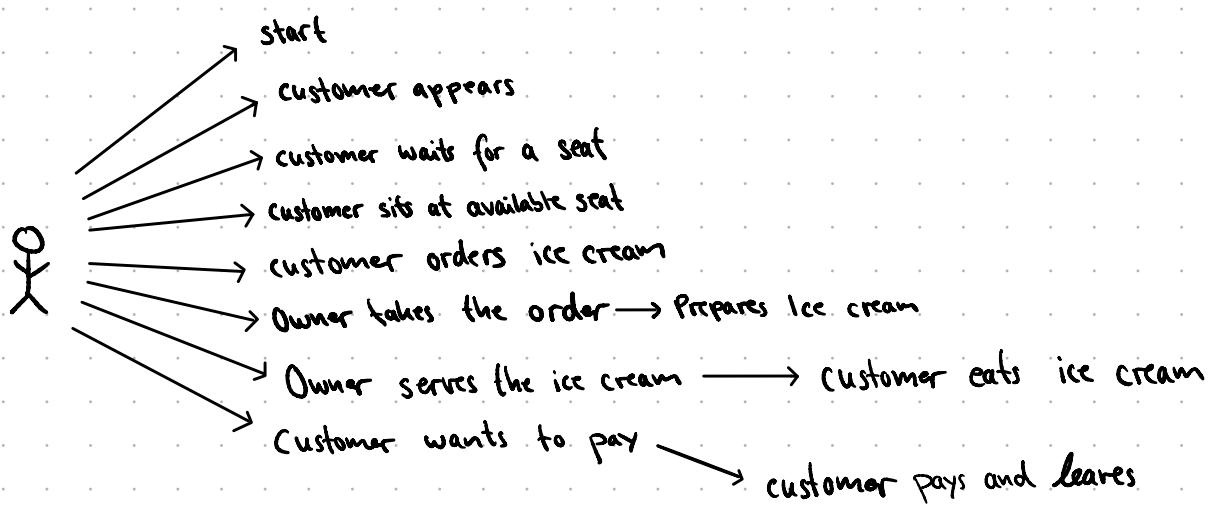
