

Praktische Endabgabe

Eisdealer

Entwicklung Interaktiver Anwendungen 2
Sommersemester 2023
Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Anna-Lena Jörger (269432)
Evelin Sinner (269360)
Julia Mamani (268377)
Penelope Vogel (270002)

So stellst du die Verbindung zur Datenbank her!

1. Öffne das Spiel
2. Du erhältst daraufhin folgende Fehlermeldung:

127.0.0.1:5501 says
Add the correct address of your database as get-parameter in the url.
Example .../Client.html?https://mywebspace/Database/

SyntaxError: Unexpected token '<', '<!-- /*
Ei"... is not valid JSON

See more information in the console.

OK

3. Gehe zur URL
4. Um die Verbindung mit der Datenbank nun herzustellen, musst du den folgenden Link neben die URL reinkopieren: ?https://webuser.hs-furtwangen.de/~*/Database/
5. Das * ersetzt du mit deinem HFU-Username. In diesem Fall mit einem von unseren:
joergera sinnerev mamaniju vogelpen
6. Nun sollte die Verbindung hergestellt sein und du kannst das Menü einsehen und ebenso weitere Angebote erstellen und in das Menü packen.

So funktioniert das Spiel!

Ein neues Angebot erstellen

Sobald der User nach Öffnen des Spiels die Verbindung zur Datenbank hergestellt hat, kann er das bisherige Menü mit all den zu verkaufenden Angeboten der Eisdielen einsehen. Ist noch kein Angebot im Menü zu sehen oder möchte der User ein eigenes Angebot erstellen, muss er folgendermaßen vorgehen:

1. Benenne dein Angebot
2. Suche dir deine Eissorten aus
3. Wähle eine Sauce deiner Wahl
4. Wähle ebenfalls ein Topping
5. Geben den Preis für dein Angebot an
6. Klicke auf Angebot speichern

Nun ist dein Angebot in der Datenbank gespeichert und im Menü sichtbar. Du kannst es jederzeit über den Delete-Button löschen und so viele neue Angebote erstellen, wie du möchtest.

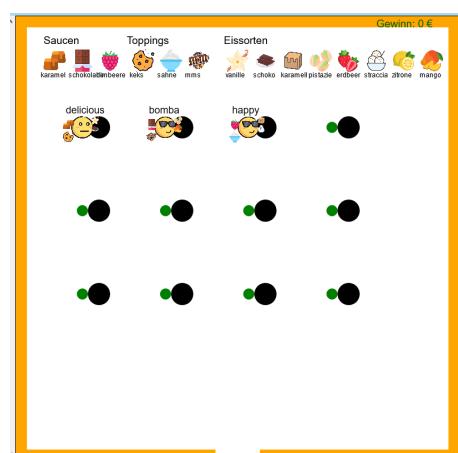
So spielst du!

Wenn du mit den Angeboten zufrieden bist, kannst du schon direkt anfangen zu spielen!

1. Klicke auf den Start-Button

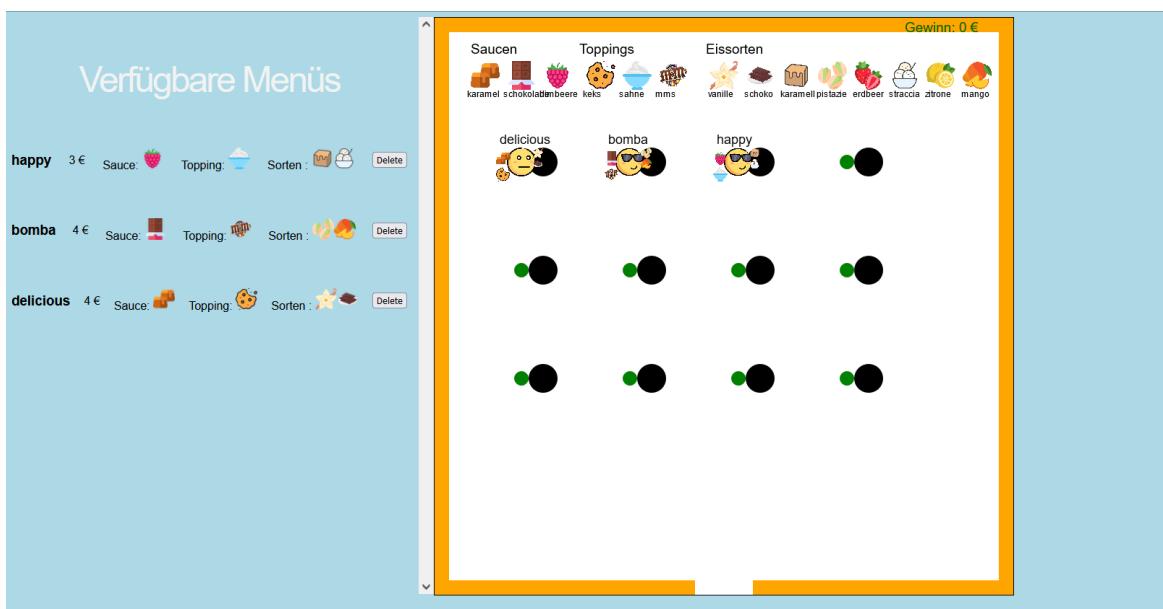
Nun siehst du links dein Menü mit allen Angeboten. In der Eisdielen selbst sieht man oben das ganze Sortiment (Saucen, Toppings, Eissorten)

2. Wenn ein Kunde am Tisch erscheint, wartet er direkt auf seine Bestellung.
3. Klicke auf das gewünschte Item im Sortiment.
Wenn es eine rote Umrandung hat, hast du es richtig ausgewählt.
4. Mit einem Rechtsklick (oder auf einem Touchpad mit zwei Fingern klicken) kannst du dem Kunden nun dein ausgewähltes Item übergeben und somit die Bestellung abarbeiten.



Erklärung des Spiels

In dem Eisdealer-Game kann man in die Rolle eines Eisdielebesitzers schlüpfen und Gäste mit Eiskreationen bedienen. Die Startseite des Spiels gibt die Möglichkeit, selbst Kreationen zu erstellen, zu speichern und zu löschen. Die Kreationen bestehen aus verschiedenen Einzelteilen, die beliebig zusammengestellt werden können: Name, Eissorten, Saucen, Toppings und der Preis. Unten befinden sich die zwei Buttons "Zum Spiel" und "Angebot speichern". Mit Klick auf den Button "Angebot speichern" wird das ausgewählte Menü in der Datenbank gespeichert und erscheint auf der rechten Seite. Es können beliebig viele weitere Angebote hinzugefügt werden. Mit einem Klick auf den Delete-Button neben einem Angebot kann dieses aus der Datenbank gelöscht werden. Das Spiel kann durch einen Klick auf den Button "Zum Spiel" gestartet werden. Dafür muss aber mindestens ein Angebot in der Datenbank gespeichert sein. Die Spielfläche besteht aus einer sich in der Aufsicht befindenden Eisdiele (rechte Seite) und der gespeicherten Angebote (linke Seite). Oben in der Eisdiele sind die verfügbaren Saucen, Toppings und Eissorten zu sehen. Die Eisdiele hat zwölf Tische mit jeweils einem Sitzplatz, an denen nach und nach Gäste erscheinen. Die Gäste werden durch Emojis dargestellt und ihre Laune ändert sich je nach Schnelligkeit und Korrektheit der erfüllten Eisbestellung. Die Bestellungen stehen in schriftlicher Form über dem Kopf des Gastes und links und rechts des Kopfes sind diese bildlich zu sehen. Um die Bestellung eines Gastes zu bearbeiten, klickt man mit der linken Maustaste ein gewünschtes Einzelteil an (z.B. Karamell) und klickt mit der rechten Maustaste auf den Gast. Dadurch verschwindet zum Beispiel das Karamell in der Bestellung des Gastes und die restlichen Zutaten können zugeteilt werden. Wenn eine Bestellung erfüllt wurde, erscheint der Gewinn des Verkaufs rechts oben. Die Gäste kommen gut gelaunt in die Eisdiele und diese sinkt bei langer Wartezeit und bei falscher Zuteilung von Zutaten.



Funktionale Analyse

Welches Erlebnis soll der Nutzer haben?

- Menüs (Eiscreme) kreieren, speichern, löschen und bearbeiten
- Kunden bedienen und sie gut gelaunt verabschieden

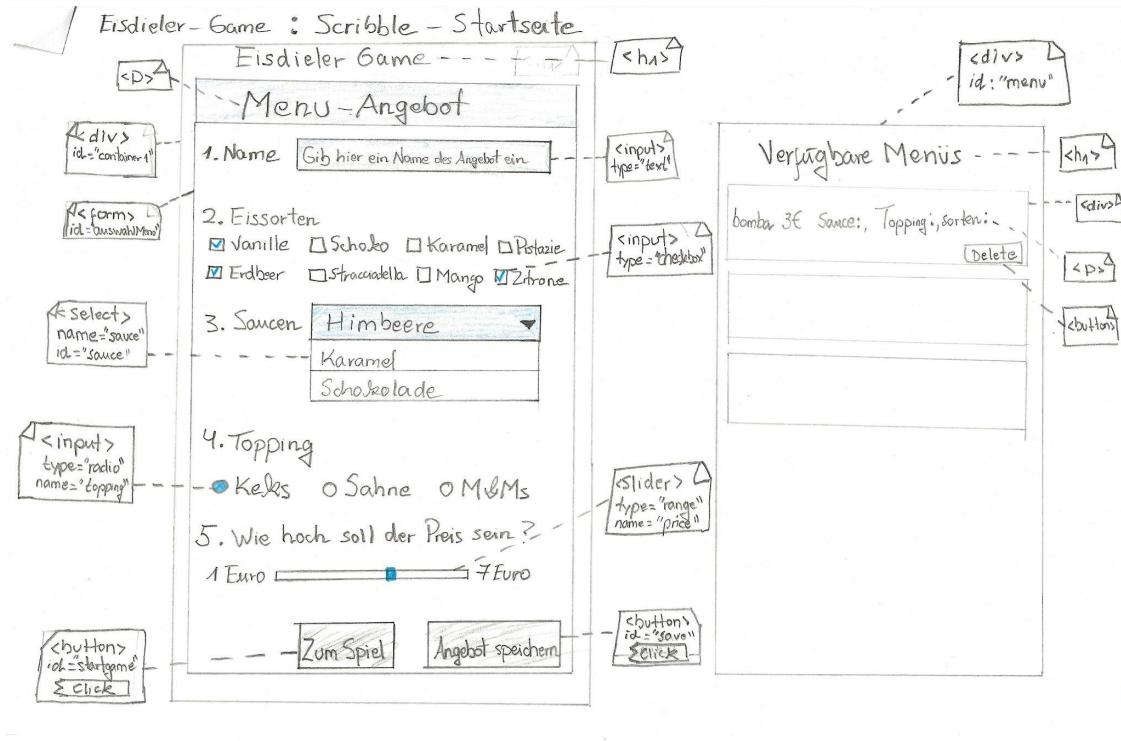
Welche Möglichkeiten hat der Nutzer, um mit der Anwendung zu interagieren?

