

Pocket Virtual Tabletop – beta

<https://pocketvtt-beta.netlify.app/>

Tutorial

Por: Claudio Corgozinho

<https://claudiogameslab.blogspot.com/>

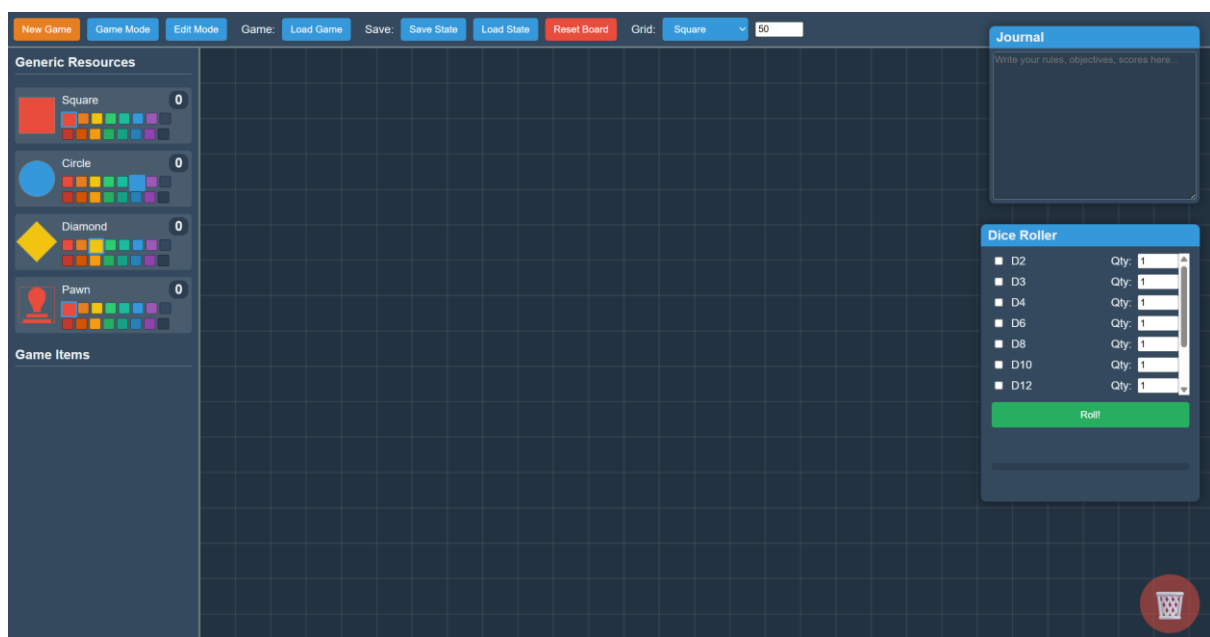
Visão geral do app (em 15 segundos)

O app tem 3 áreas de trabalho:

1. **Mesa (Game Table)**: onde você joga de fato — coloca cartas/tokens na mesa, usa grade, anota no Journal e rola dados.
2. **Editor Simples (Edit Mode)**: recorta peças a partir de **imagem ou PDF** e salva como **tokens simples** (PNG).
3. **Oficina (Cards & Tokens / Workshop)**: cria **cartas (frente/verso)**, **tokens** e **D6 custom**; organiza tudo em um **Set/Deck** (salva as imagens + um arquivo JSON do conjunto).

O fluxo típico é: **Editor/Oficina (criar peças)** → **Mesa (jogar)** → **Save/Load State** (salvar/carregar partida).

1) TELA: MESA (Game Table)



1.1 Barra superior (botões principais)

Da esquerda para a direita:

- **New Game (Novo Jogo)**
Reinicia a sessão atual, limpando a mesa para começar do zero.
- **Game Mode (Modo Jogo)**
Volta para a tela de jogo (Mesa). É o modo “normal” para jogar.
- **Edit Mode (Modo Edição)**
Abre o **Editor Simples** (a tela de recorte), para você criar tokens a partir de imagem/PDF.

