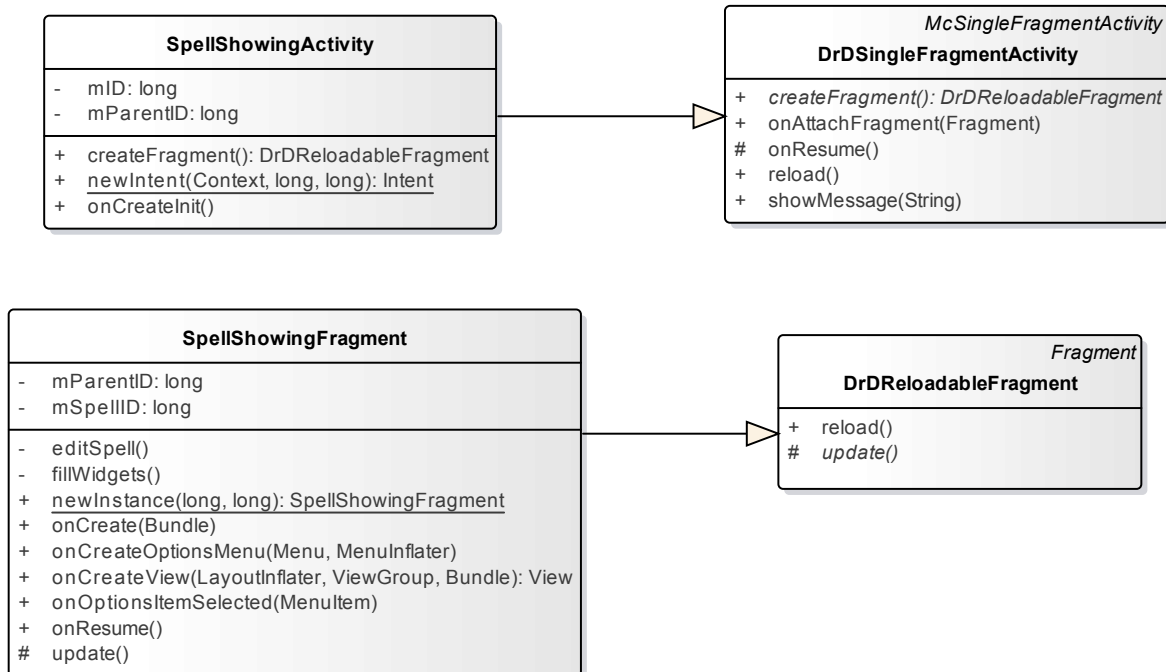
Dialog offering choice of options how to interact with spells.

Název atributu	Datový typ	Popis
mCanBeSent	boolean	
mTitle	String	
Název metody	Návratový typ	Popis



Název atributu	Datový typ	Popis
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	SpellListInteractionDialog	Parametry: title: String - Parametry: canBeSent: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.5.5.3 *showing*



Obrázek 155 - NMT - PL - Spells - Showing

6.3.5.5.3.1 Class SpellShowingActivity

Activity hosting fragment for showing specified spell.

Název atributu	Datový typ	Popis
mID	long	
mParentID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: spellID: long - Parametry: parentID: long -
onCreateInit		

6.3.5.5.3.2 Class SpellShowingFragment

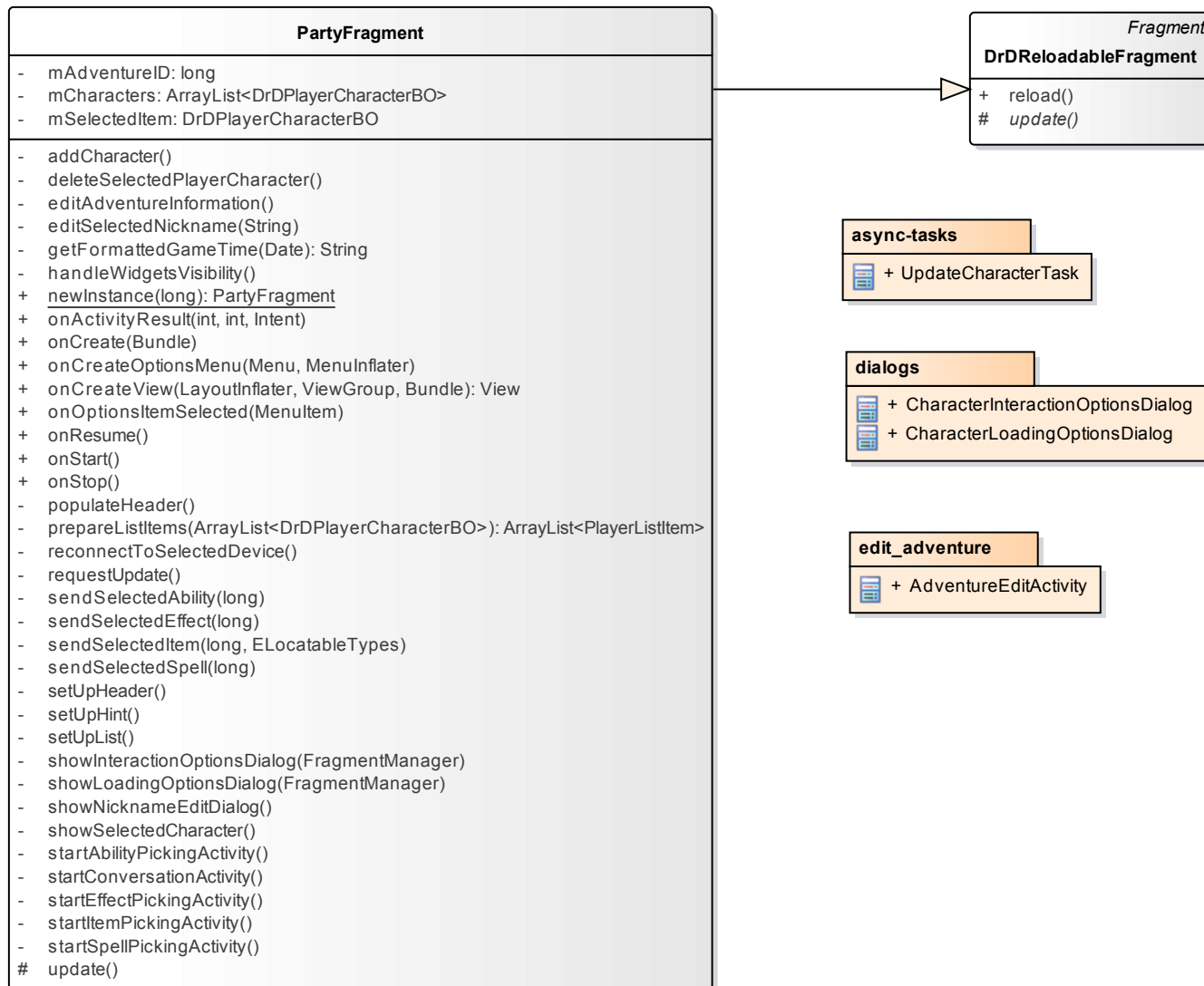
Fragment for showing details of single chosen spell.

Název atributu	Datový typ	Popis
mParentID	long	
mSpellID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
editSpell		



Název atributu	Datový typ	Popis
fillWidgets		
newInstance	SpellShowingFragmen t	Parametry: spellID: long - Parametry: parentID: long -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onResume		
update		

6.3.6 party



Obrázek 156 - NMT - PL - Party

6.3.6.1 Class PartyFragment

Fragment holding base information about adventure and list of characters (which link to devices of their owners).

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdventureID	long	
mCharacters	ArrayList<DrDPlayerCharacterBO>	
mSelectedItem	DrDPlayerCharacterBO	
Název metody	Návratový typ	Popis
addCharacter		
deleteSelectedPlayerCharacter		
editAdventureInformation		



Název atributu	Datový typ	Popis
editSelectedNickname		Parametry: nickName: String -
getFormattedGameTime	String	Parametry: gameTime: Date -
handleWidgetsVisibility		
newInstance	PartyFragment	Parametry: adventureID: long -
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: date: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onResume		
onStart		
onStop		
populateHeader		

Název atributu	Datový typ	Popis
prepareListItems	ArrayList<PlayerListIte m>	Parametry: characters: ArrayList<DrDPlayerCharacterBO> -
reconnectToSelectedDev ice		
requestUpdate		
sendSelectedAbility		Parametry: selectedID: long -
sendSelectedEffect		Parametry: selectedID: long -
sendSelectedItem		Parametry: selectedObjectID: long - Parametry: type: ELocatableTypes -
sendSelectedSpell		Parametry: selectedID: long -
setUpHeader		
setUpHint		
setUpList		
showInteractionOptions Dialog		Parametry: manager: FragmentManager -
showLoadingOptionsDia log		Parametry: manager: FragmentManager -
showNicknameEditDialo g		
showSelectedCharacter		
startAbilityPickingActivi ty		
startConversationActivit y		
startEffectPickingActivit y		
startItemPickingActivity		
startSpellPickingActivity		

Název atributu	Datový typ	Popis
update		

6.3.6.2 async-tasks

UpdateCharacterTask
- mActivity: MainActivity
- mDialog: ProgressDialog
doInBackground()
onCancelled()
onPostExecute(Void)
onPreExecute()