- Eingabefeld für Text (Name)
- Checkboxen für die Auswahl der Eissorten
- Dropdown-Menü zur Auswahl einer Sauce
- Radiobuttons zur Auswahl eines Toppings
- Slider, um den Preis der Kreation zu bestimmen
- Button, um das eingegebene Angebot zu speichern
- Button, um das Spiel zu starten
- Button, um Kreationen zu löschen
- Linksklick auf die Zutat und Rechtsklick auf den Gast, um die Kreation zu überbringen

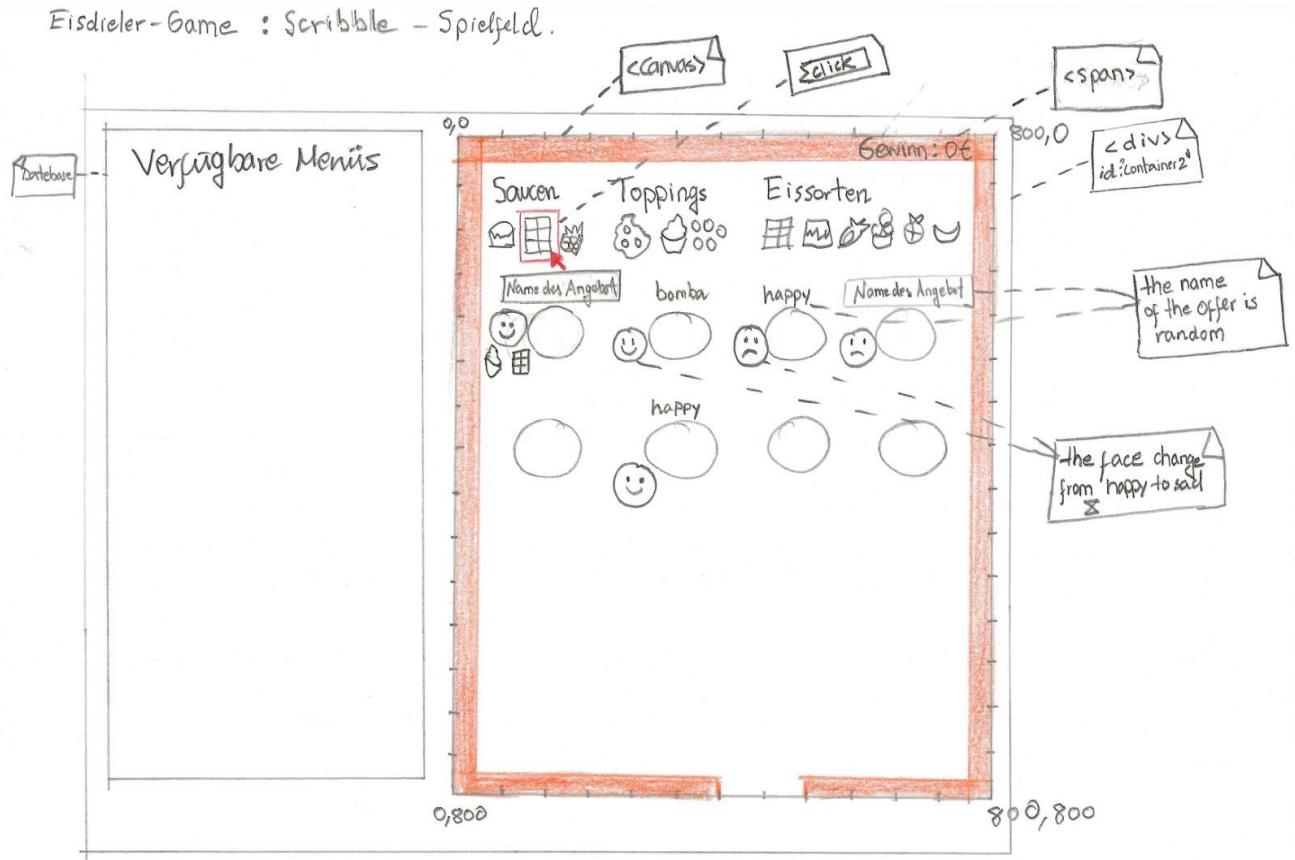
Über welche Plattform wird die Anwendung genutzt?

- Gerät: PC/Laptop
- Browser: Chrome / Firefox
- Maus oder Touchpad nötig

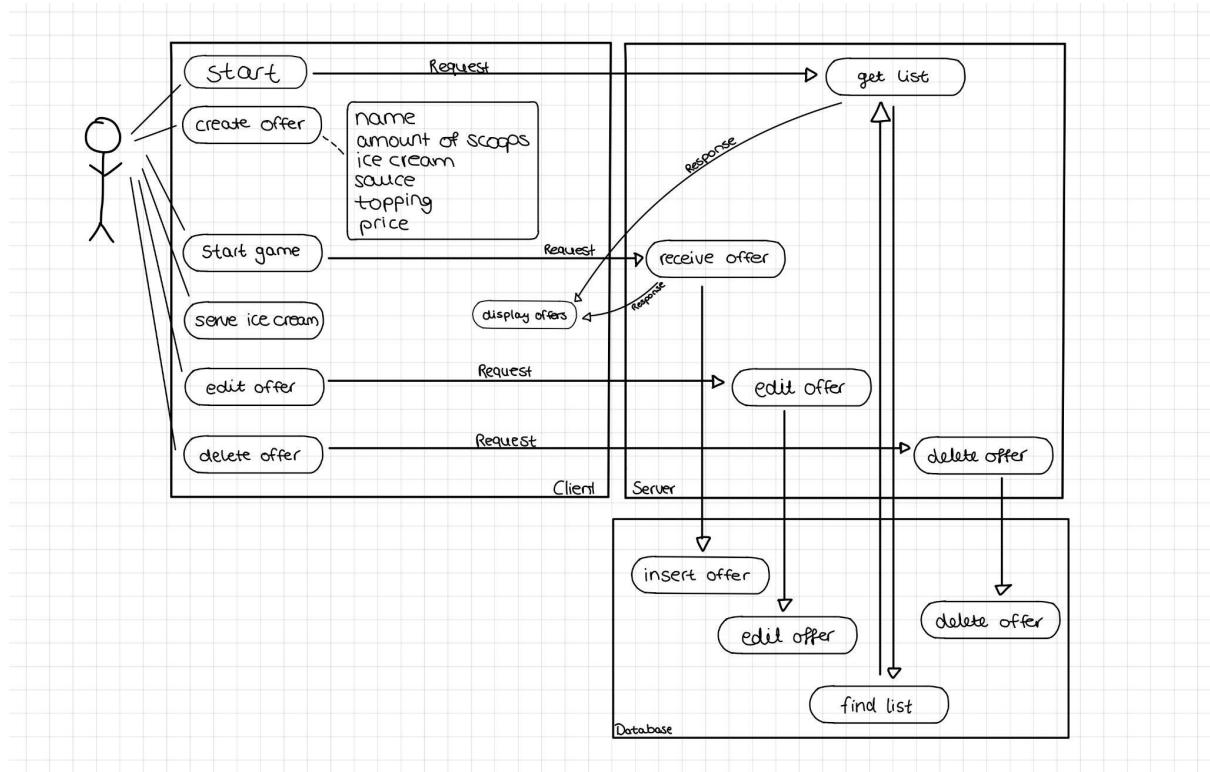
Scribble



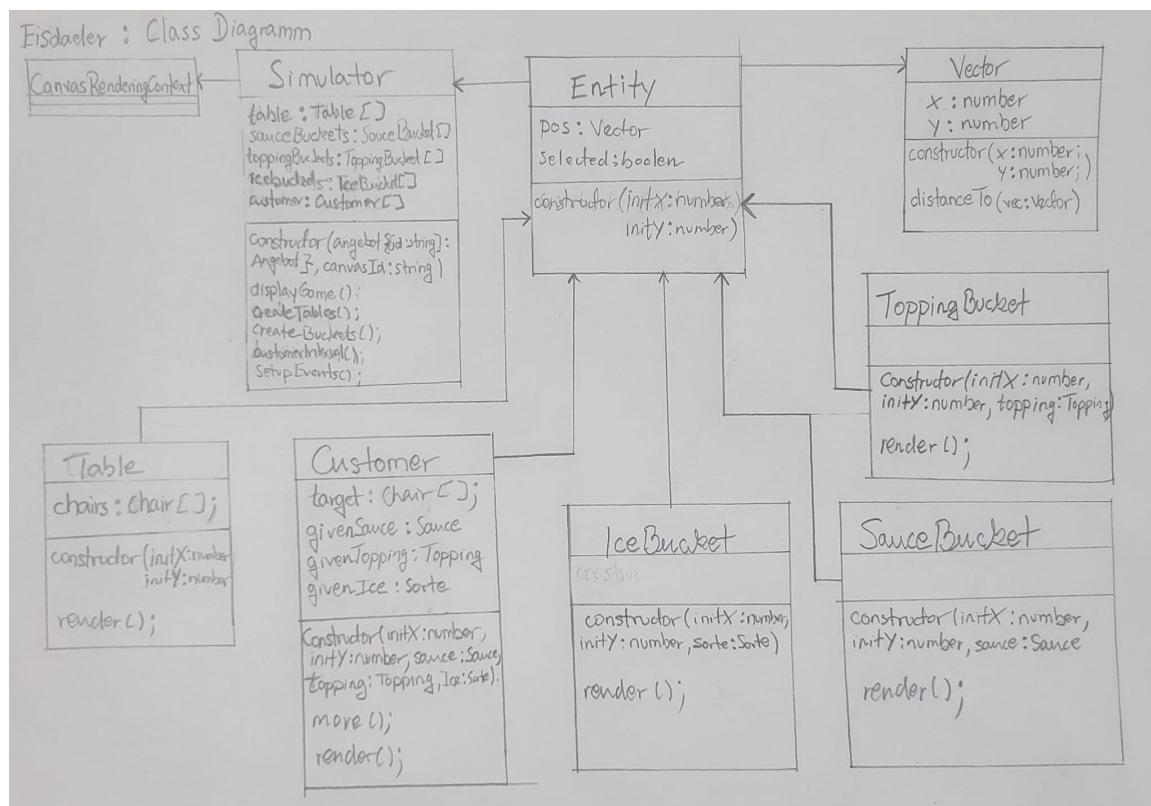
Eisdieler Game : Scribble - Spielfeld.