- **Game: Load Game (Jogo: Carregar Jogo)**
Carrega um “pacote de jogo” (pasta do jogo).
Na prática, é a pasta onde ficam seus arquivos: imagens e os conjuntos/decks criados na Oficina.
 - **Save: Save State (Salvar: Salvar Estado)**
Salva a **partida** (posições na mesa + anotações + dados etc.) em um arquivo de estado.
 - **Load State (Carregar Estado)**
Carrega uma partida salva anteriormente (estado).
Normalmente o app vai pedir: a pasta do jogo (assets) + o arquivo do estado.
 - **Reset Board (Reiniciar Mesa)**
Reseta a mesa/visual (útil se você “se perdeu” no zoom/pan ou quer voltar para o centro).
 - **Grid: (Grade:) [dropdown] + campo numérico (ex.: 50)**
Define o tipo de grade e o tamanho:
 - **Square (Quadrada):** grade quadrada
 - (podem existir outros tipos no app, mas nesta tela está “Square”)
O número (ex.: **50**) é o “tamanho da célula”.
-

1.2 Painel esquerdo: Generic Resources (Recursos Genéricos)

Esse painel é uma “caixa de peças rápidas”, para prototipar ou jogar sem precisar carregar imagens.

Você tem 4 tipos visíveis:

- **Square (Quadrado)**
- **Circle (Círculo)**
- **Diamond (Losango)**
- **Pawn (Peão)**

Em cada item:

- As **mini-cores** servem para escolher a cor da peça.
- O número à direita (ex.: **0**) indica a contagem daquele item (normalmente quantos estão em uso/na mesa, dependendo da lógica do app).

Como usar (o esperado para o usuário):

- Escolha uma cor no item.
 - Arraste / coloque na mesa (ou clique para criar e depois posicionar, dependendo da interação implementada).
-

1.3 Painel esquerdo (parte de baixo): Game Items (Itens do Jogo)

Aqui aparecem os itens reais quando você usa **Load Game (Carregar Jogo)**:

- Decks, cartas, tokens, imagens e recursos do “pacote do jogo”.

Em resumo:

- Se estiver vazio, você ainda não carregou a pasta do jogo — clique em **Load Game (Carregar Jogo)**.
-

1.4 Área central: a Mesa (tabuleiro)

É a área grande com a grade.

Uso típico:

- Colocar peças (Game Items / Generic Resources).
 - Arrastar para mover.
 - Ajustar zoom/pan (normalmente com roda do mouse e arrasto do “fundo”, conforme padrão de VTT).
-

1.5 Painéis do lado direito

Journal (Diário / Anotações)

Um quadro de texto para:

- regras rápidas
- objetivos
- pontuação
- observações da partida

Tudo o que você escrever aqui deve ficar associado ao estado da partida quando você usa **Save State**.

Dice Roller (Rolador de Dados)

Painel para rolar dados “padrão”:

- **D2, D3, D4, D6, D8, D10, D12**
Para cada tipo:
- marque a caixinha (seleciona aquele dado)

- ajuste **Qty (Qtd)** (quantos dados daquele tipo)
- clique em **Roll! (Rolar!)**

Dependendo do comportamento do app, o resultado pode aparecer como dados na mesa (visuais) e/ou como resultado no próprio painel.