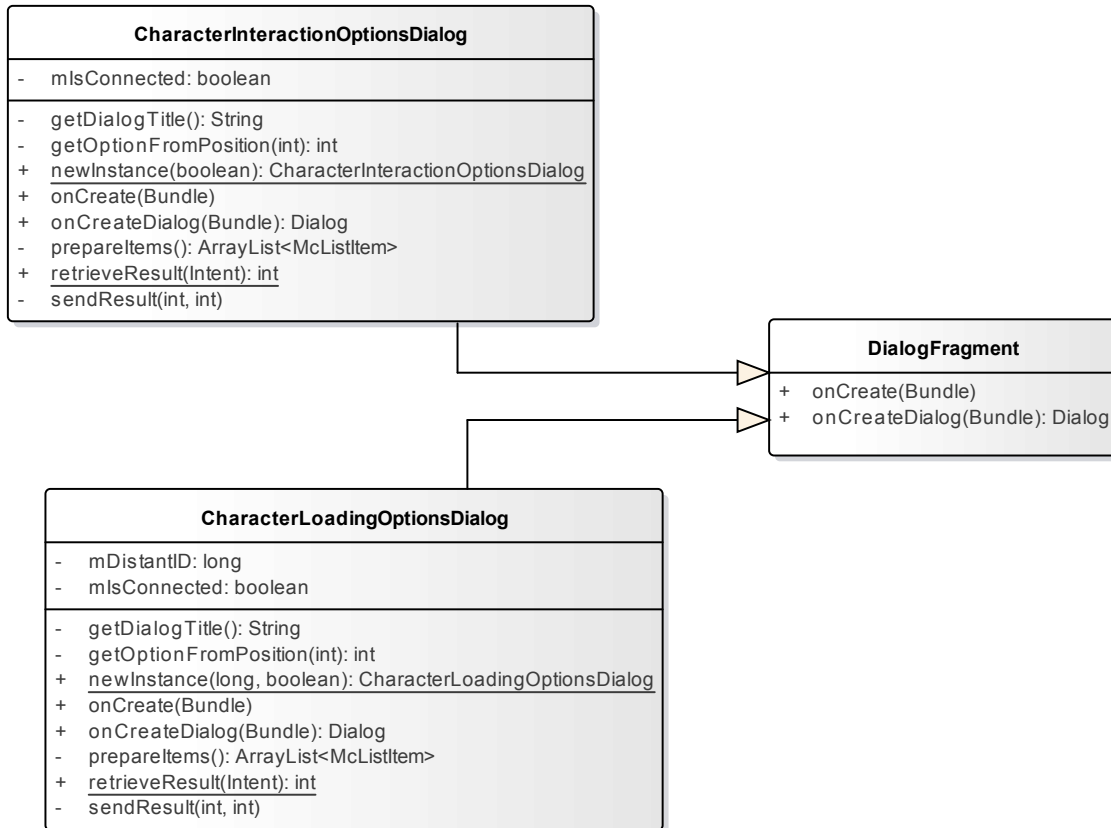
Obrázek 157 - NMT - PL - Party - Async tasks

6.3.6.2.1 Class UpdateCharacterTask

Asynchronous task for updating player's character.

Název atributu	Datový typ	Popis
mActivity	MainActivity	
mDialog	ProgressDialog	
Název metody	Návratový typ	Popis
doInBackground		
onCancelled		
onPostExecute		Parametry: aVoid: Void -
onPreExecute		

6.3.6.3 dialogs



Obrázek 158 - NMT - PL - Party - Dialogs

6.3.6.3.1 Class *CharacterInteractionOptionsDialog*

Dialog providing options, which can be done with character (player-controlled).

Název atributu	Datový typ	Popis
mIsConnected	boolean	
Název metody	Návratový typ	Popis
getTitle	String	
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	CharacterInteractionOptionsDialog	Parametry: isConnected: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -



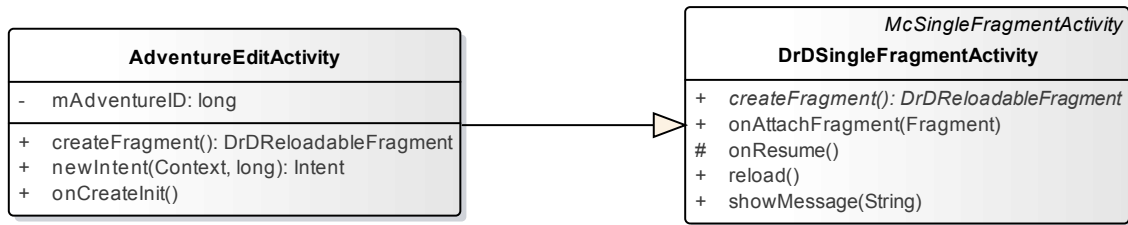
Název atributu	Datový typ	Popis
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.6.3.2 Class *CharacterLoadingOptionsDialog*

Dialog offering choice between using current character or requesting update via Bluetooth.

Název atributu	Datový typ	Popis
mDistantID	long	
mIsConnected	boolean	
Název metody	Návratový typ	Popis
getDialogTitle	String	
getOptionFromPosition	int	Parametry: position: int -
newInstance	CharacterLoadingOptionsDialog	Parametry: distantID: long - Parametry: isConnected: boolean -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -
prepareItems	ArrayList<McListItem>	
retrieveResult	int	Parametry: data: Intent -
sendResult		Parametry: resultCode: int - Parametry: option: int -

6.3.6.4 edit_adventure



Obrázek 159 - NMT - PL - Party - Adventure edition

6.3.6.4.1 Class AdventureEditActivity

Activity hosting fragment for editing adventure's base information.

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdventureID	long	
Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragment	
newIntent	Intent	Parametry: packageContext: Context - Parametry: adventureID: long -
onCreateInit		

6.3.7 player_package

This is just a link to PL objects from player package

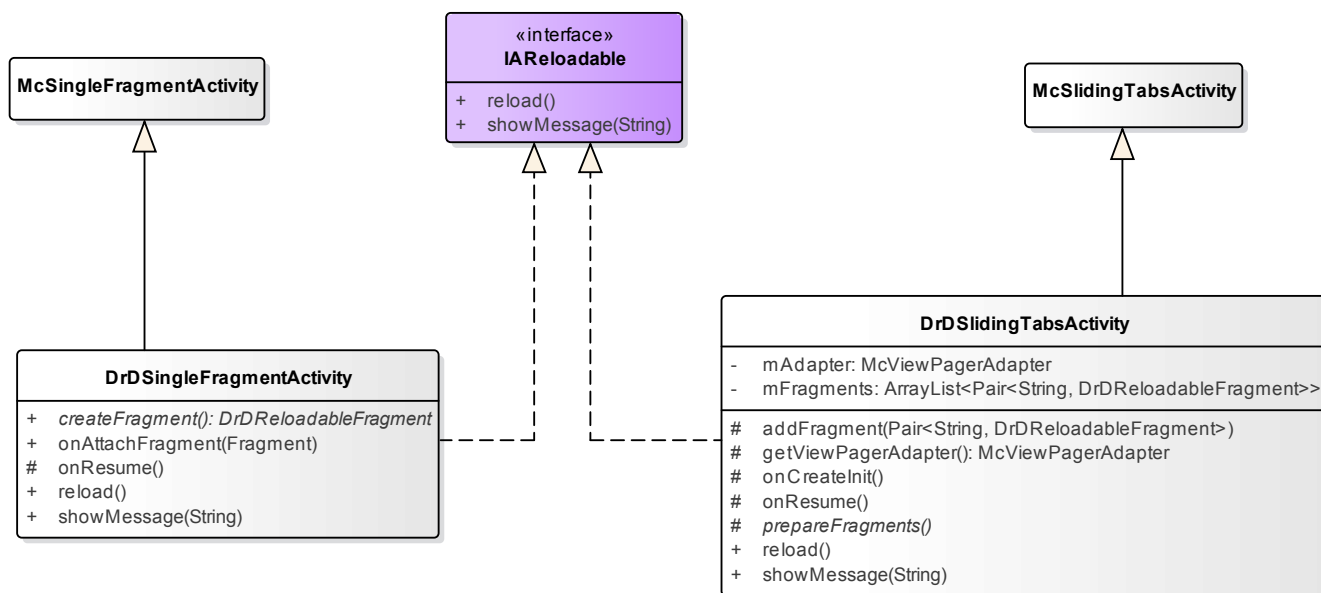
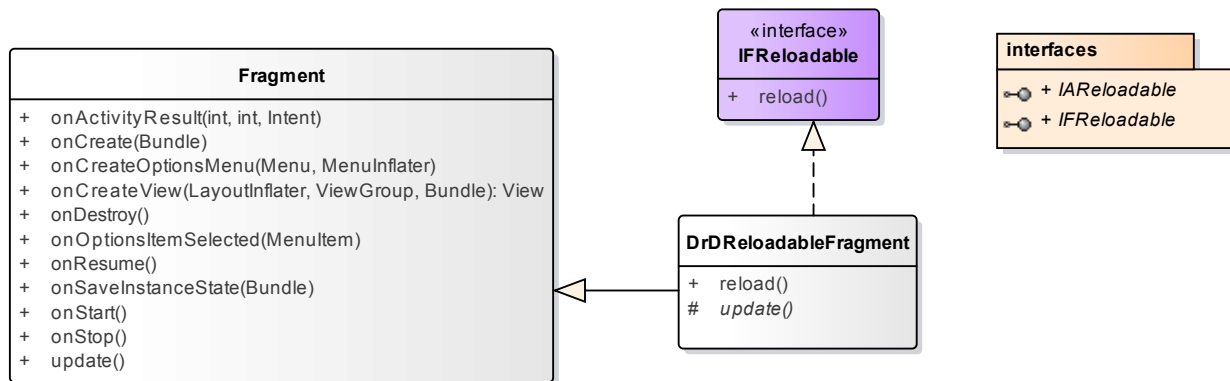
6.3.7.1 activities

6.3.7.2 dialogs

6.3.7.3 fragments

6.3.7.4 interfaces

6.3.8 prototypes



Obrázek 160 - NMT - PL - Prototypes

6.3.8.1 Class AppCompatActivity

Basic Android activity

6.3.8.2 Class ArrayAdapter

Android adapter for handling lists and spinners

Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	

Název metody	Návratový typ	Popis
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -

6.3.8.3 Class DialogFragment

Android UI object

Název metody	Návratový typ	Popis
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateDialog	Dialog	Parametry: savedInstanceState: Bundle -

6.3.8.4 Class DrDReloadableFragment

Fragment implementing IFReloadable and because of that being able to be placed in reloadable activity.

Název metody	Návratový typ	Popis
reload		
update		

6.3.8.5 Class DrDSingleFragmentActivity

Extension of McSingleFragmentActivity implementing IAREloadable and thus being able to be updated on request.

Název metody	Návratový typ	Popis
createFragment	DrDReloadableFragm ent	
onAttachFragment		Parametry: fragment: Fragment -
onResume		
reload		
showMessage		Parametry: message: String -

6.3.8.6 Class DrDSlidingTabsActivity

Improved implementation of McSlidingTabsActivity, which allows communication only by adding fragments (which is on

the other hand the only thing you really need to specify).