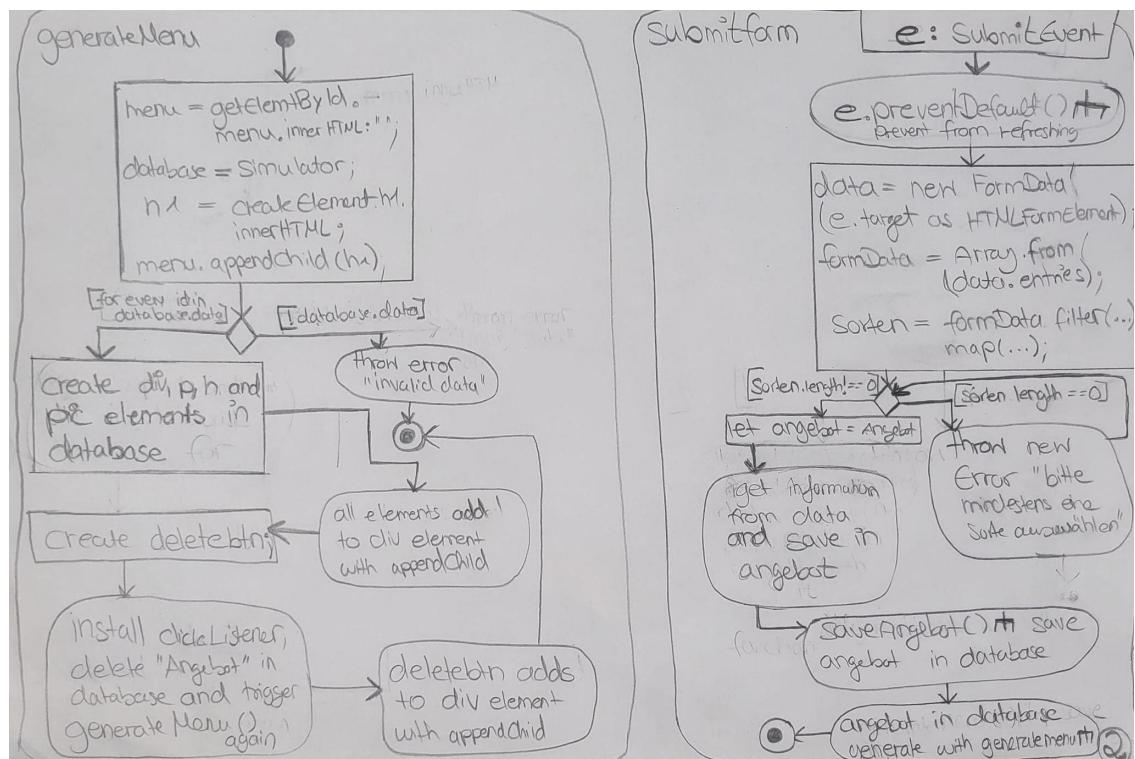
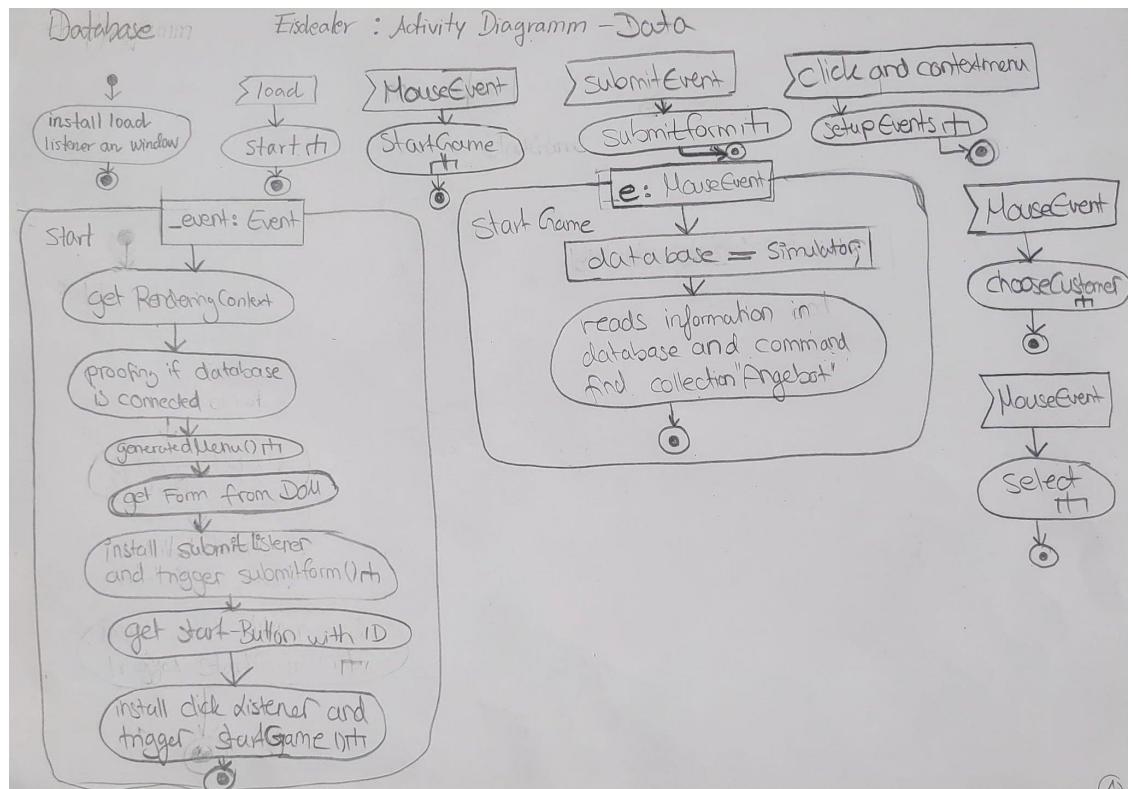
Use-Case-Diagramm

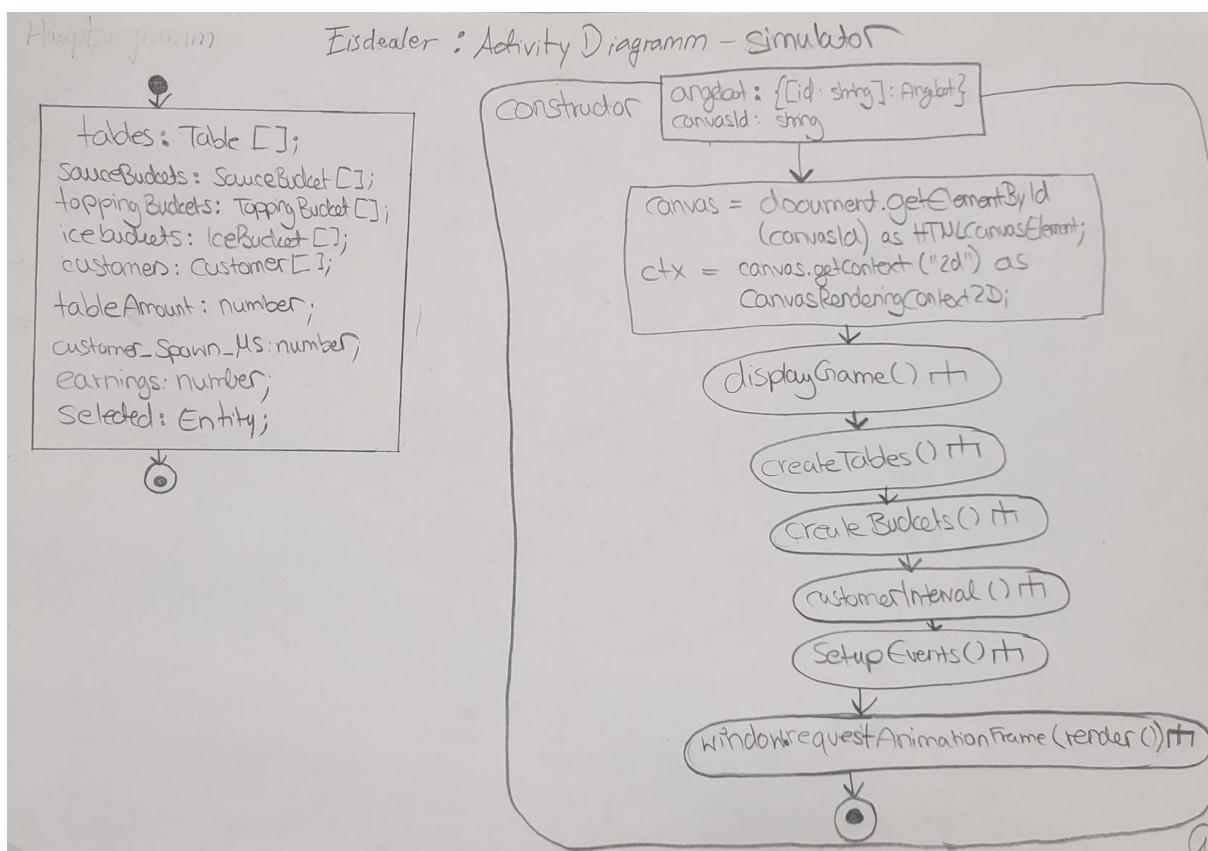
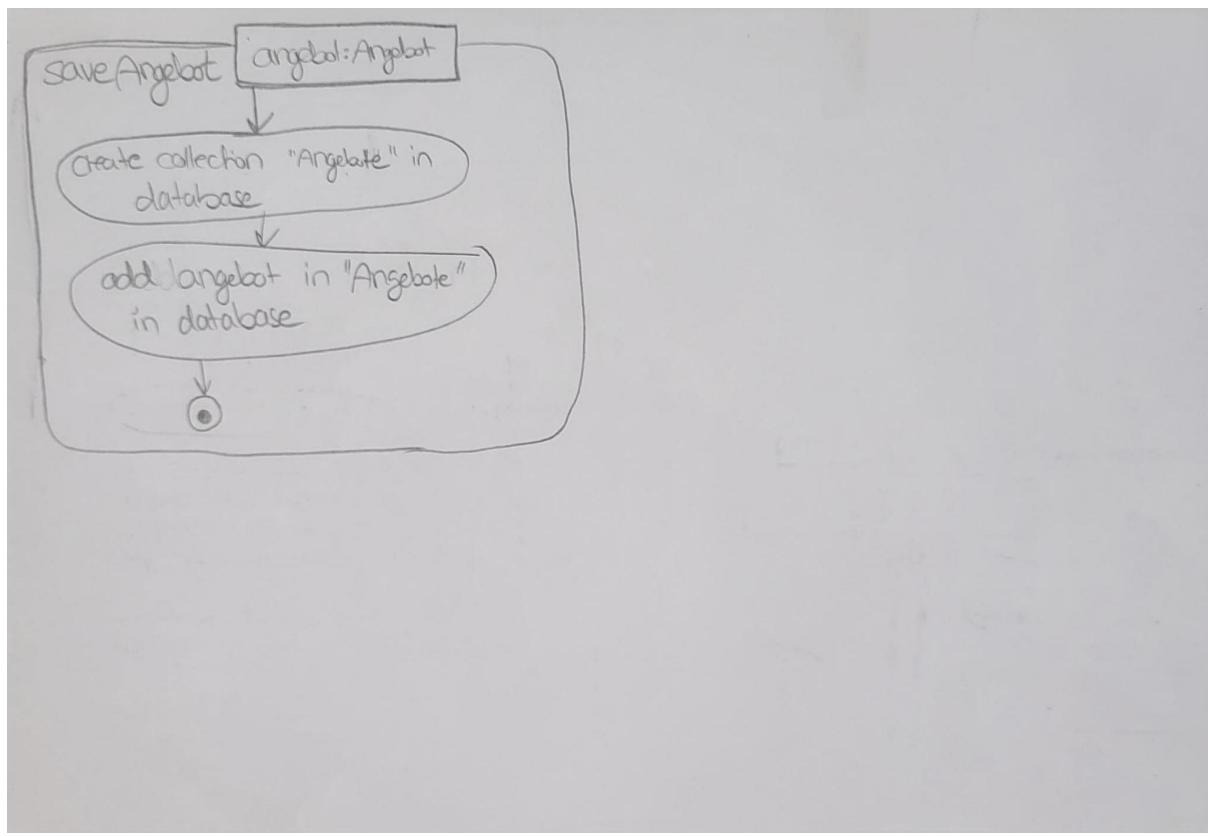