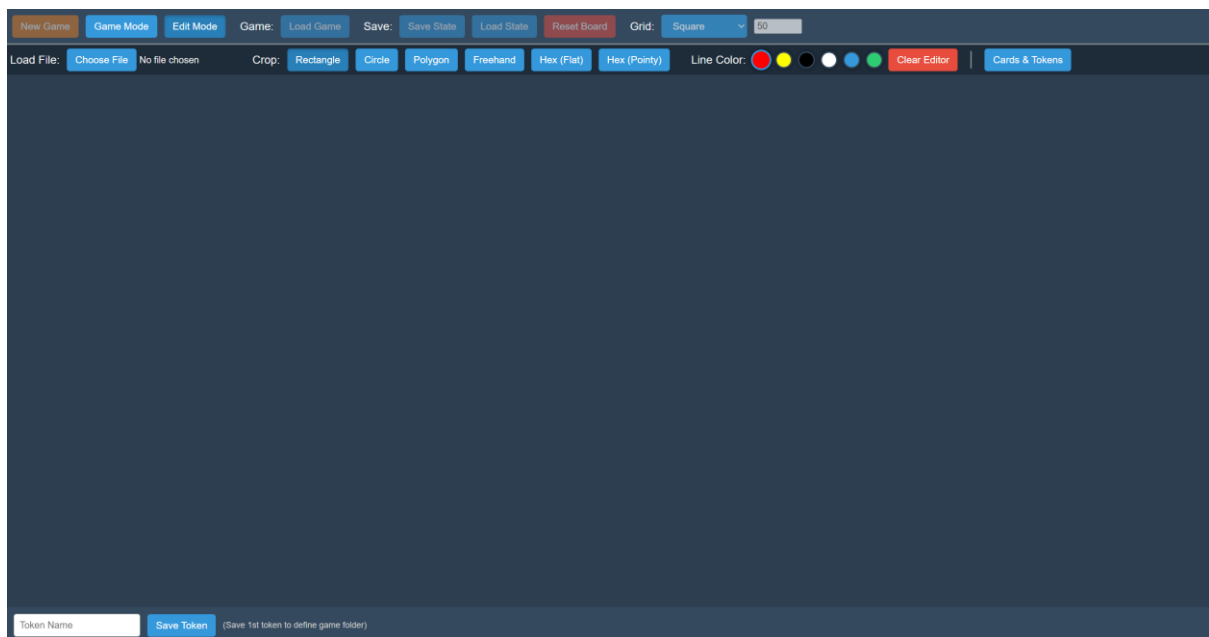
1.6 Ícone no canto inferior direito: Lixeira (Trash)

Na tela aparece um botão circular com ícone de cesta/lixreira.

Função (comportamento esperado em VTT):

- serve para apagar peças da mesa (por exemplo, arrastando uma peça até a lixeira, ou clicando na lixeira quando há algo selecionado, dependendo da implementação).

2) TELA: EDITOR SIMPLES (Edit Mode)



Essa tela existe para transformar **imagem/PDF** → **token PNG** rapidamente.

2.1 Barra superior (mesmos botões principais)

Você ainda vê:

- **New Game / Game Mode / Edit Mode**
- **Load Game**
- **Save State / Load State**

- **Reset Board**
- **Grid**

Só que aqui o foco é recorte.

2.2 Linha de ferramentas do Editor (topo do editor)

Load File: Choose File (Carregar arquivo: Escolher arquivo)

Seleciona o arquivo de origem:

- **imagem** (PNG, JPG, etc.)
- **PDF** (para recortar peças de páginas)

Crop: (Recorte)

Escolhe o formato do recorte:

- **Rectangle (Retângulo)**
- **Circle (Círculo)**
- **Polygon (Polígono)**
- **Freehand (À mão livre)** (tipo “laço”, desenho livre)
- **Hex (Flat) (Hex plano)**
- **Hex (Pointy) (Hex ponta)**

Line Color: (Cor da linha)

As bolinhas de cor definem a cor do contorno/linha do recorte, para você enxergar melhor em cima do PDF/imagem.

Clear Editor (Limpar editor)

Limpa o recorte atual / volta o editor para um estado “limpo”, para recomeçar.

Cards & Tokens (Cartas & Tokens)

Atalho para abrir a **Oficina** (o editor avançado de cartas/tokens/dados D6).

2.3 Área central vazia

É onde o arquivo carregado aparece (imagem ou página do PDF) para você recortar.