Název atributu	Datový typ	Popis
mAdapter	McViewPagerAdapter	
mFragments	ArrayList<Pair<String, DrDReloadableFragment>>	
Název metody	Návratový typ	Popis
addFragment		Parametry: fragment: Pair<String, DrDReloadableFragment> -
getViewPagerAdapter	McViewPagerAdapter	
onCreateInit		
onResume		
prepareFragments		
reload		
showMessage		Parametry: message: String -

6.3.8.7 Class Fragment

Android's main UI object

Název metody	Návratový typ	Popis
onActivityResult		Parametry: requestCode: int - Parametry: resultCode: int - Parametry: data: Intent -
onCreate		Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onCreateOptionsMenu		Parametry: menu: Menu - Parametry: inflater: MenuInflater -

Název metody	Návratový typ	Popis
onCreateView	View	Parametry: inflater: LayoutInflater - Parametry: container: ViewGroup - Parametry: savedInstanceState: Bundle -
onDestroy		
onOptionsItemSelected		Parametry: item: MenuItem -
onResume		
onSaveInstanceState		Parametry: outState: Bundle -
onStart		
onStop		
update		

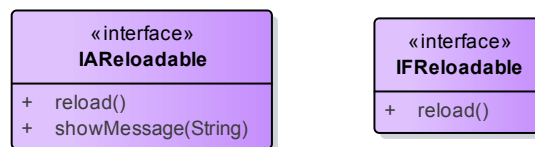
6.3.8.8 Class McSingleFragmentActivity

Activity holding single fragment from library

6.3.8.9 Class McSlidingTabsActivity

Activity with sliding tabs from library

6.3.8.10 interfaces



Obrázek 161 - NMT - PL - Prototypes - IF

6.3.8.10.1 Interface IAReloadable

Simple interface, which extends activities by method for reloading their contents and showing system messages.

Název metody	Návratový typ	Popis
reload		

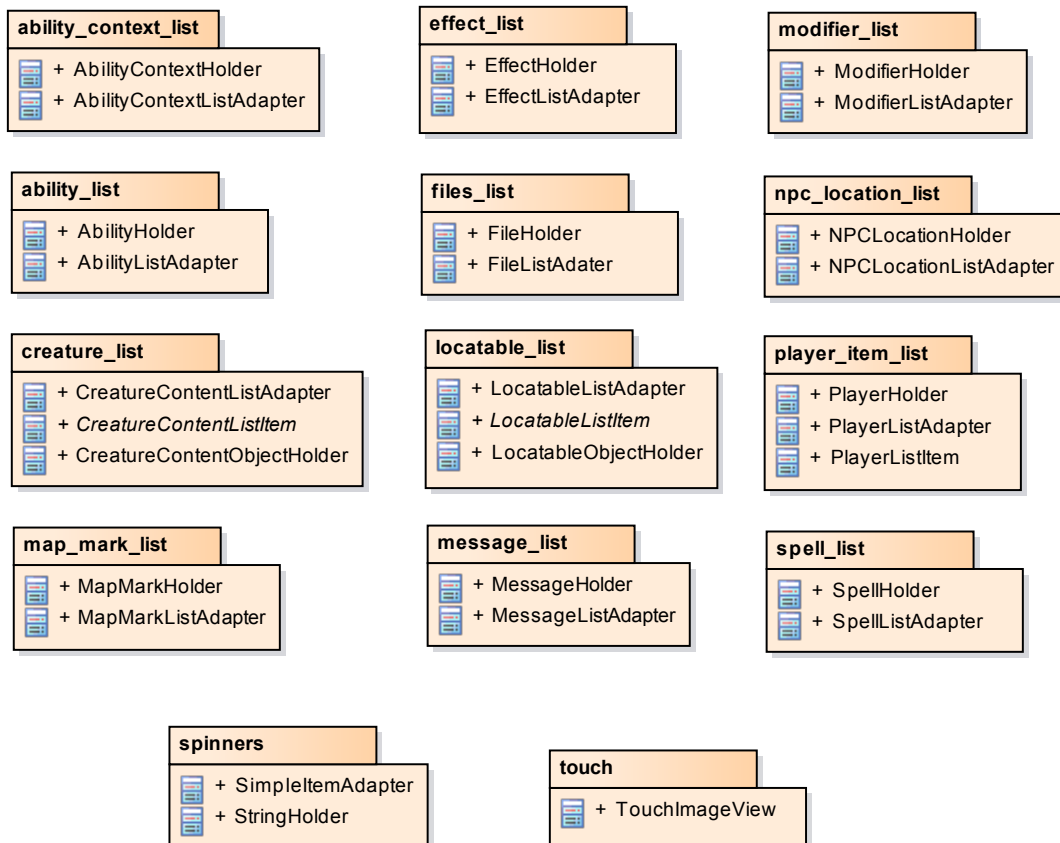
Název metody	Návratový typ	Popis
showMessage		Parametry: message: String -

6.3.8.10.2 Interface *IFReloadable*

Simple interface, which extends fragments by method for reloading their contents.

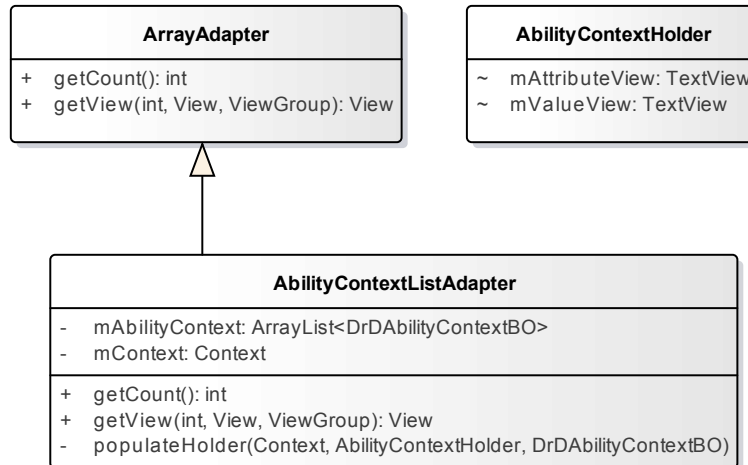
Název metody	Návratový typ	Popis
reload		

6.3.9 widgets



Obrázek 162 - NMT - PL - Widgets

6.3.9.1 ability_context_list



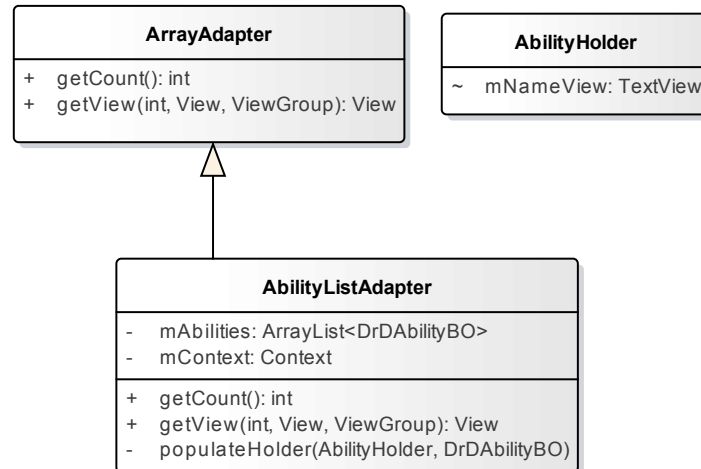
Obrázek 163 - NMT - PL - Widgets - Ability context list

6.3.9.1.1 Class *AbilityContextListAdapter*

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilityContext	ArrayList<DrDAbilityContextBO>	
mContext	Context	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: context: Context - Parametry: holder: AbilityContextHolder - Parametry: abilityContext: DrDAbilityContextBO -

6.3.9.2 ability_list



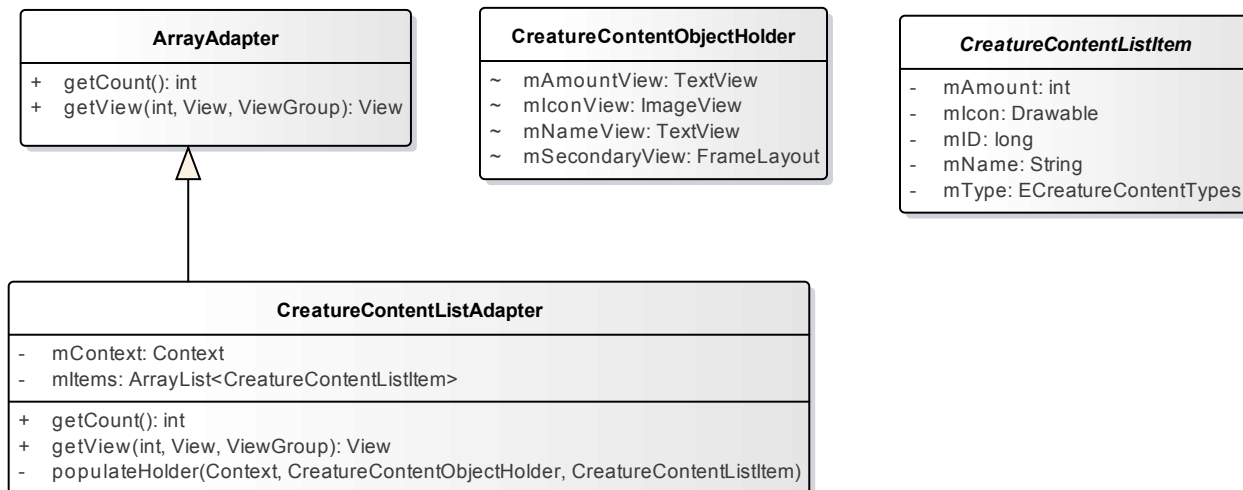
Obrázek 164 - NMT - PL - Widgets - Ability list

6.3.9.2.1 Class AbilityListAdapter

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mAbilities	ArrayList<DrDAbilityBO>	
mContext	Context	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: holder: AbilityHolder - Parametry: abilityBO: DrDAbilityBO -

6.3.9.3 creature_list



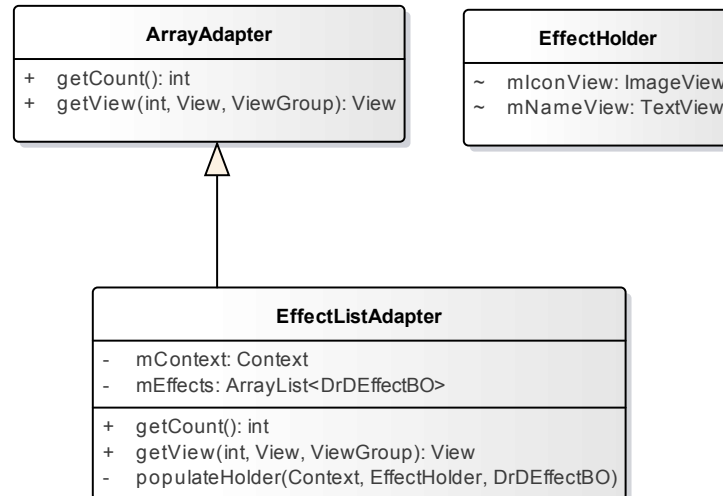
Obrázek 165 - NMT - PL - Widgets - Creature list

