

Selbstbedienungsrestaurant

Hintergrund

In einem Selbstbedienungsrestaurant geht es chaotisch zu. Die Kunden geben ihre Bestellungen an der Kasse auf und erhalten ihre Mahlzeiten auf Zuruf von der Küche. Da sich das Restaurant großer Beliebtheit erfreut, müssen die Prozesse an die steigenden Besucherzahlen angepasst werden. Die Gäste des Restaurants sollen für Ihre Bestellungen nur noch Kontakt mit einem Mitarbeiter haben. Der Koch soll sich ausschließlich die Zubereitung der Mahlzeiten konzentrieren. Es werden Pieper eingeführt, die den Gästen signalisieren, wenn Ihre Bestellungen fertig zubereitet sind.

Aufgabe: Modellieren Sie folgenden optimierten Prozess

Hinweis: Verwenden Sie für die Modellierung 3 verschiedene Pools

- Gast (Nahrungsaufnahme)
- Angestellter (Bestellungsbearbeitung)
- Koch (Mahlzeitzubereitung)

Ein Gast betritt das Restaurant, wenn er Hunger verspürt. Er wählt sich aus dem wechselnden Angebot ein Gericht aus und wartet, bis er an der Reihe ist. Daraufhin gibt er beim Angestellten seine Bestellung auf. Der Angestellte gibt anschließend die Bestellung in das Kassensystem ein und kassiert das Geld vom Gast. Wenn der Gast bezahlt hat, stellt der Angestellte einen Pieper ein und übergibt ihn an den Gast mit den Worten "wenn sich der Pieper meldet, ist ihr Essen fertig".

Danach informiert der Angestellte den Koch über die bestellte Mahlzeit. Der Koch bereitet die Mahlzeit zu und stellt sie danach in die Durchreiche zum Angestellten. Nachdem er die Mahlzeit in die Durchreiche gestellt hat, informiert der Koch den Angestellten darüber.

Sobald der Angestellte weiß, dass das Essen fertig ist löst er den Pieper des Gastes aus. So erfährt der Gast, dass sein Essen abholbereit ist. Er kann sein Essen abholen und anschließend die Mahlzeit verzehren. Sobald der Gast an der Ausgabe erscheint, übergibt ihm der Angestellte das Essen. Sollte ein Gast einmal nicht auf den Pieper reagieren, ruft der Angestellte den Gast nach 5 Minuten aus – notfalls auch mehrere Male hintereinander.