2.4 Rodapé (parte de baixo)

Token Name (Nome do token)

Campo para você nomear o token antes de salvar.

Save Token (Salvar token)

Salva o recorte como um **arquivo PNG**.

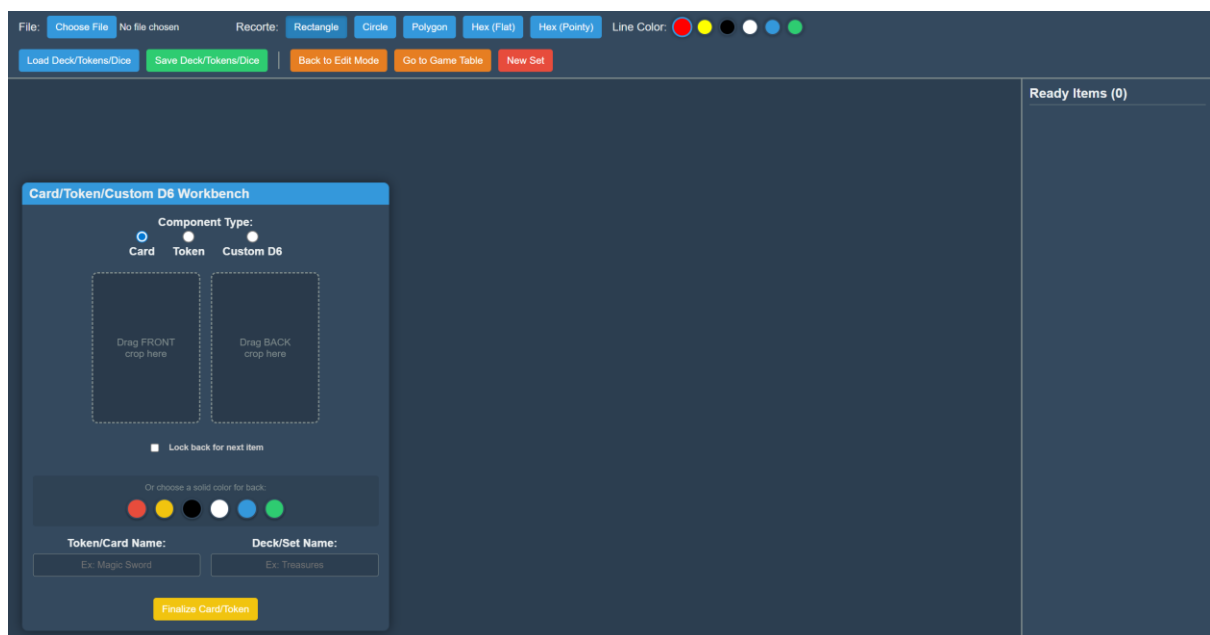
Mensagem importante na tela:

“(Save 1st token to define game folder)”

Isso significa:

- No **primeiro** “Save Token”, o app pode pedir para você escolher/autorizar a **pasta do jogo**.
- Depois que a pasta está definida, salvar tokens fica mais direto (porque o app já sabe onde gravar).

3) TELA: OFICINA (Cards/Tokens/Dice Workshop)



Aqui você cria componentes “de verdade”, organizados em conjuntos: cartas (frente/verso), tokens e D6 custom.

3.1 Barra superior (arquivo + ferramentas de recorte)

File: Choose File (Arquivo: Escolher arquivo)

Selecione o arquivo base (imagem/PDF) para você recortar partes e montar cartas/tokens/faces do dado.

Recorte:

- **Rectangle (Retângulo)**
- **Circle (Círculo)**
- **Polygon (Polígono)**
- **Hex (Flat) / Hex (Pointy)**

Line Color (Cor da linha)

Define a cor da linha do recorte/seleção para ficar visível.