6.3.9.3.1 Class CreatureContentListAdapter

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mItems	ArrayList<CreatureContentListItem>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: context: Context - Parametry: holder: CreatureContentObjectHolder - Parametry: creatureContent: CreatureContentListItem -

6.3.9.4 effect_list



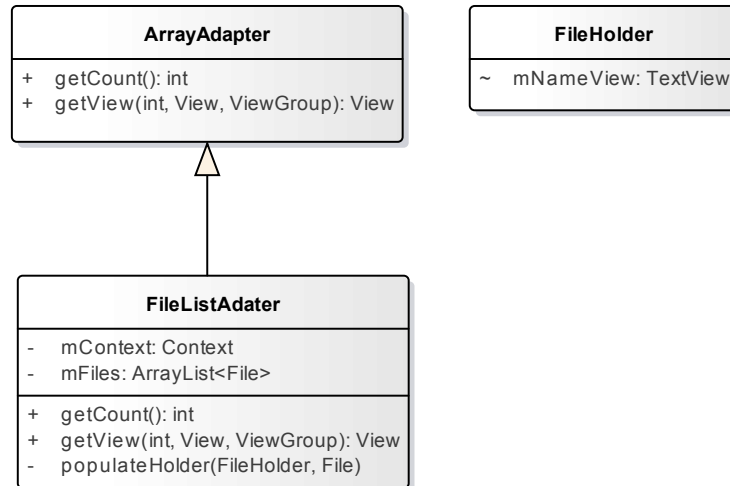
Obrázek 166 - NMT - PL - Widgets - Effect list

6.3.9.4.1 Class EffectListAdapter

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mEffects	ArrayList<DrDEffectBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: context: Context - Parametry: holder: EffectHolder - Parametry: effectBO: DrDEffectBO -

6.3.9.5 files_list



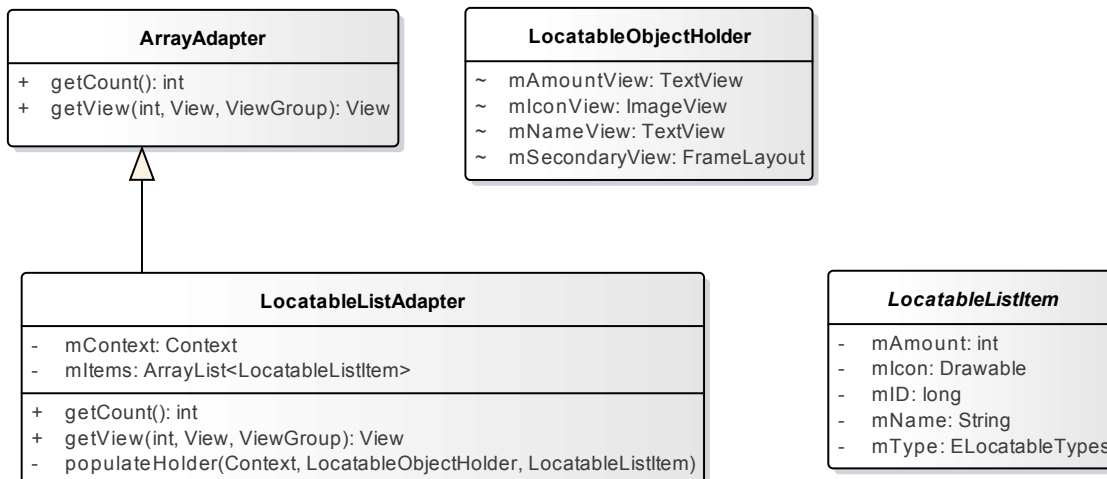
Obrázek 167 - NMT - PL - Widgets - Files list

6.3.9.5.1 Class FileListAdapter

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mFiles	ArrayList<File>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: holder: FileHolder - Parametry: file: File -

6.3.9.6 locatable_list



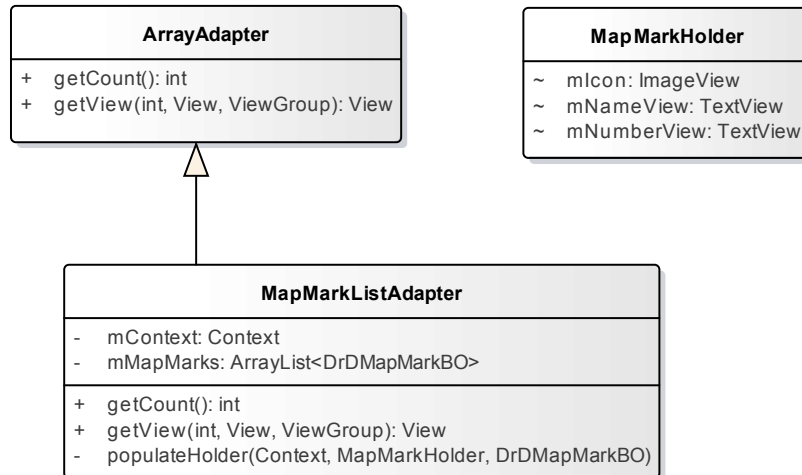
Obrázek 168 - NMT - PL - Widgets - Locatable list

6.3.9.6.1 Class *LocatableListAdapter*

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mItems	ArrayList<LocatableListItem>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: context: Context - Parametry: holder: LocatableObjectHolder - Parametry: locatable: LocatableListItem -

6.3.9.7 map_mark_list



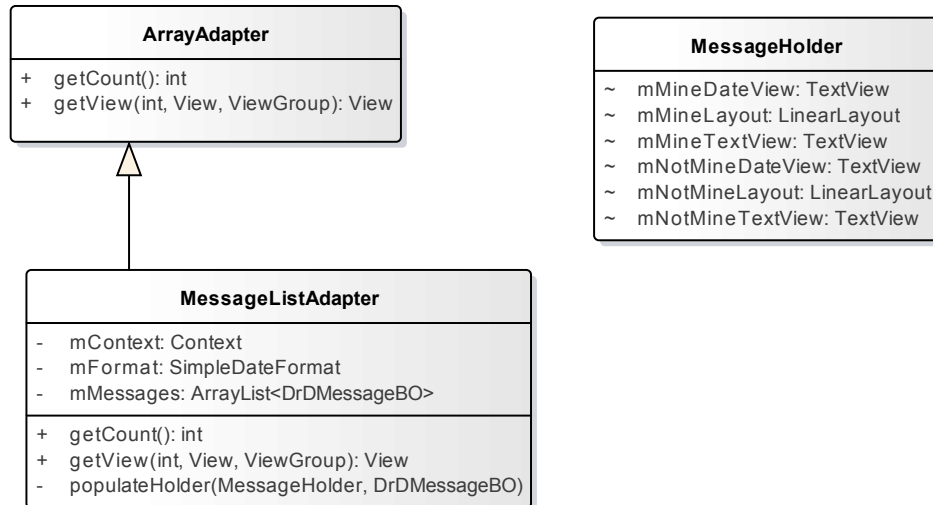
Obrázek 169 - NMT - PL - Widgets - Map mark list

6.3.9.7.1 Class *MapMarkListAdapter*

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mMapMarks	ArrayList<DrDMapMarkBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: context: Context - Parametry: holder: MapMarkHolder - Parametry: mapMarkBO: DrDMapMarkBO -

6.3.9.8 message_list



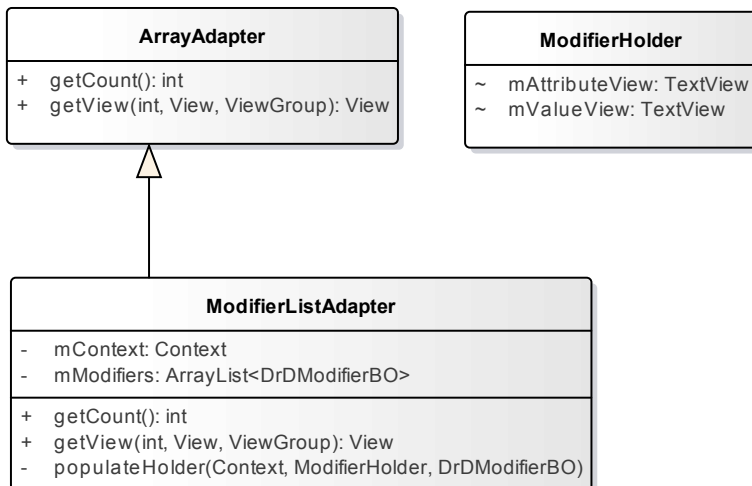
Obrázek 170 - NMT - PL - Widgets - Message list

6.3.9.8.1 Class MessageListAdapter

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mFormat	SimpleDateFormat	
mMessages	ArrayList<DrDMessageBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: holder: MessageHolder - Parametry: messageBO: DrDMessageBO -

6.3.9.9 modifier_list



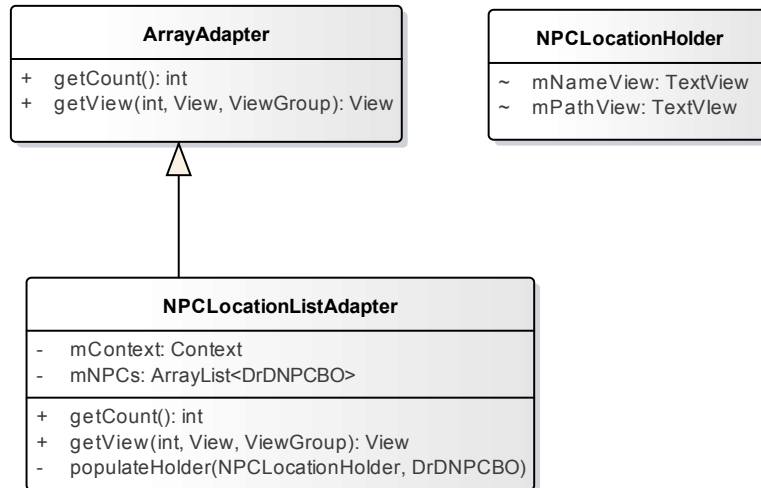
Obrázek 171 - NMT - PL - Widgets - Modifier list

6.3.9.9.1 Class *ModifierListAdapter*

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mModifiers	ArrayList<DrDModifierBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: context: Context - Parametry: holder: ModifierHolder - Parametry: modifier: DrDModifierBO -