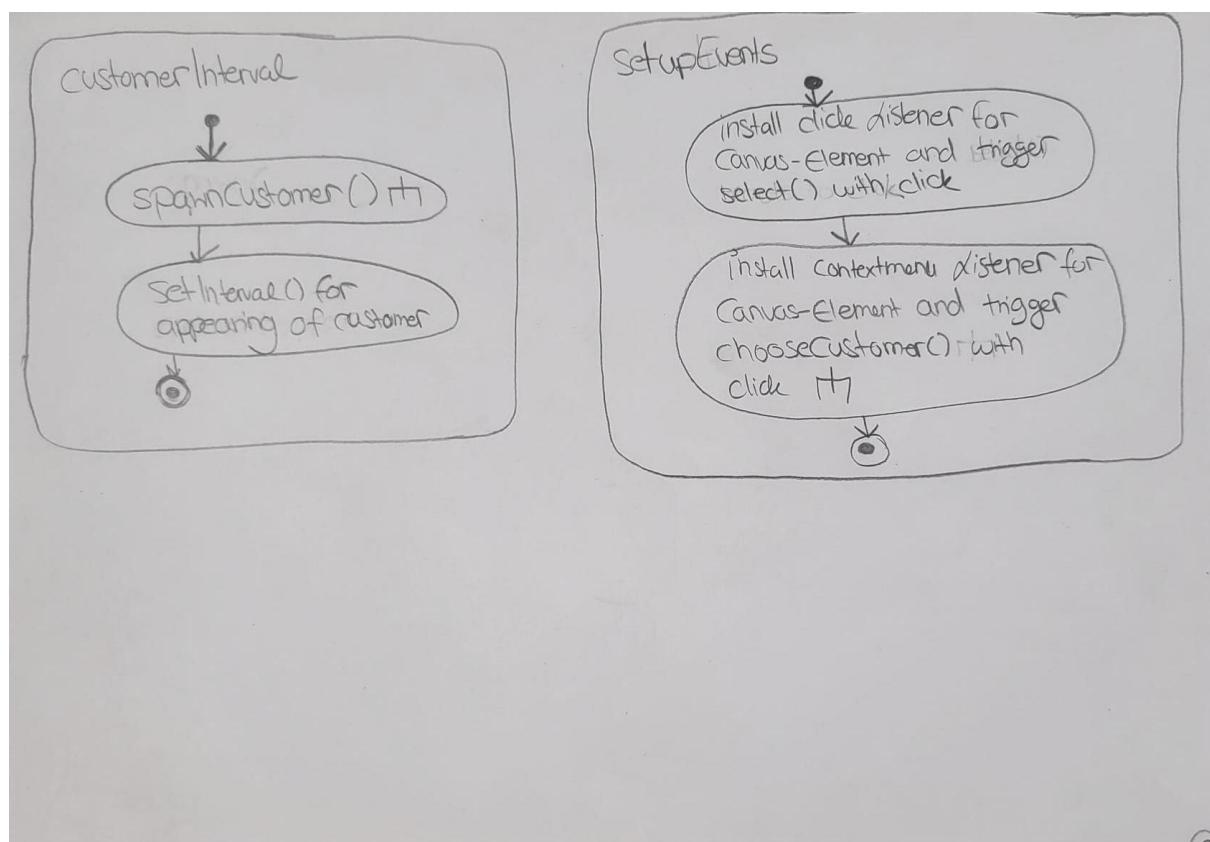
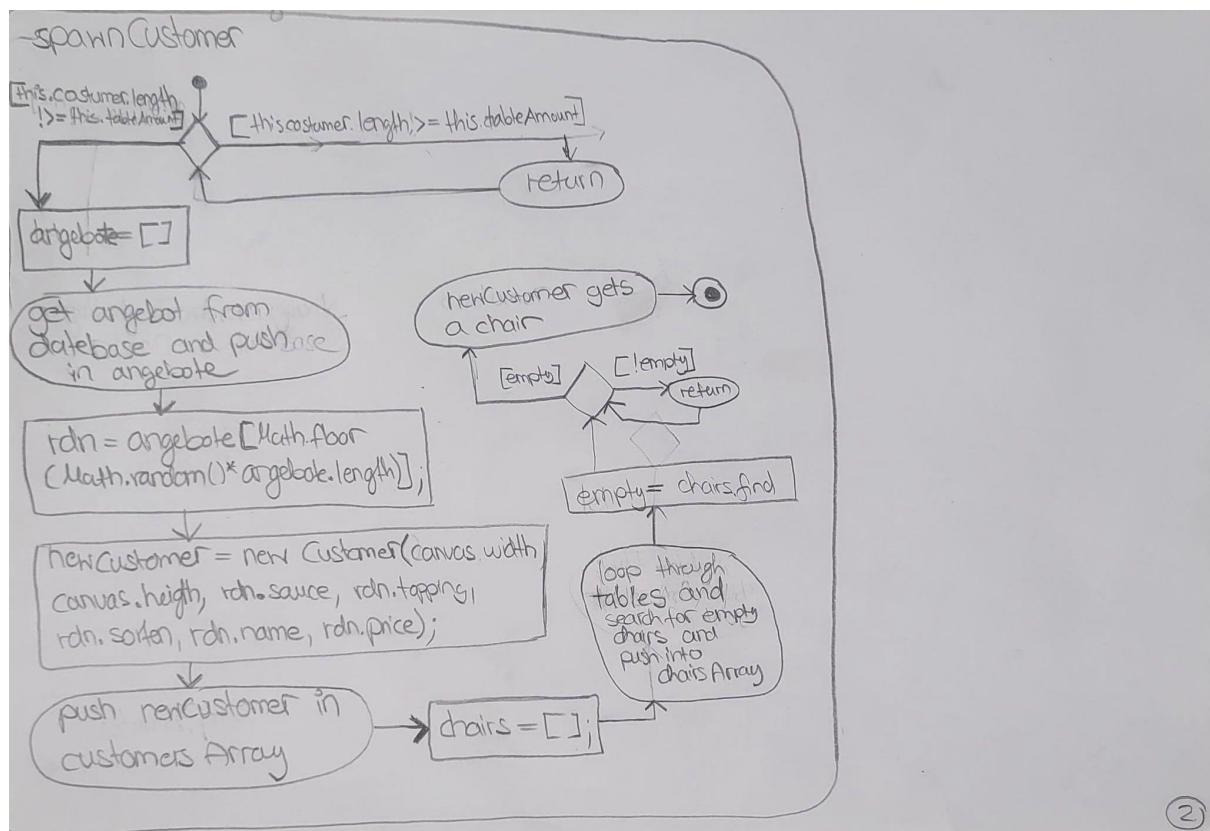
Klassendiagramm