3.2 Botões principais da Oficina (linha logo abaixo)

- **Load Deck/Tokens/Dice (Carregar Deck/Tokens/Dados)**
Abre um conjunto que já existe (para continuar editando ou reaproveitar).
 - **Save Deck/Tokens/Dice (Salvar Deck/Tokens/Dados)**
Salva o conjunto atual:
normalmente isso inclui **imagens geradas + arquivo do Set/Deck**.
 - **Back to Edit Mode (Voltar ao Modo Edição)**
Volta para o Editor Simples.
 - **Go to Game Table (Ir para a Mesa)**
Volta direto para a Mesa (onde você joga).
 - **New Set (Novo Conjunto)**
Começa um conjunto do zero (novo deck/set).
-

3.3 Painel esquerdo: Card/Token/Custom D6 Workbench (Bancada)

Component Type (Tipo de componente)

Você escolhe o que está criando:

- **Card (Carta):** normalmente tem **frente e verso**
- **Token:** normalmente só “frente” (uma face)
- **Custom D6 (D6 customizado):** você cria as **faces do dado** usando recortes

Áreas “Drag FRONT / Drag BACK crop here”

- **Drag FRONT crop here (Arraste o recorte da FRENTE aqui)**

- **Drag BACK crop here (Arraste o recorte do VERSO aqui)**

A lógica é:

1. você faz um recorte (com as ferramentas do topo)
2. arrasta esse recorte para a área FRONT ou BACK
3. repete para montar a peça completa

Lock back for next item (Travar verso para o próximo item)

Isso é para produção em série:

- você mantém o mesmo verso (ex.: verso padrão do baralho)
- e só troca a frente a cada nova carta

“Or choose a solid color for back” (Ou escolha uma cor sólida para o verso)

Se você não quer uma imagem no verso:

- selecione uma cor sólida (bolinhas coloridas) como “fundo do verso”.

Token/Card Name (Nome do Token/Carta)

Nome individual do item (ex.: “Magic Sword”).

Deck/Set Name (Nome do Deck/Conjunto)

Nome do conjunto/baralho/set (ex.: “Treasures”).

Esse nome é essencial para organizar e para o app gerar/identificar o conjunto.

Finalize Card/Token (Finalizar Carta/Token)

Finaliza o item atual e envia para a lista de **Ready Items** (Itens Prontos).

Ou seja: “congela” aquele item como pronto e adiciona ao conjunto.

3.4 Painel direito: Ready Items (Itens Prontos)

Mostra quantos itens já estão prontos no conjunto (ex.: “Ready Items (0)”).

É aqui que você confirma visualmente:

- se as cartas/tokens já foram gerados
 - e se o conjunto está ficando completo antes de salvar.
-

Mini-fluxos prontos (para o usuário não se perder)

A) Quero jogar com um jogo que já tenho (pasta pronta)

1. Na **Mesa**, clique **Load Game (Carregar Jogo)** e selecione a pasta do jogo.
2. Os itens aparecem em **Game Items**.
3. Arraste para a mesa e jogue.
4. Use **Save State (Salvar Estado)** para salvar a partida.

B) Quero recortar um token rápido de um PDF/imagem

1. Clique **Edit Mode (Modo Edição)**.
2. **Choose File (Escolher arquivo)**.
3. Selecione o tipo de recorte (Rectangle/Circle/Polygon/Freehand/Hex).
4. Digite **Token Name (Nome do token)**.
5. Clique **Save Token (Salvar token)**.
 - Se for a primeira vez, o app pode pedir para definir a **pasta do jogo**.

C) Quero criar cartas com verso padrão (baralho de verdade)

1. No Editor/na Oficina, clique **Cards & Tokens**.
2. Em **Component Type**, escolha **Card**.
3. Faça o recorte da frente e arraste para **FRONT**.
4. Faça o recorte do verso e arraste para **BACK** (ou escolha uma cor).
5. Marque **Lock back for next item** para manter o mesmo verso nas próximas cartas.
6. Nomeie a carta e o **Deck/Set Name**.
7. Clique **Finalize Card/Token** para mandar para **Ready Items**.
8. Ao final, clique **Save Deck/Tokens/Dice**.