6.3.9.10 npc_location_list



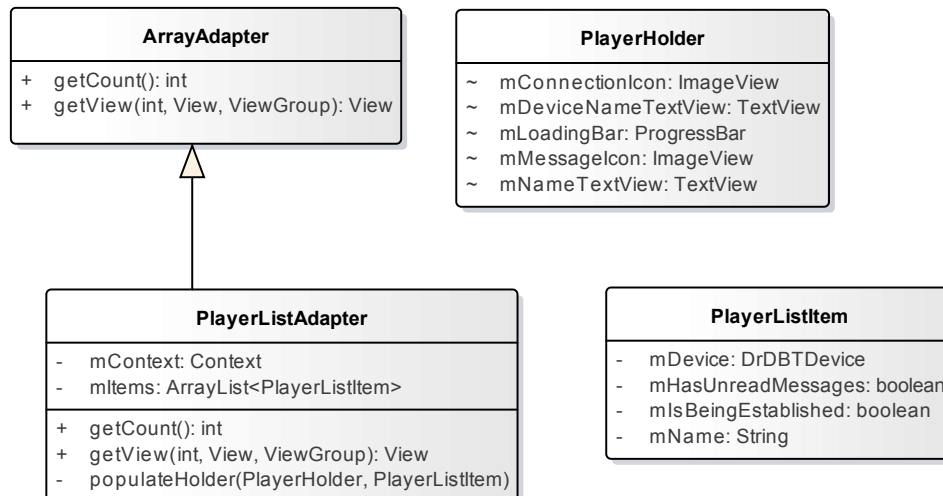
Obrázek 172 - NMT - PL - Widgets - NPC Location list

6.3.9.10.1 Class NPCLocationListAdapter

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mNPCs	ArrayList<DrDNPCBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: holder: NPCLocationHolder - Parametry: npc: DrDNPCBO -

6.3.9.11 player_item_list



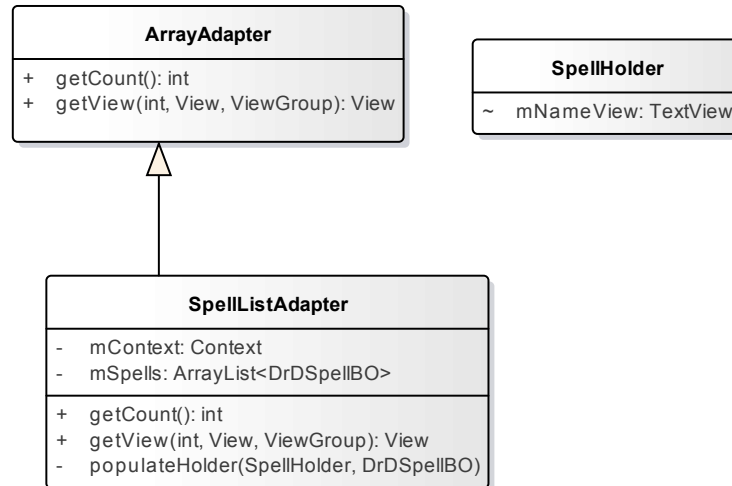
Obrázek 173 - NMT - PL - Widgets - Player list

6.3.9.11.1 Class *PlayerListAdapter*

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mItems	ArrayList<PlayerListItem>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: holder: PlayerHolder - Parametry: player: PlayerListItem -

6.3.9.12 spell_list



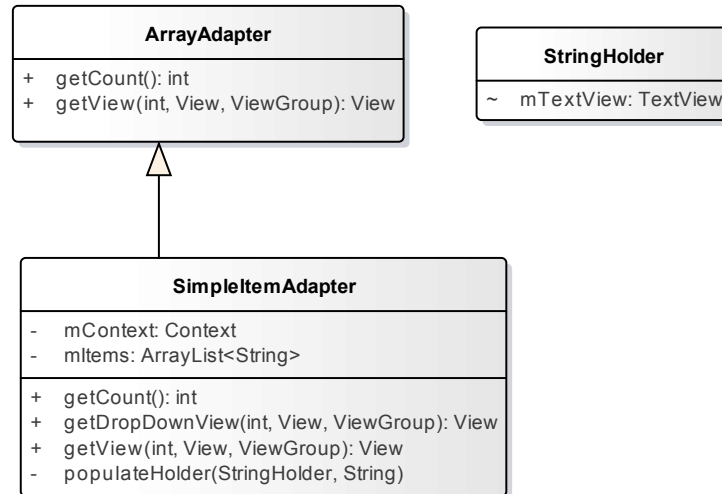
Obrázek 174 - NMT - PL - Widgets - Spell list

6.3.9.12.1 Class *SpellListAdapter*

Specified class that takes care of displaying items of list view (plus some recycling for better performance).

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mSpells	ArrayList<DrDSpellBO>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: holder: SpellHolder - Parametry: spellBO: DrDSpellBO -

6.3.9.13 spinners



Obrázek 175 - NMT - PL - Widgets - Spinners

6.3.9.13.1 Class SimpleItemAdapter

Adapter for showing simple centered items in spinners.

Název atributu	Datový typ	Popis
mContext	Context	
mItems	ArrayList<String>	
Název metody	Návratový typ	Popis
getCount	int	
getDropDownView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
getView	View	Parametry: position: int - Parametry: convertView: View - Parametry: parent: ViewGroup -
populateHolder		Parametry: holder: StringHolder - Parametry: text: String -

6.3.9.14 touch

TouchImageView

Obrázek 176 - NMT - PL - Widgets - TouchImageView

6.3.9.14.1 Class TouchImageView

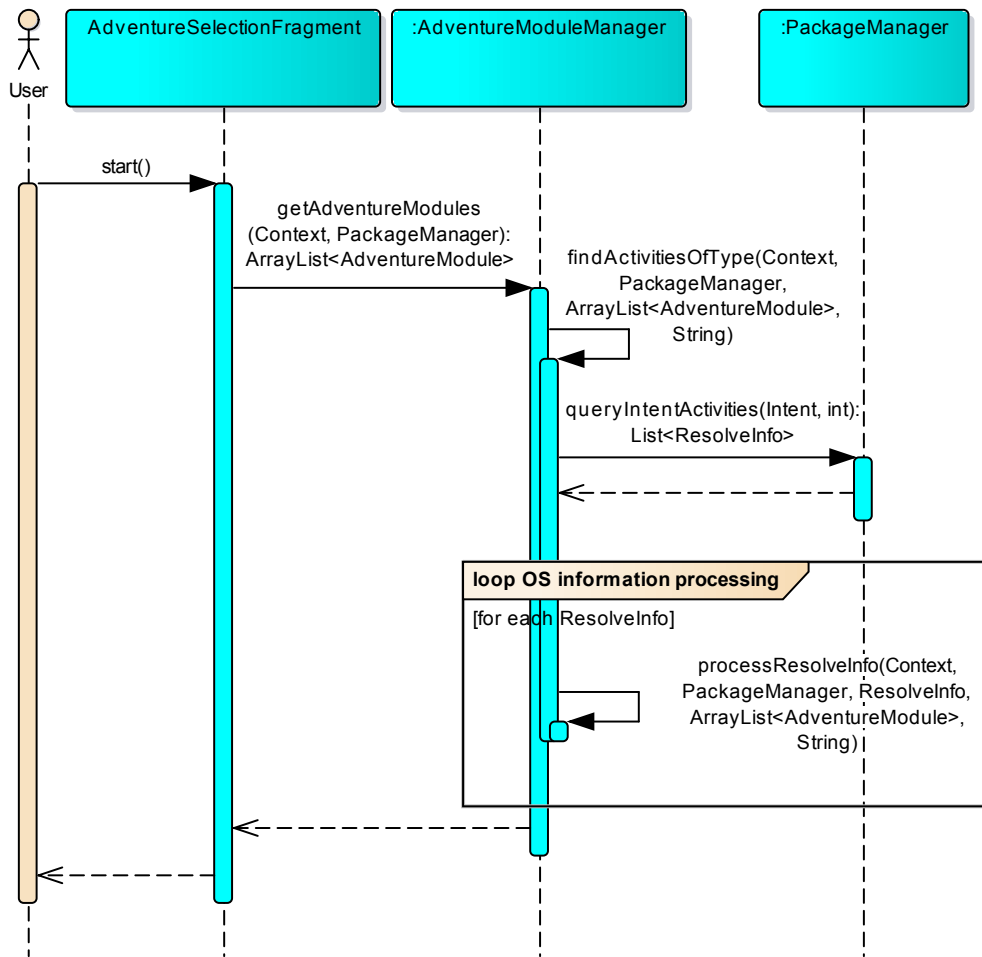
This custom image view has been imported to project from external source and thus is not product of my work!

Anyway it is quite awesome you can test it for yourself in map viewing.