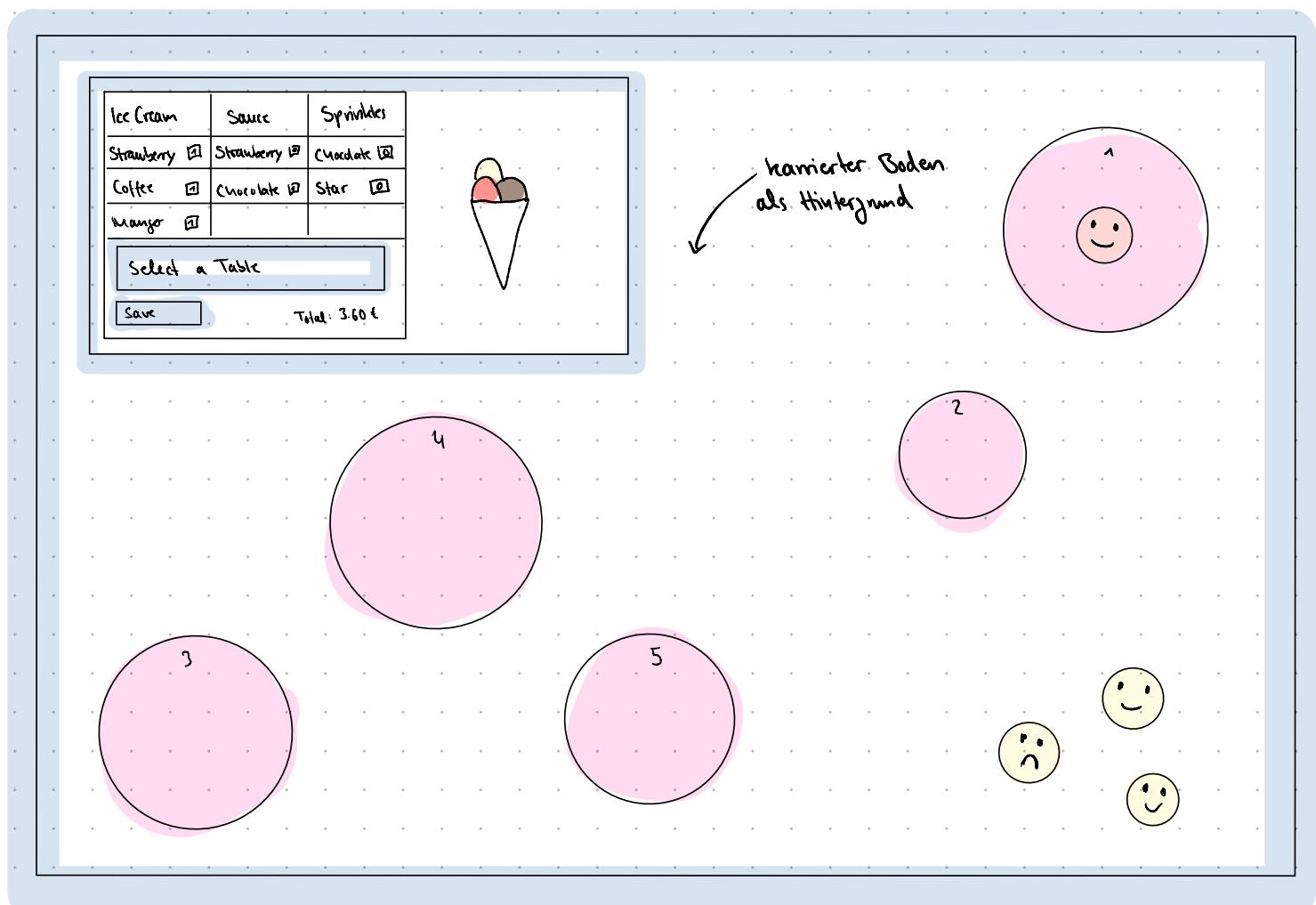