Resumo rápido (PT-BR) — Mesa + Editor + Oficina

O que cada tela faz

- **Mesa:** jogar (colocar peças, rolar dados, anotar, salvar/carregar partida).
 - **Editor Simples:** recortar de **PDF/imagem** e salvar **token PNG** rápido.
 - **Oficina:** criar **Cartas (frente/verso)**, **Tokens** e **D6 custom**, organizados em **Set/Deck**.
-

Comece por aqui (3 fluxos prontos)

1) Vou jogar com um jogo pronto

Mesa → **Load Game (Carregar Jogo)** → selecione a pasta do jogo → itens aparecem em **Game Items** → jogue → **Save State** para salvar a partida.

2) Quero recortar um token rápido (PDF/imagem)

Edit Mode → **Choose File** → escolha o recorte → digite **Token Name** → **Save Token**.
Importante: no primeiro token, o app pode pedir para você escolher a **pasta do jogo**.

3) Quero criar cartas/tokens/D6 “de verdade”

No Editor, clique **Cards & Tokens** (abre a **Oficina**) → crie itens → **Save Deck/Tokens/Dice** → depois, na Mesa, **Load Game** para carregar o conjunto.

1) MESA — o que cada painel faz

Barra superior

- **New Game:** começar do zero.
- **Game Mode:** volta para a Mesa.
- **Edit Mode:** abre o Editor Simples (recortes).
- **Load Game:** carregar pasta do jogo (assets/decks/sets).
- **Save State:** salvar a partida (estado da mesa).
- **Load State:** carregar partida salva.
- **Reset Board:** recentrar/limpar a mesa (visual).
- **Grid + número:** tipo de grade + tamanho da célula.

Painel esquerdo

- **Generic Resources:** peças prontas (Square/Circle/Diamond/Pawn) com seleção de cor.
- **Game Items:** itens do jogo carregados pela pasta (decks, tokens, cartas etc.).

Direita

- **Journal:** anotações (regras, pontuação, lembretes).
- **Dice Roller:** selecione dados (D2...D12), ajuste **Qty**, clique **Roll!**.

Canto inferior direito

- **Lixeira:** apagar peças (por seleção ou arrasto, conforme o uso do app).
-

2) EDITOR SIMPLES — recorte rápido

Topo

- **Choose File:** abre imagem/PDF.
- **Crop:** Rectangle / Circle / Polygon / Freehand / Hex (Flat) / Hex (Pointy).
- **Line Color:** cor do contorno do recorte.
- **Clear Editor:** limpar recorte atual.
- **Cards & Tokens:** ir para a Oficina.

Rodapé

- **Token Name:** nome do token.
 - **Save Token:** salva o recorte como PNG.
Nota: no primeiro salvamento, define/autoriza a **pasta do jogo**.
-

3) OFICINA — cartas, tokens e D6 custom

Topo

- **Choose File + Recorte + Line Color:** iguais ao editor, para montar peças.

Botões principais

- **Load Deck/Tokens/Dice:** abrir um conjunto existente.

- **Save Deck/Tokens/Dice:** salvar o conjunto atual.
- **Back to Edit Mode:** voltar ao Editor Simples.
- **Go to Game Table:** ir para a Mesa.
- **New Set:** começar um conjunto novo.

Bancada (Workbench)

- **Component Type:** Card / Token / Custom D6.
- **FRONT / BACK:** arraste o recorte para preencher frente/verso.
- **Lock back for next item:** mantém o mesmo verso para a próxima carta.
- **Back color:** usar cor sólida no verso.
- **Token/Card Name:** nome do item.
- **Deck/Set Name:** nome do conjunto.
- **Finalize Card/Token:** envia para **Ready Items**.

Ready Items

- Lista/contador do que já está pronto no conjunto.