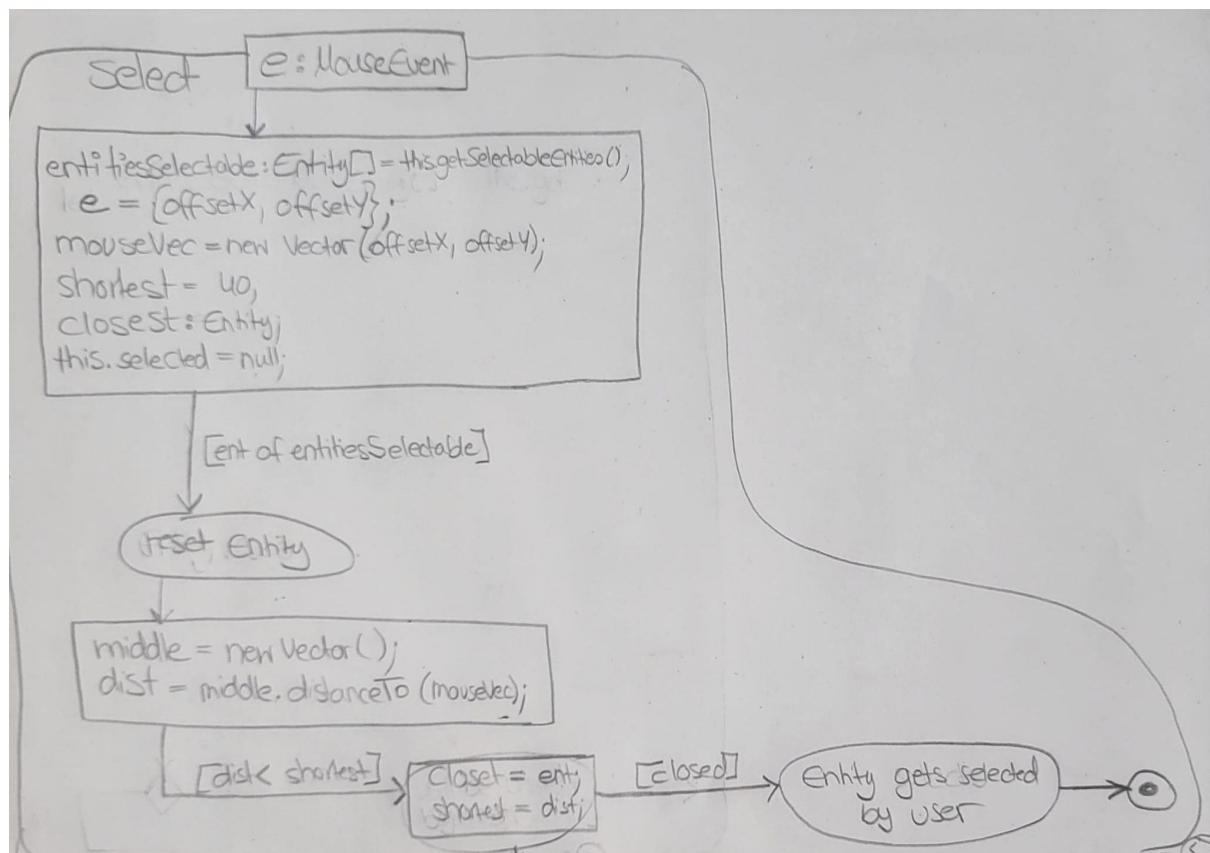
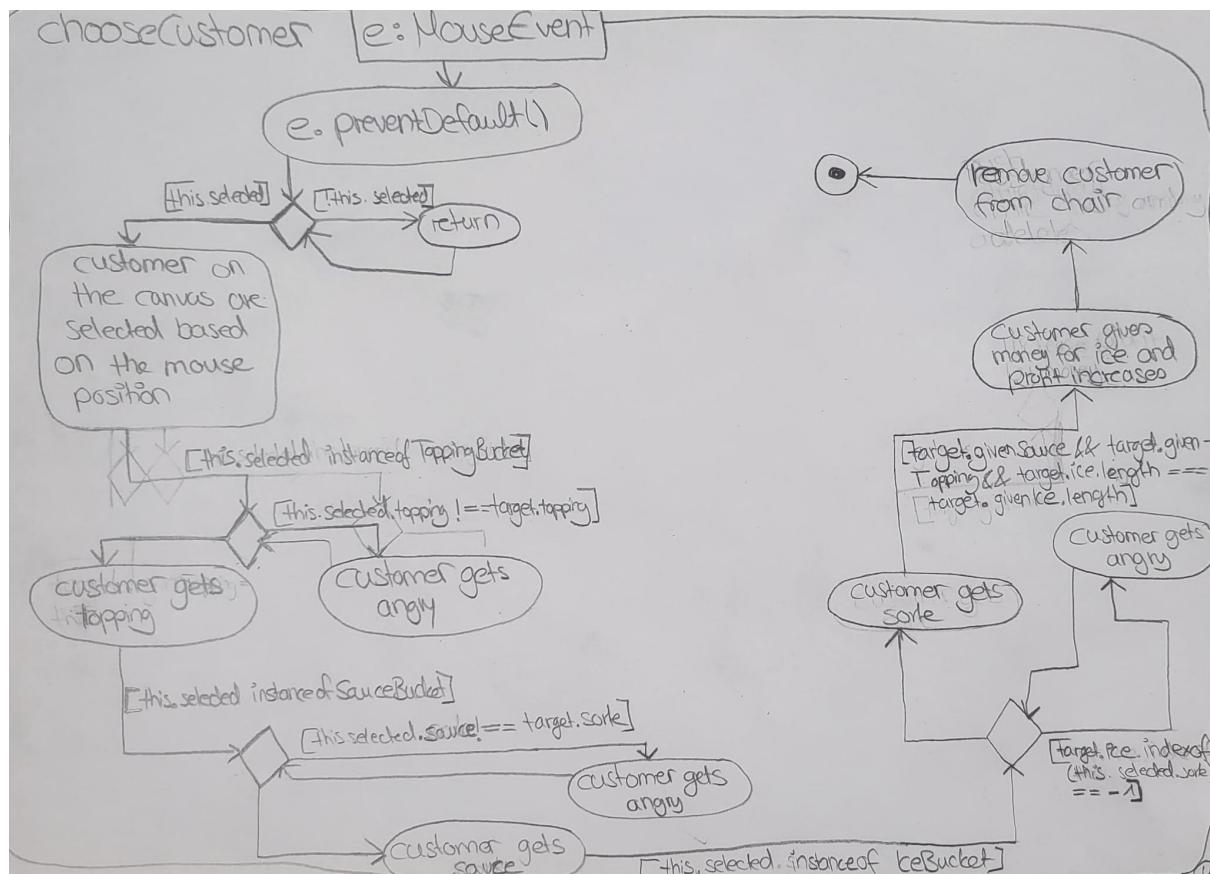


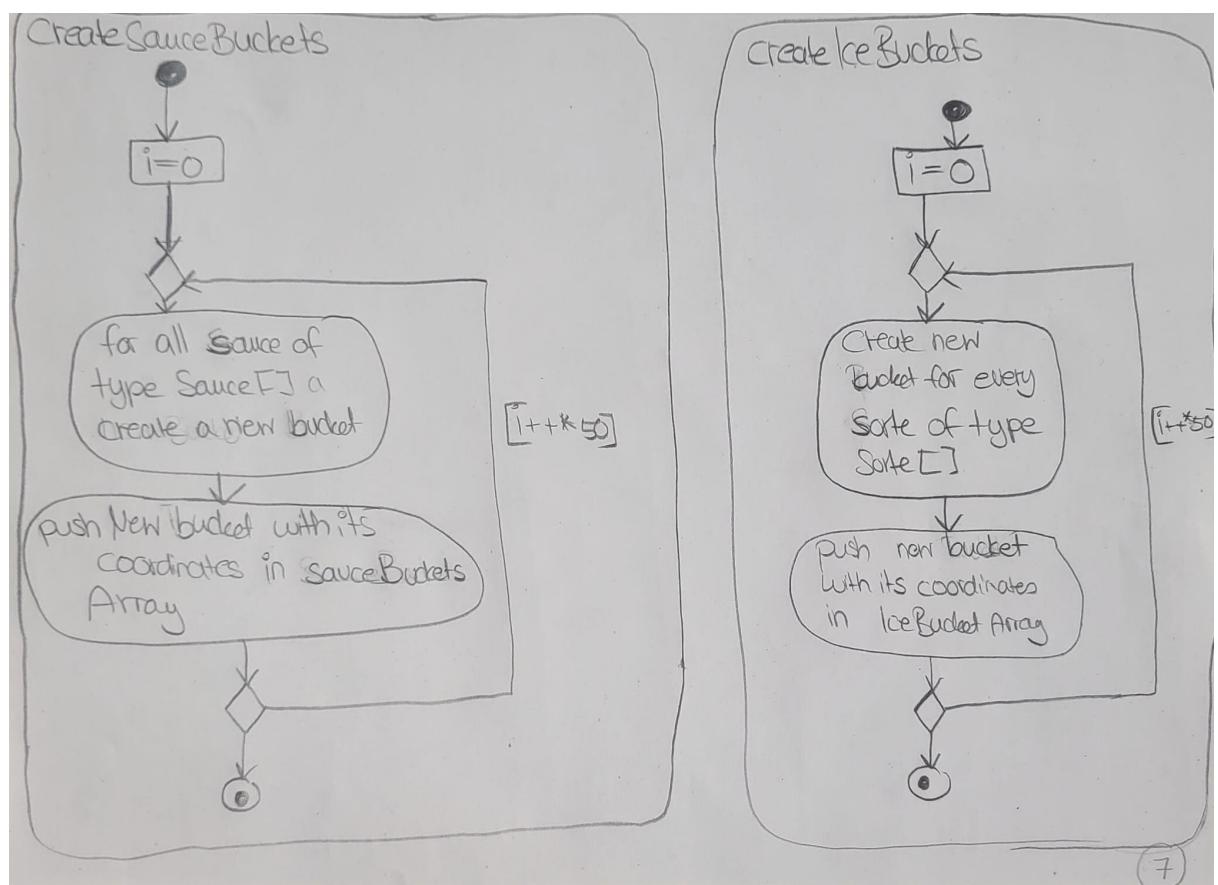
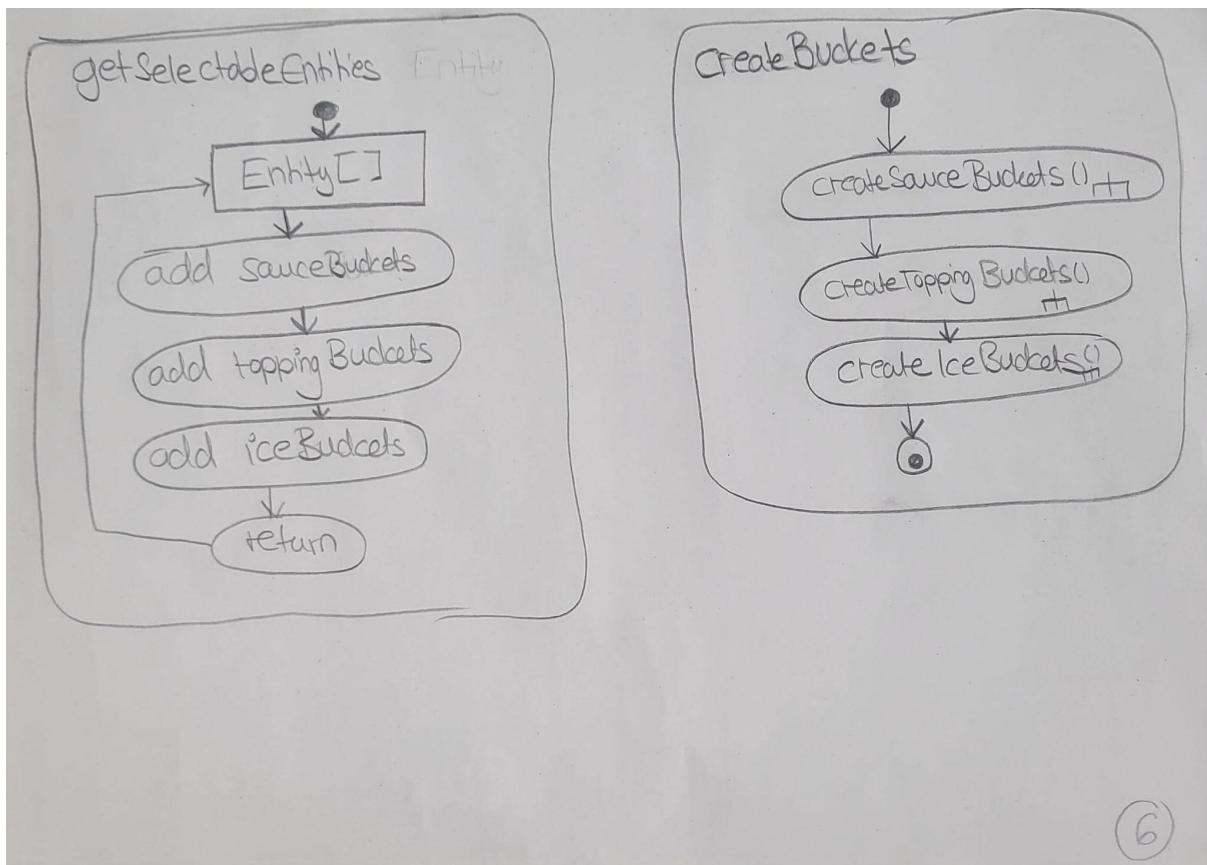
Aktivitätsdiagramm