7. Sekvenční diagramy

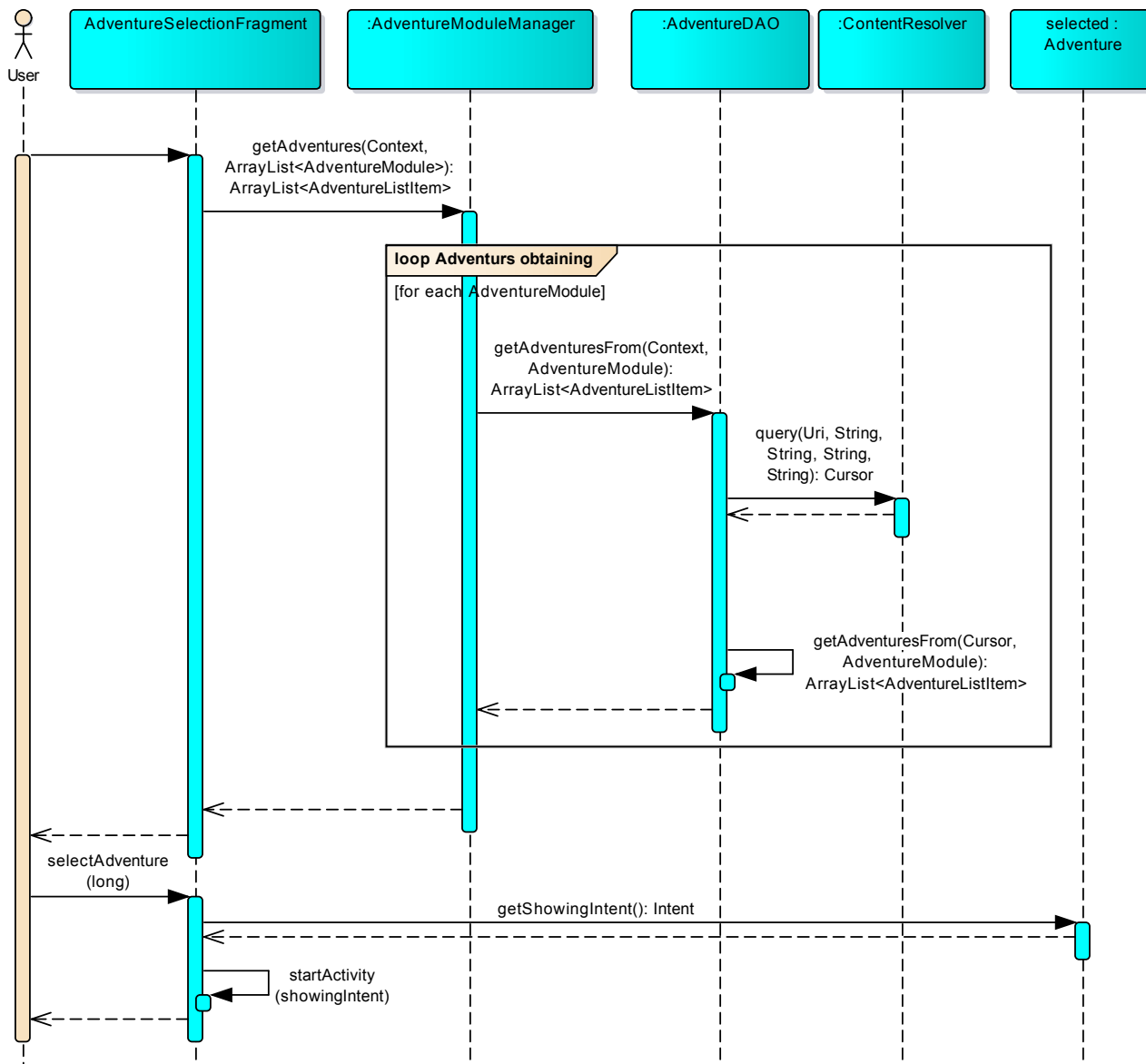
7.1 Komunikace s jádrem

7.1.1 Získávání dostupných balíčků



Obrázek 177 - Získávání dostupných balíčků

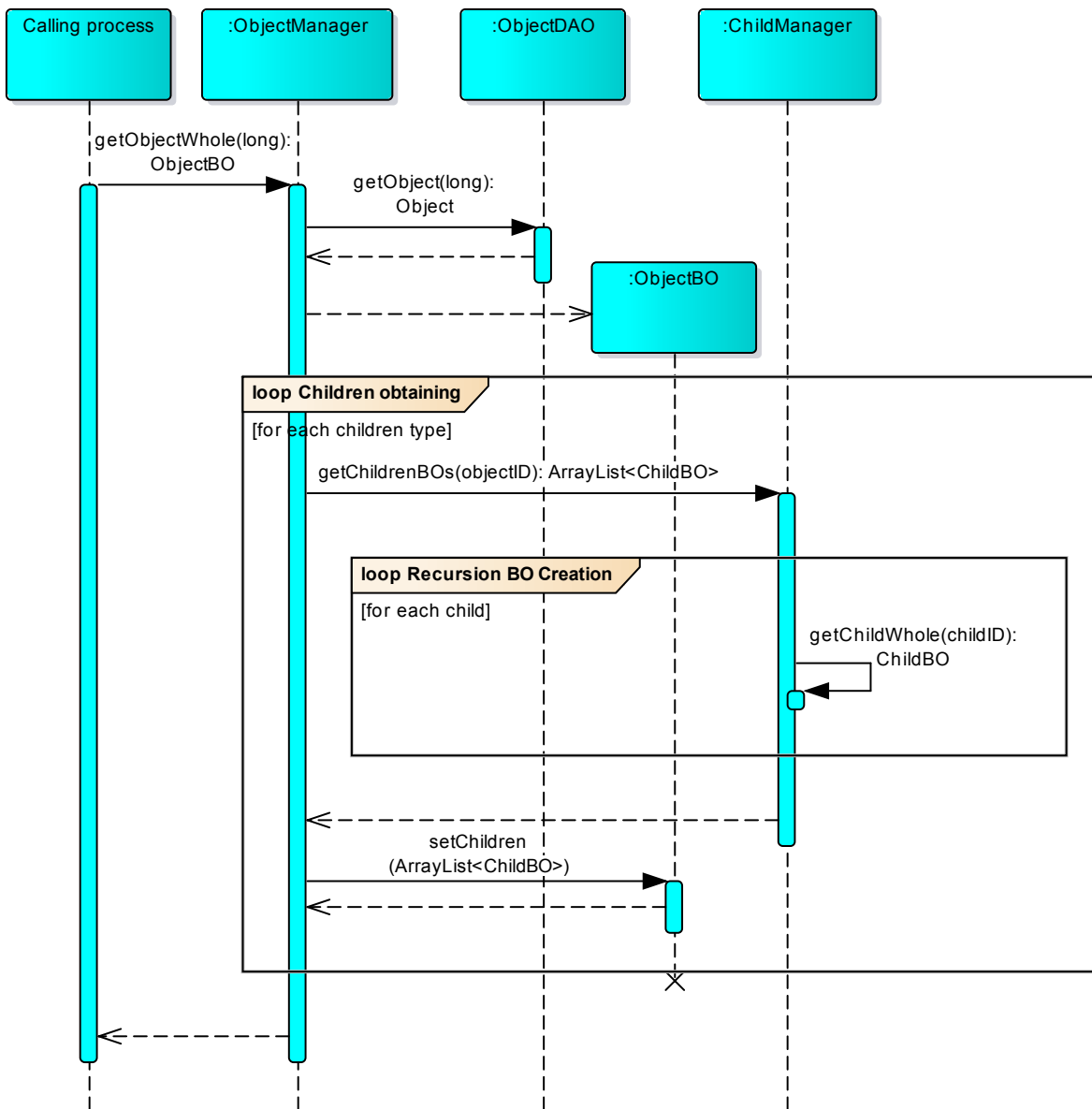
7.1.2 Spouštění balíčku



Obrázek 178 - Spouštění balíčku

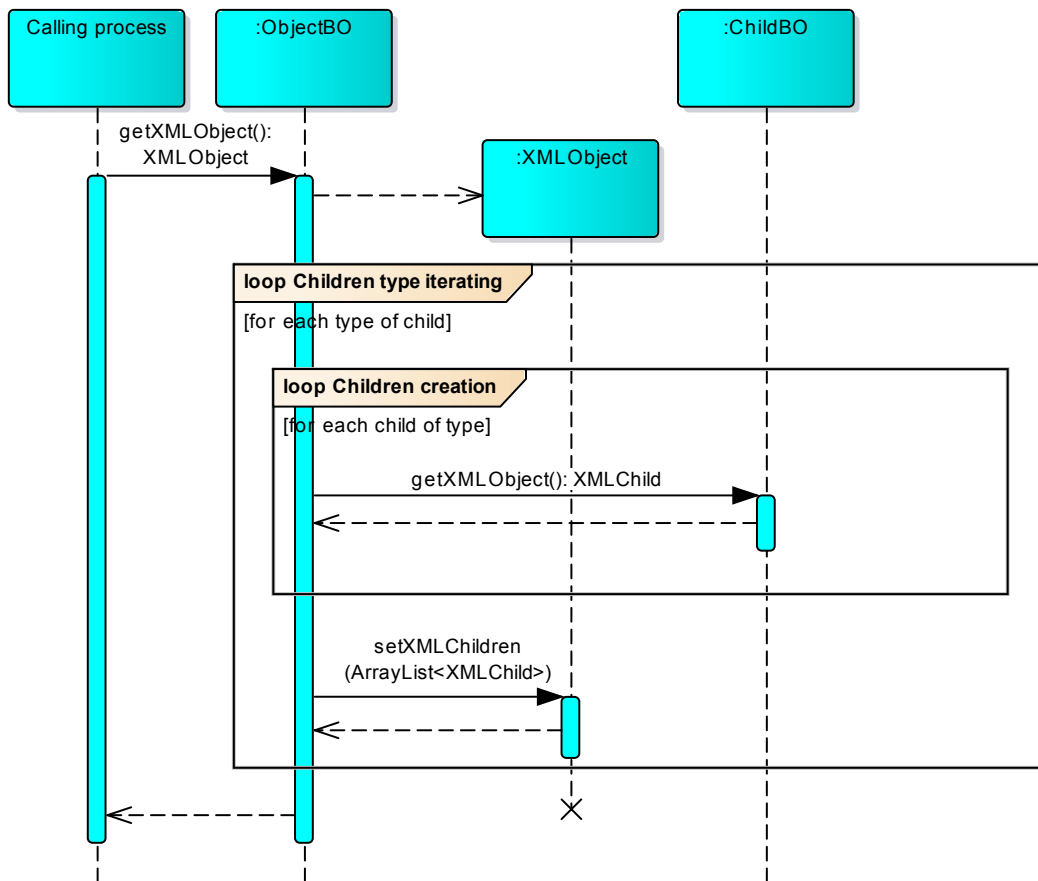
7.2 Posílání dat

7.2.1 Získávání kompletního Business Objektu



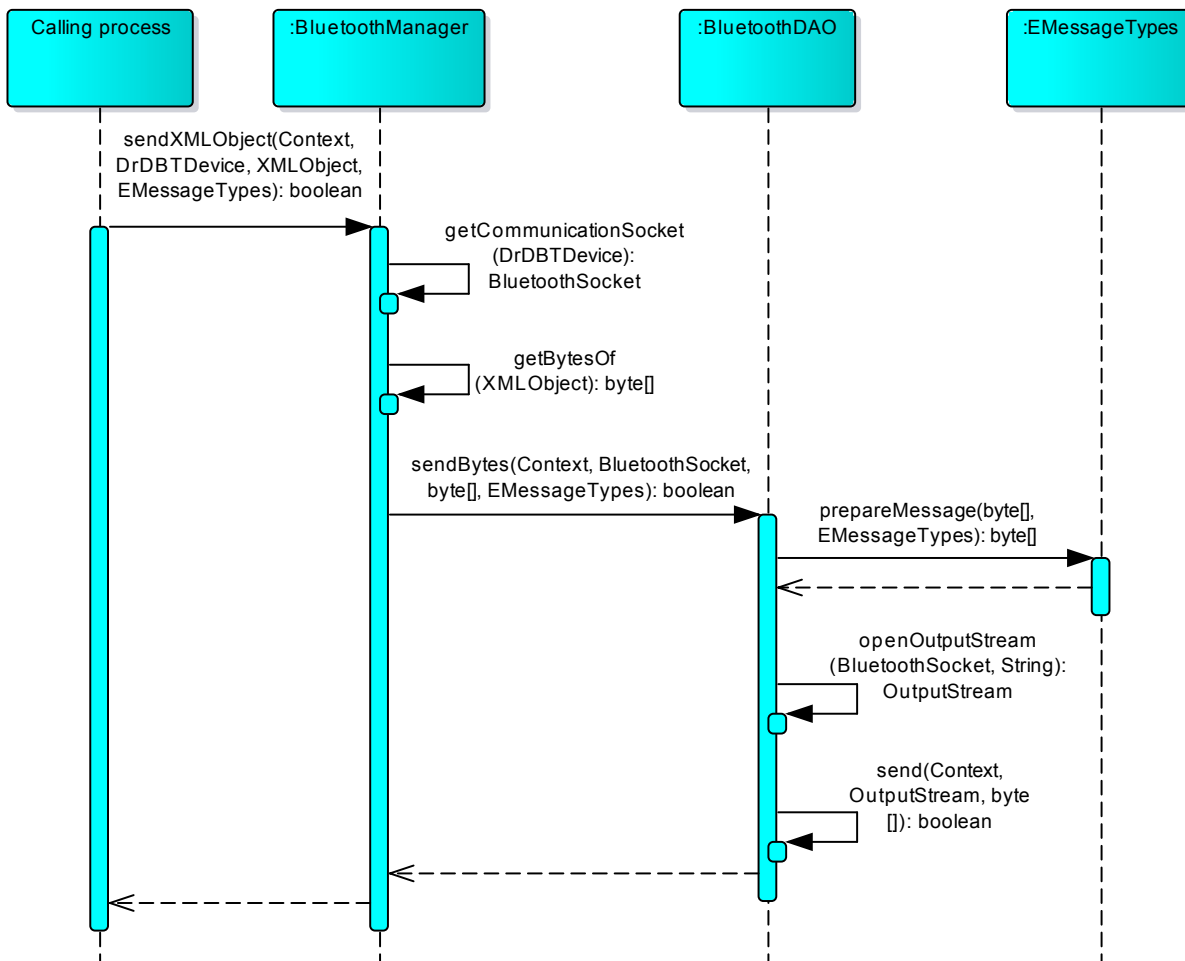
Obrázek 179 - Získávání kompletního Business Objektu