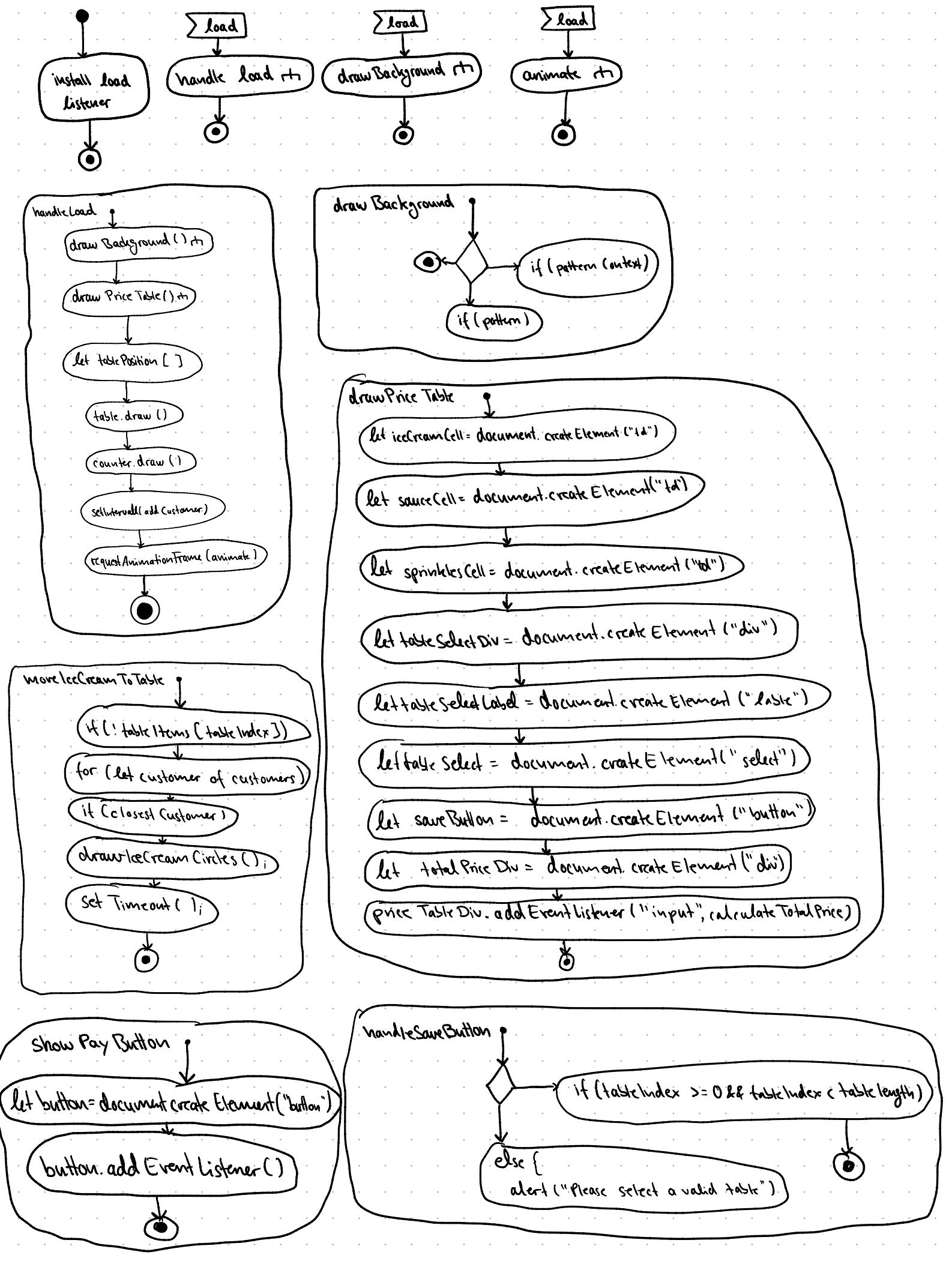
## Anwendungsfalldiagramm

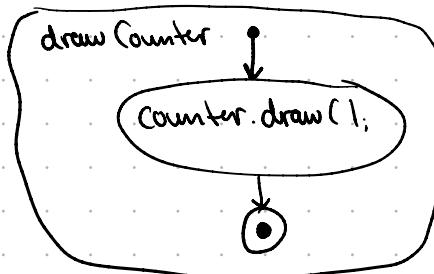
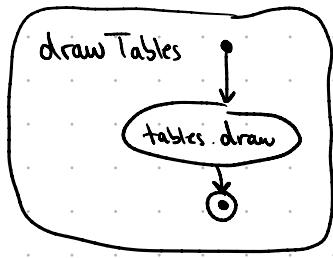
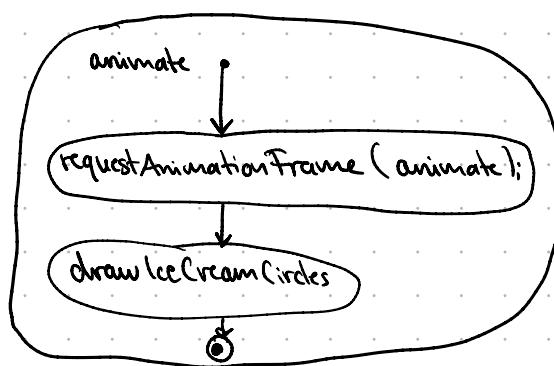
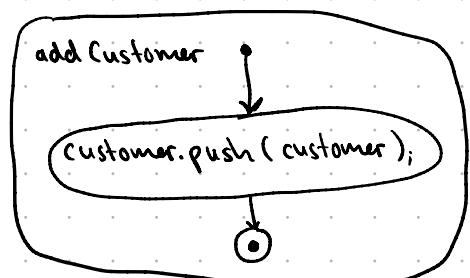
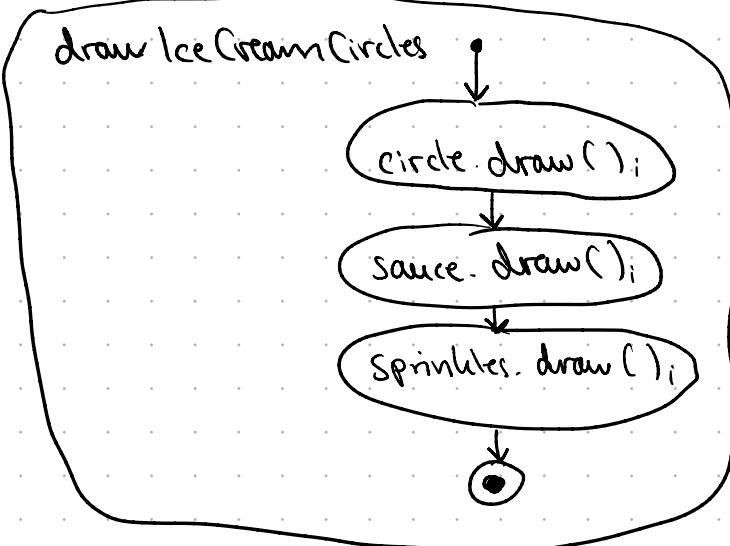
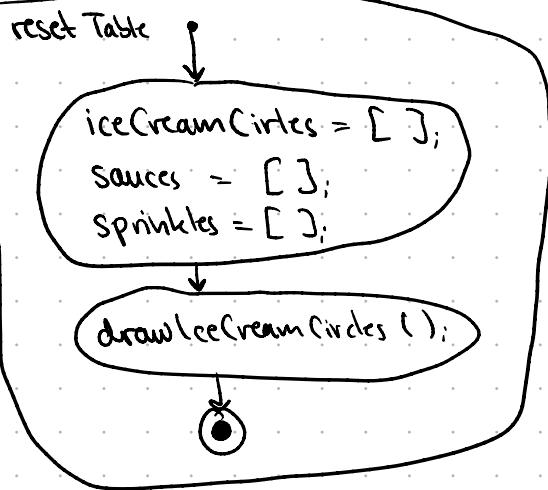


UI Scribble:



## Aktivitätsdiagramm





draw Ice Cream Circle

```
crc2.beginPath();  
crc2.fill();  
crc2.stroke();
```

draw Counter ( )

```
crc2.save();  
crc2.translate();  
crc2.fill();  
crc2.restore();
```

draw Customer ( )

```
crc2.beginPath();  
crc2.fill();  
crc2.stroke();
```

interact ( ): void { }

checkInactivity ( ): void { }

draw Sauce ( )

```
crc2.save();  
crc2.beginPath();  
crc2.fill();  
crc2.stroke();  
crc2.restore();
```

draw Sprinkles( )

```
crc2.save();  
crc2.beginPath();  
crc2.closePath();  
crc2.fill();  
crc2.restore();
```

draw Table ( )