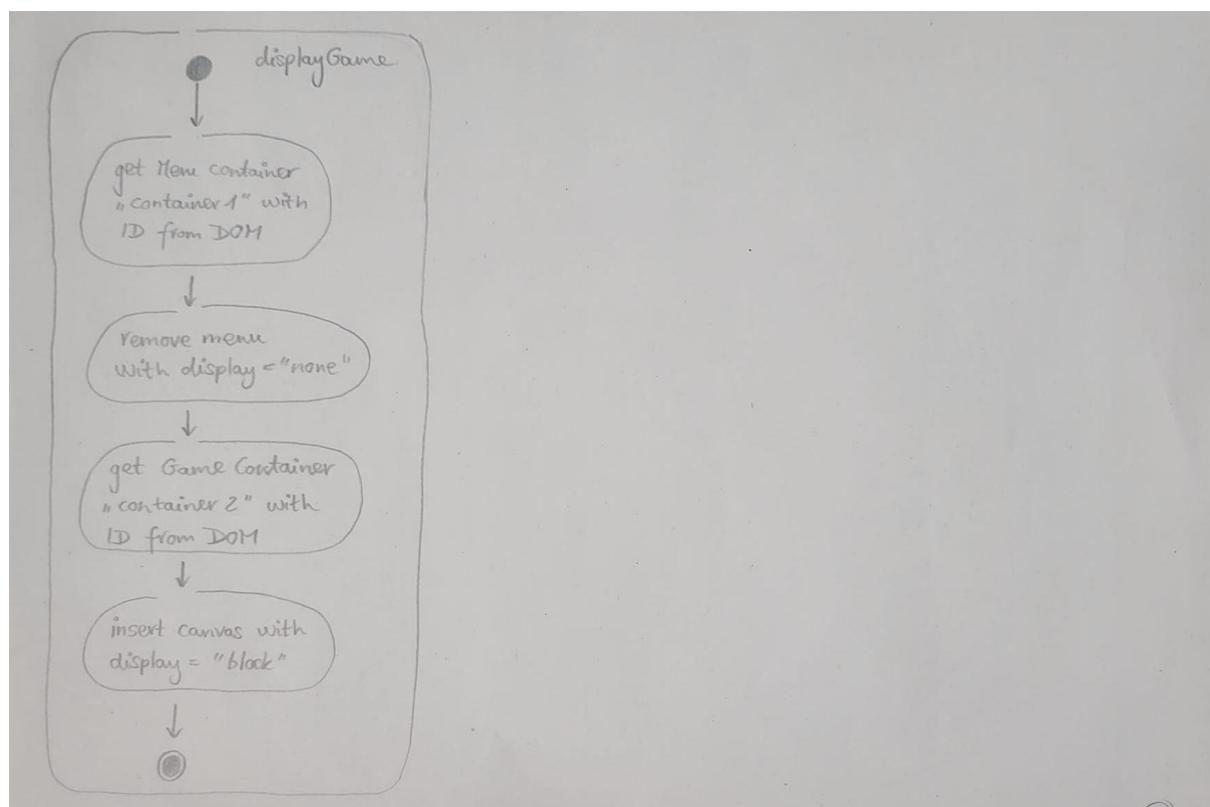
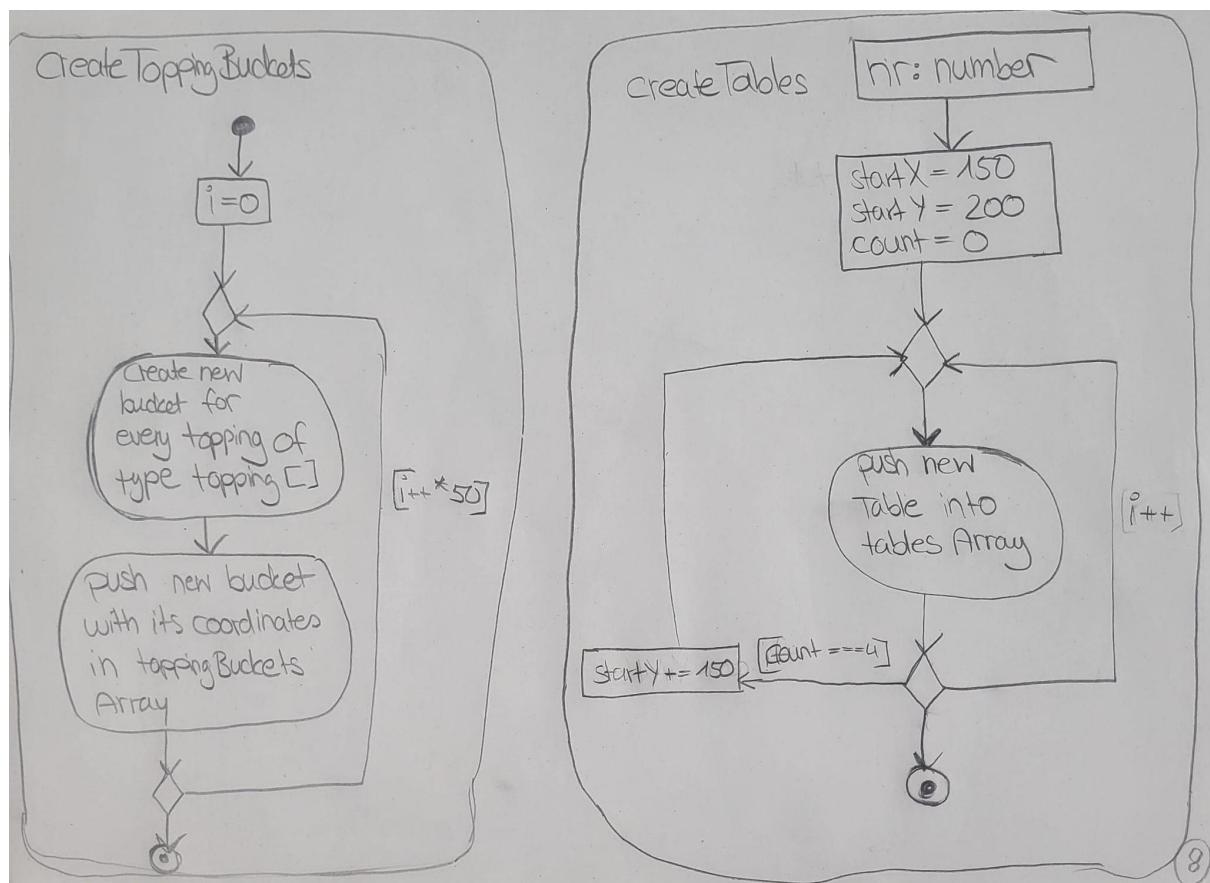