7.2.2 Vytváření XML objektů



Obrázek 180 - Vytváření XML objektů

7.2.3 Odesílání XML objektu



Obrázek 181 - Odesílání XML objektu

8. Relační datový model

8.1 Player package

Obrázek 182 - Ability

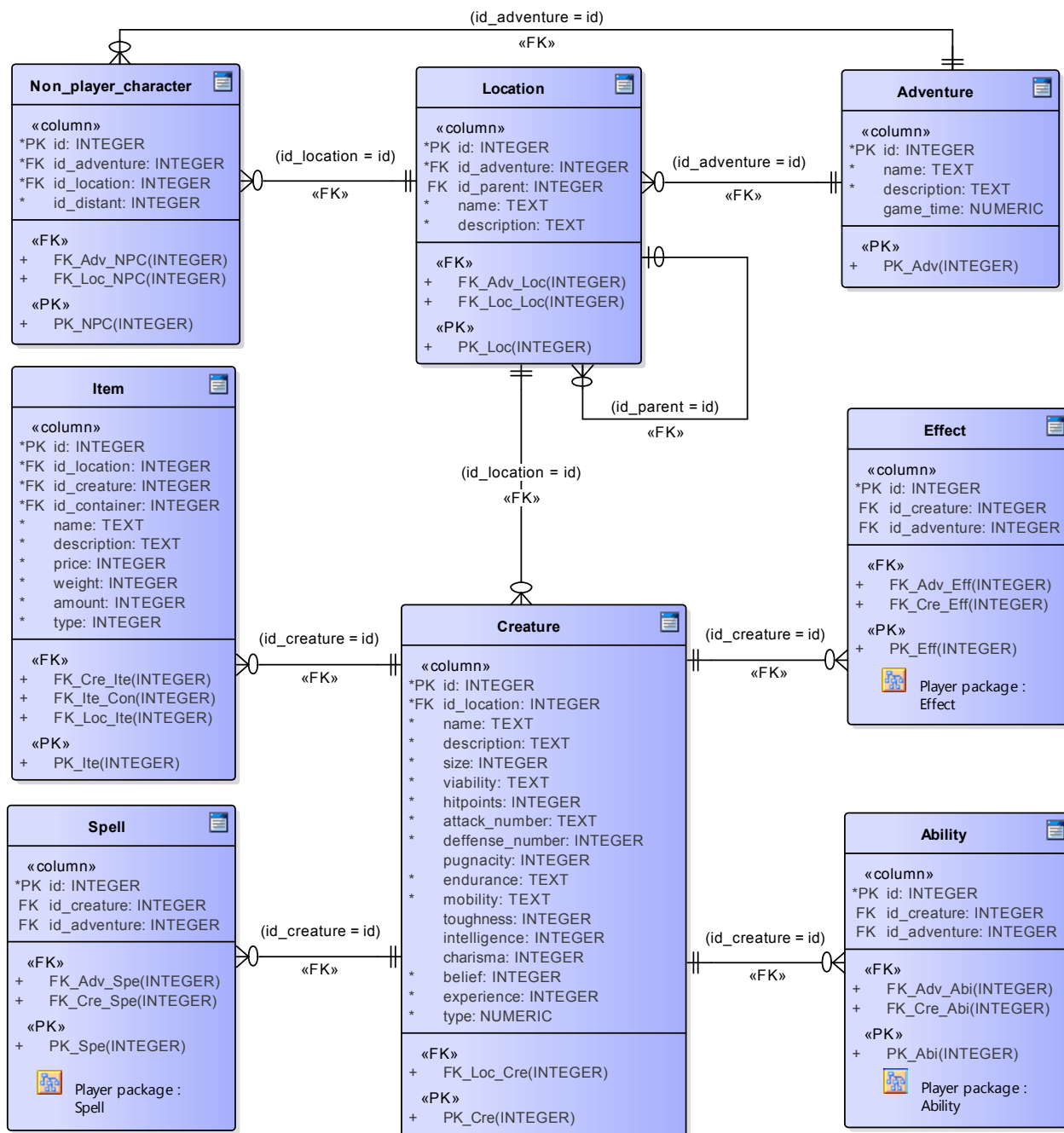
Obrázek 183 - Character

Obrázek 184 - Effect

Obrázek 185 - Item

Obrázek 186 - Spell

8.2 RDM - Bytosti



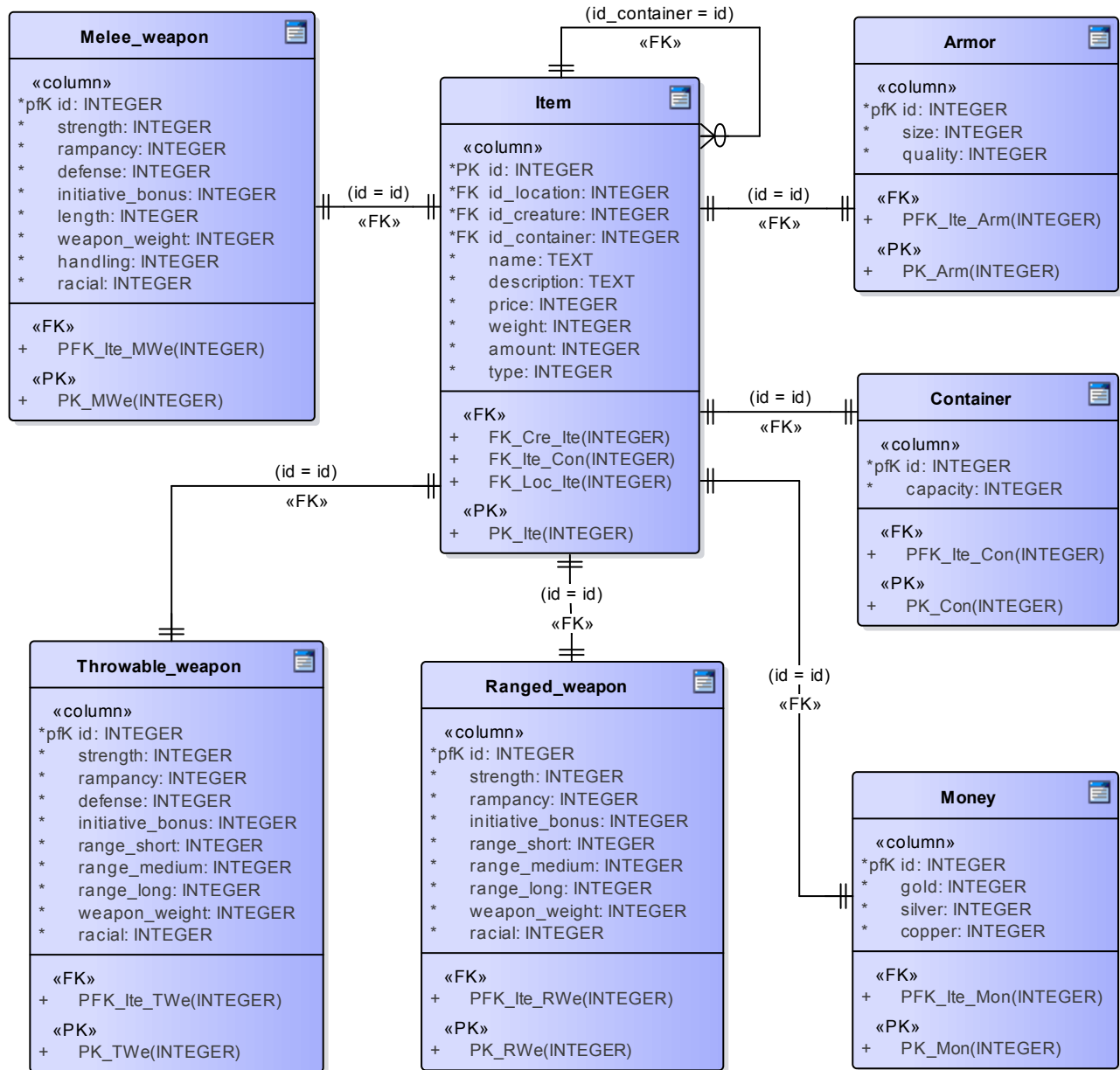
Obrázek 187 - Relační datový model - Bytosti

