# **Beschrijving schema's Datamanipulatie**

## Homescreen:



**Server Management:** Dit word een knop die de server management tab opent.

**Player Management:** Dit word een knop die de player management tab opent.

**Layout:** Een window met als achtergrond een bewegende image. De tekst komt in de stijl van minecraft zelf.

### Server Management:

<b>*</b>	Mineoraft	-	[] ×
	Server Name Server 5 IP Adress 192.168.1.5	Upload imag Add server	e
🕌 Serve	r 1 192.16	58.1.1	
🕌 Serve	r2 192.1€	58.1.2	
🕌 Serve	r3 192.16	58.1.3	
Serve 📷	r 4 192.16	58.1.4	

**Upload Image:** Dit zorgt ervoor dat je een eigen foto kan uploaden om zo je wereld beter te kunnen herkennen.

Add Server: Dit zorgt ervoor dat je een server kan toevoegen waarop je kan spelen?

**Layout:** Als achtergrond hebben we een houte achtergrond gekozen. Hierop zie je dan alle servers die je hebt aangemaakt en kan je er éen uitkiezen.

## **Player Management:**



**Add Player:** Hiermee kan je een speler toevoegen aan de server.

**Upload Skin:** Met deze knop kan je je skin aanpassen.

**Layout:** Hier hebben we ook gekozen voor een houte achtergrond met daarboven de lijst van spelers die je hebt toegevoegd. Links bovcen staat ook de foto van de wereld die je in de vorige scherm hebt gekozen.

#### Player screen:

	Minecraft		- [] ×
Server Name – 19; World Name 56487545264768!	2.168.1.1:25565	x:126 y:r	65 z:-1038
Steve	Effects	fidvancements	Recipes
	Name: Stev UUID: 5168 Health: - • Food: - • Armor: - •	e -uygz-49 <b>Y Y Y Y</b> tory	564-iuhz + + +

**<u>Effects</u>**: Dit brengt je naar het scherm van de effecten gaat.

**Advancements:** Dit brengt je naar het advancements scherm.

**Recipes:**Dit brengt je naar het scherm van de recipes.

**Inventory:** Dit brengt je naar het scherm van je inventory.

**Flip:** Dit draait de speler om zodat je de hele skin kan zien.

**Layout:** Vanboven is er een kader die aantoont in welke server je zit, in welke wereld je zit met de seed van de wereld en op welke positie je staat in die wereld. Rechts vanonder is er een kader die aantoont wat de naam van de speler is, de UUID, Health, Food en Armor. Bij de health, food en armor staan er ook knoppen waarmee je je health, food en armor kan toevoegen of afnemen. De achtergrond veranderd zodra de speler zich in een andere dimensie bevindt.

## Effects:



<u>Alter effect</u>: Als deze knop wordt ingeduwt dan kan je de effecten slepen naar het deeltje links zodat die wordt toegevoegd aan de speler. Als je een effect verwijdert moet jet een effect slepen van het linkse dele naar het rechtse.

**Layout:**Links staat er een lijst met de effecten en hoelang ze duren. Rechts staat er een dropdown menu die alle effecten toont. Als achtergrond hebben we weer ene houte achtergrond gekozen.

### **Advancements:**



**<u>Grant Advancement</u>**: Geeft een advancement aan de speler.

**Revoke Advancement:** Neemt een advancement weg van de speler.

**Layout:** Als achtergrond hebben we een houte achtergrond gekozen. In het midden staat er een scherm met de advancements dat de speler momenteel bezit.

## **Recipes:**



**Add Recipe:** Voegt een recept toe aan de speler zodat die het kan gebruiken.

**<u>Remove Recipe:</u>** Verwijdert een recept van de speler.

**Layout:**Links staat een scherm met alle recepten die ene speler kan hebben en rechts komt direct het recept te staan zodat die er direct staat en niet meer moet kaan zoeken in het spel zelf. We hebben een houte achtergrond gekozen voor deze scherm.

### Inventory:



**Manage inventory:** Brengt je naar appart scherm zodat je je inventory kan aanpassen.

**Layout:** Als achtergrond hebben we een houte achtergrond gekozen met daarop de inventory van de speler.

## Manage Inventory:



**Select item:**Laat een dropdown menu zien met de items van minecraft.

**Select slot:** Met deze knop kan je kiezen in welke slot je je item wil zetten.

**Add item(s):** Met deze knop worden de aanpassingen opgeslagen.

**Layout:** 3 knoppen met 1 invoervak zodat je het aantal kan zetten voor je item, als achtergrond hebben we weer voor een houte achtergrond gekozen.