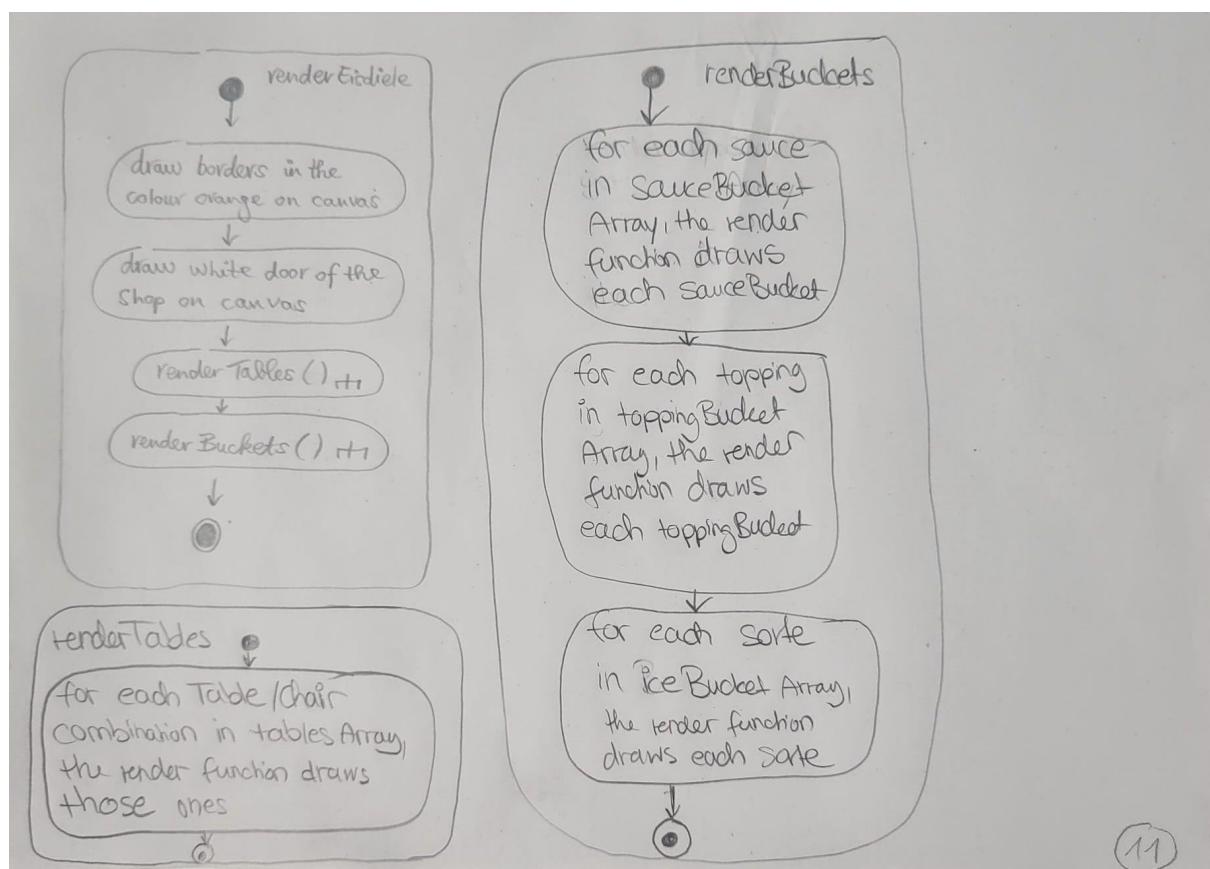
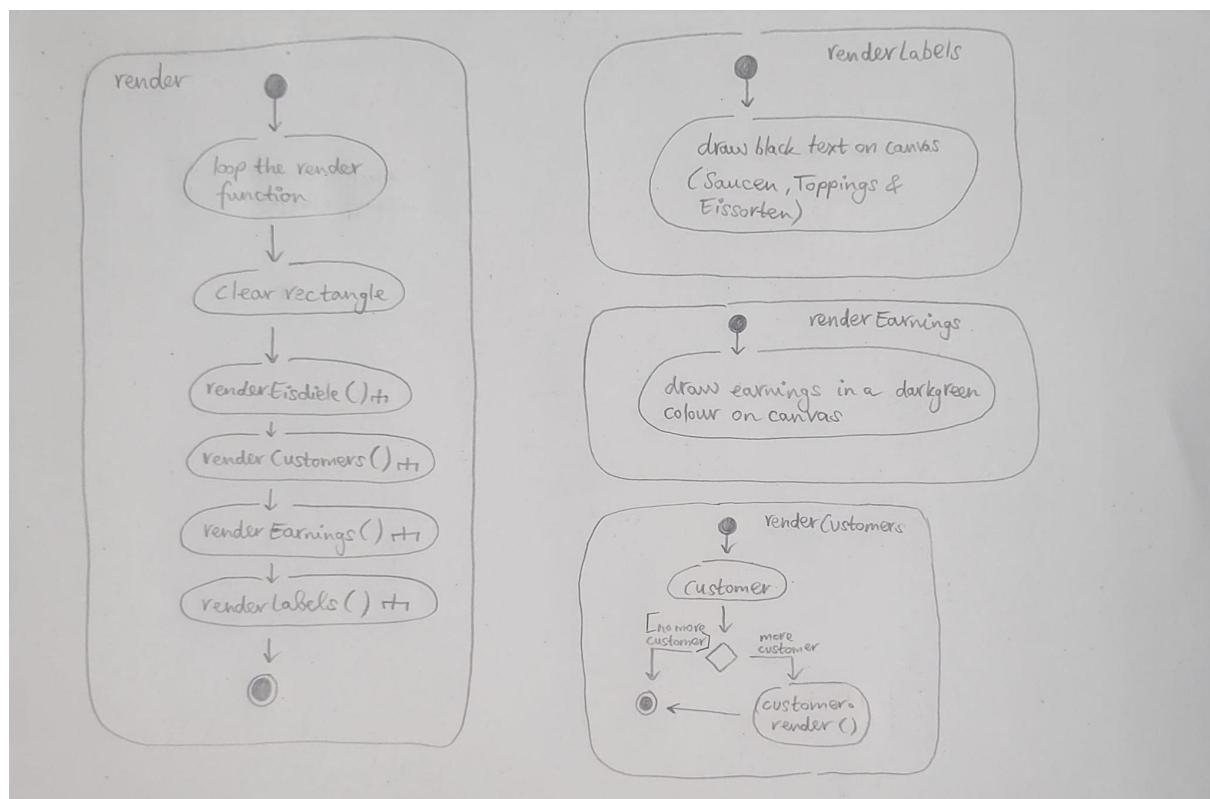


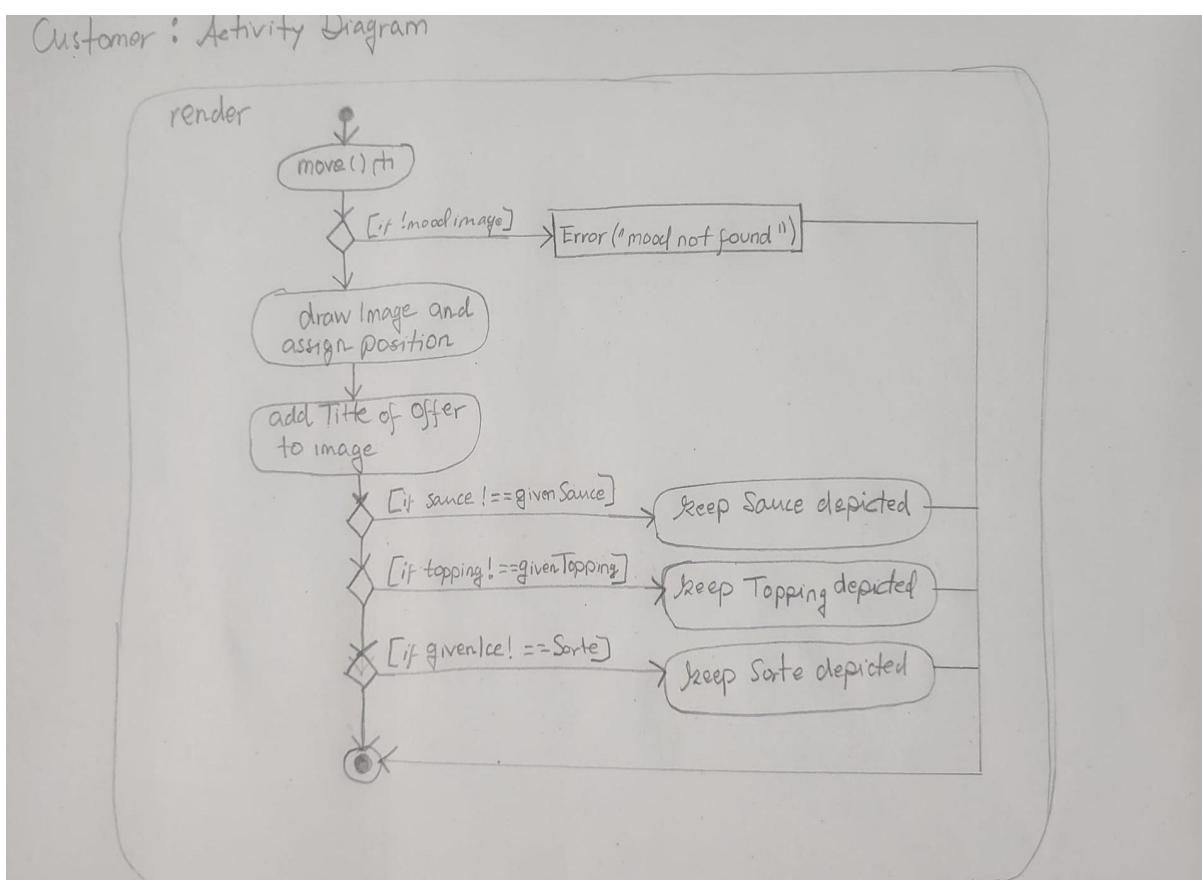
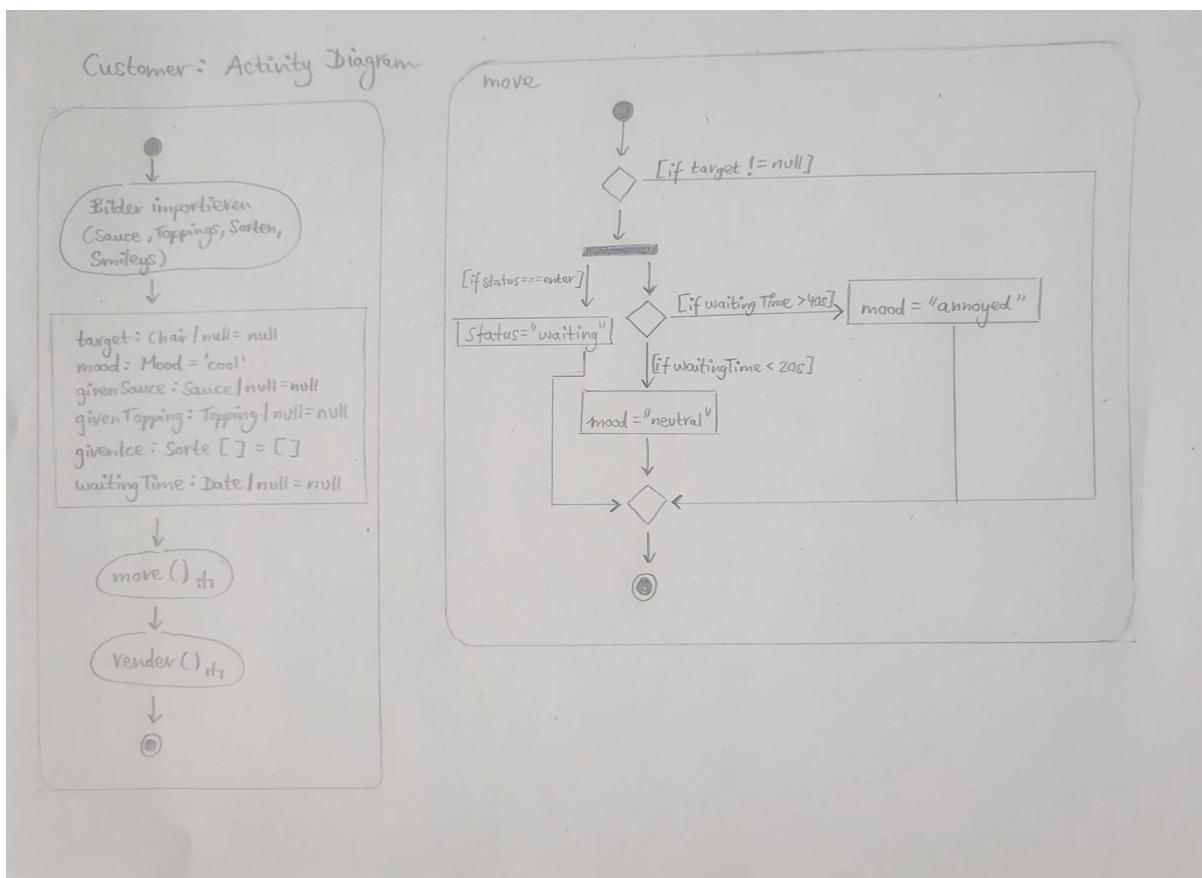