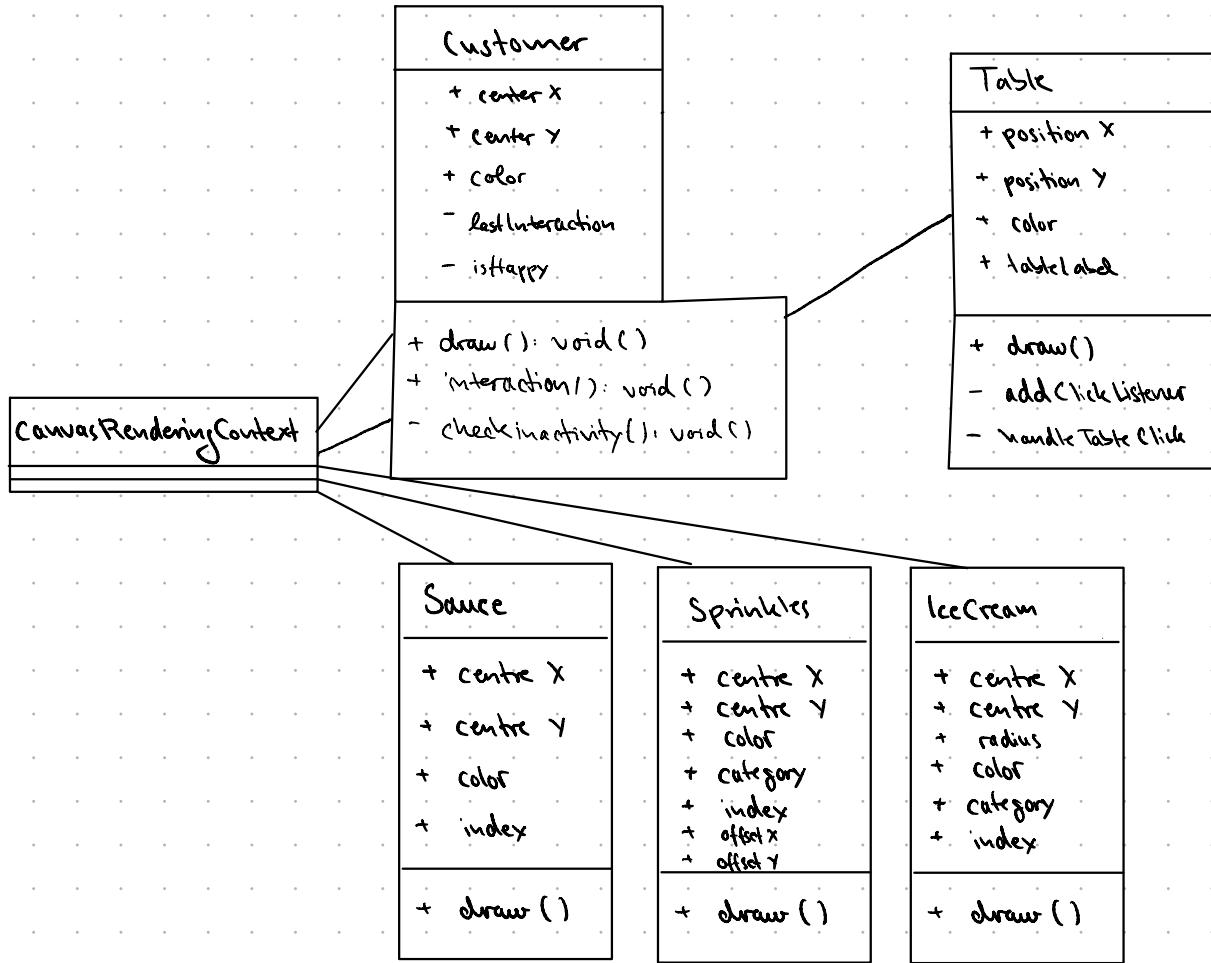
```
crc2.save();  
crc2.beginPath();  
crc2.fill();  
crc2.fillText();  
crc2.restore();
```

addClickListener

handleTableClick

draw Waffle ( )

```
crc2.save();  
crc2.beginPath();  
crc2.closePath();  
crc2.fill();  
crc2.stroke();
```



## Anleitung:

1. Der Kunde kommt in den Laden rein und muss an der Tür warten
2. Der Kunde wird zu seinem Tisch geführt und muss dann seine Bestellung aufgeben
3. Das Eis wird dann in der Tabelle erstellt und dem passenden Tisch zugewiesen
4. Der Kunde hat sein Eis erhalten und isst es auf
5. Nachdem der Kunde sein Eis gegessen hat möchte er zahlen
6. Mit dem Pay Button wird nun gezahlt und der Kunde verlässt die Eisdiele

Zu Beachten: wenn mit dem Kunden zu lange nicht interagiert wird wird dieser traurig, außerdem ist das Spiel dazu gedacht das man sich selbst unterschiedliche Eiskreationen ausdenken kann.