8.2.1 Creature «table»

Název atributu	Datový typ	Popis
id	INTEGER	
id location	INTEGER	
name	TEXT	
description	TEXT	

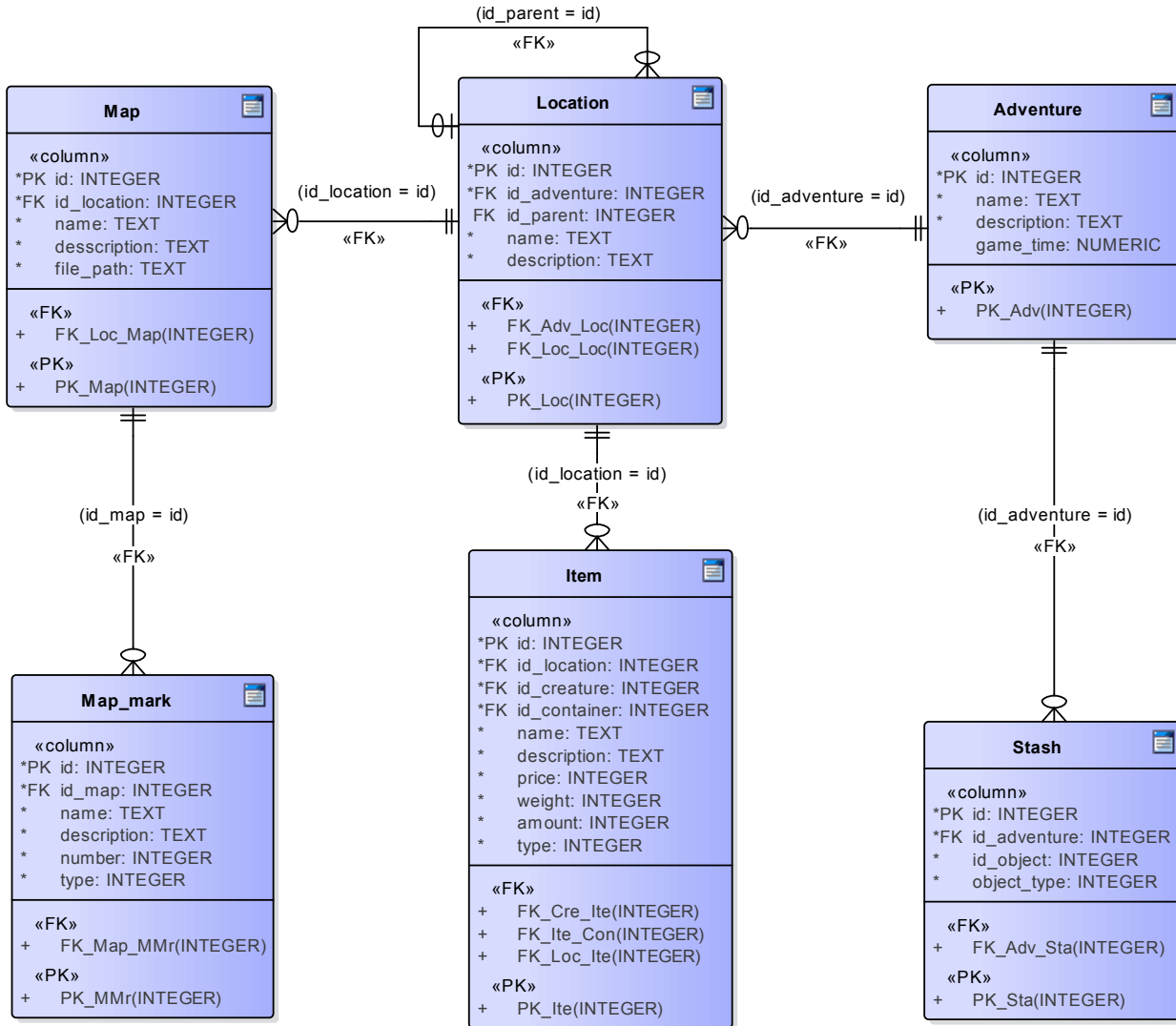
Název atributu	Datový typ	Popis
size	INTEGER	
viability	TEXT	
hitpoints	INTEGER	
attack_number	TEXT	
deffense_number	INTEGER	
pugnacity	INTEGER	
endurance	TEXT	
mobility	TEXT	
toughness	INTEGER	
intelligence	INTEGER	
charisma	INTEGER	
belief	INTEGER	
experience	INTEGER	
type	NUMERIC	

8.3 RDM - Předměty



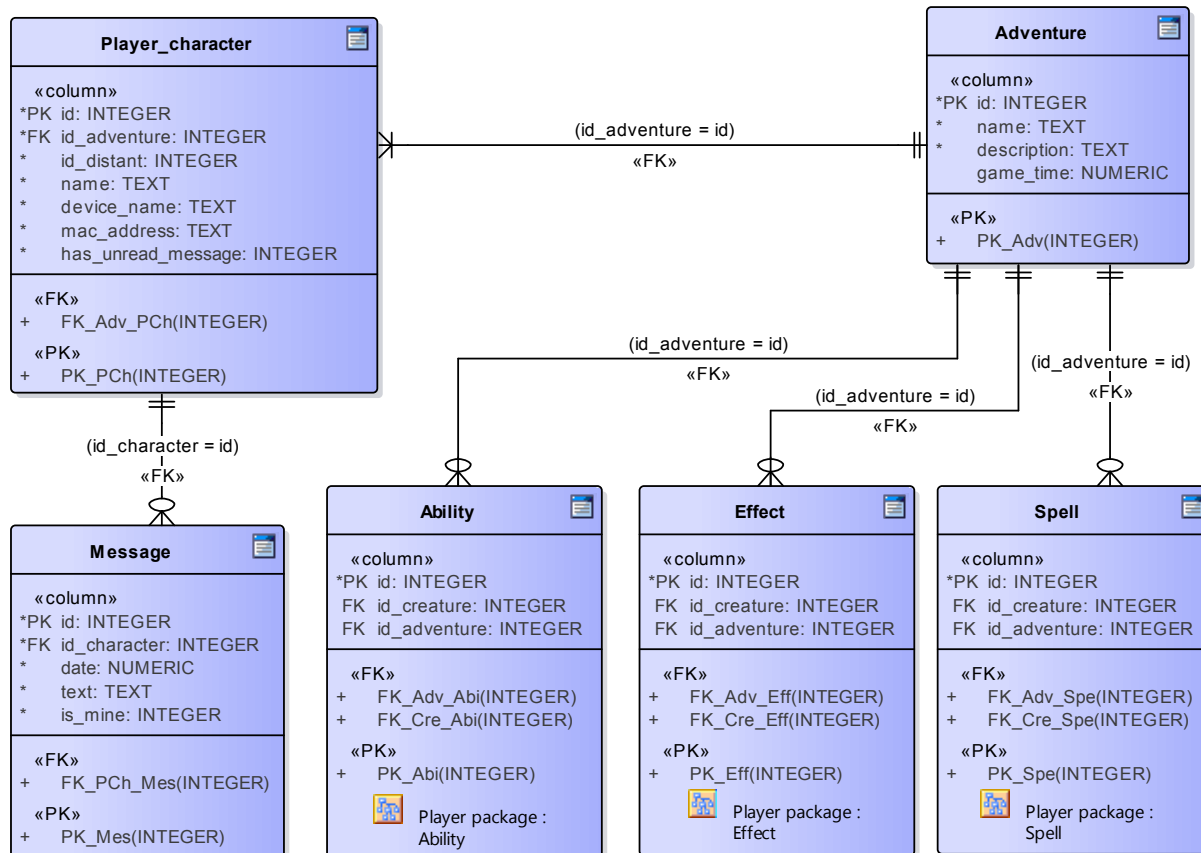
Obrázek 188 - RDM - Předměty

8.4 RDM - Mapy a stash



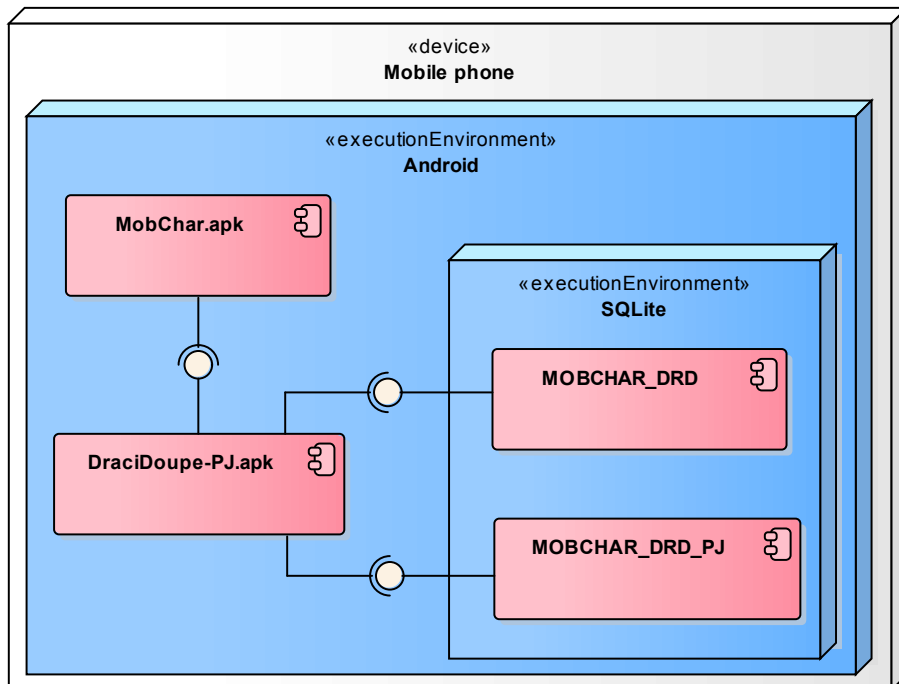
Obrázek 189 - Relační datový model - Mapy a stash

8.5 RDM - Nelokalizovatelné



Obrázek 190 - Relační datový model - Nelokalizovatelné

9. Diagram nasazení



Obrázek 191 - Diagram nasazení