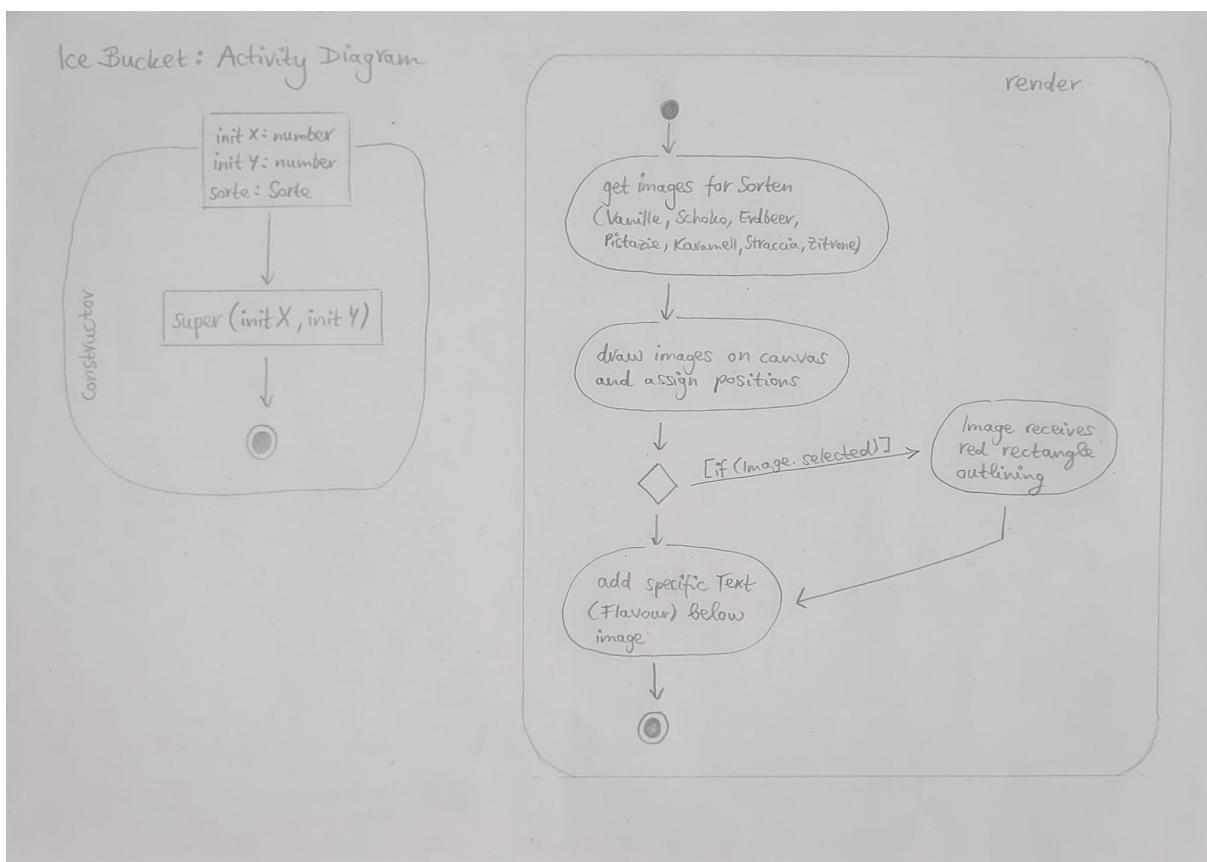
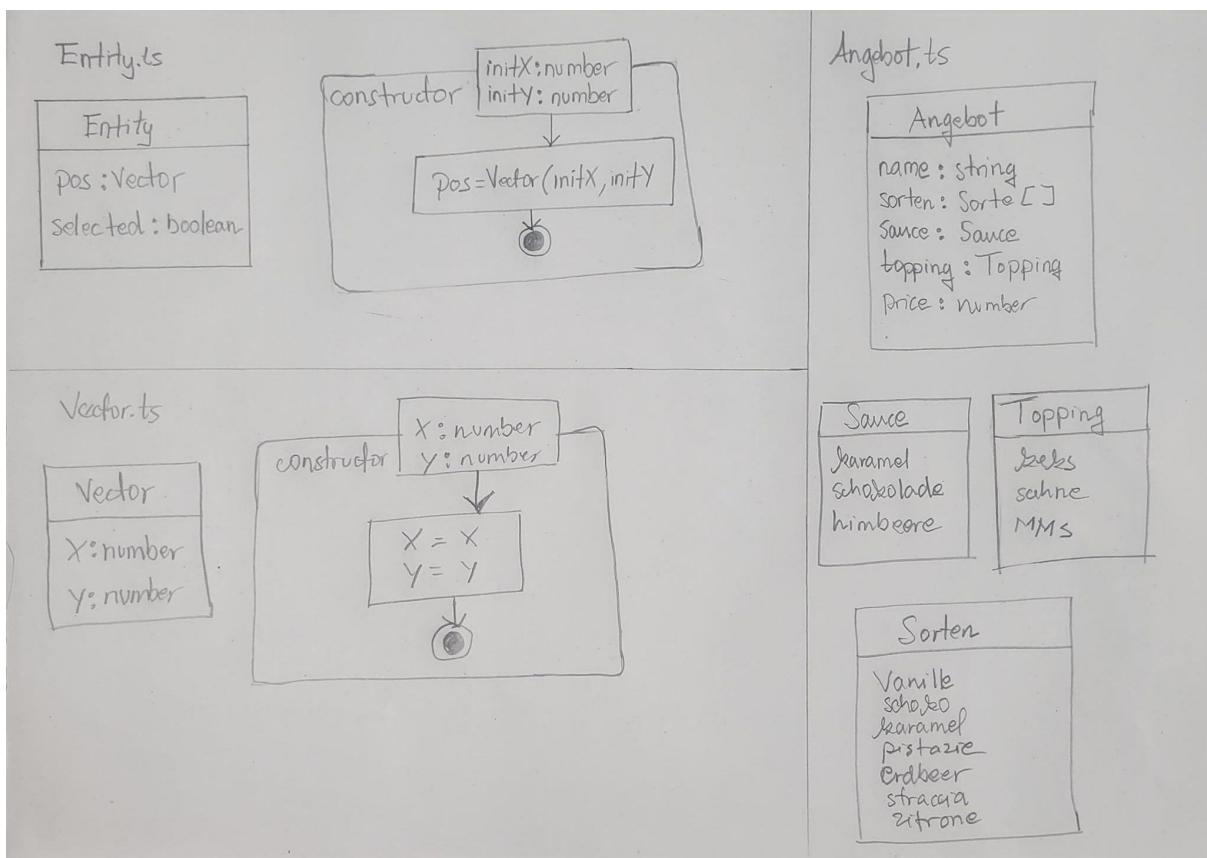












SauceBucket : Activity Diagram

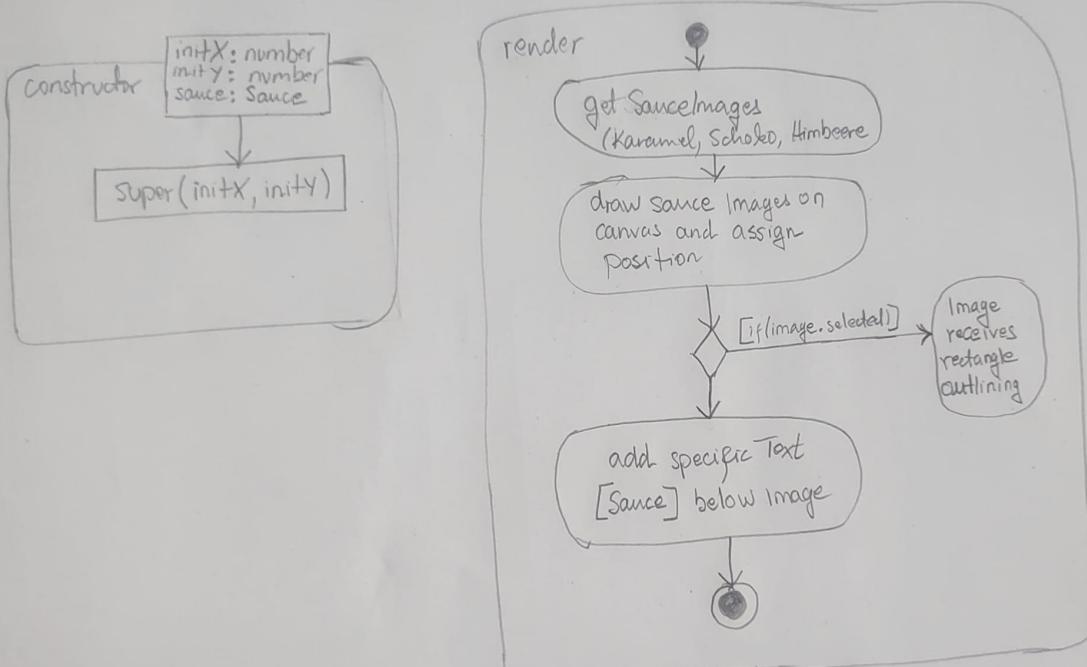


Table : Activity Diagram

Class Chair

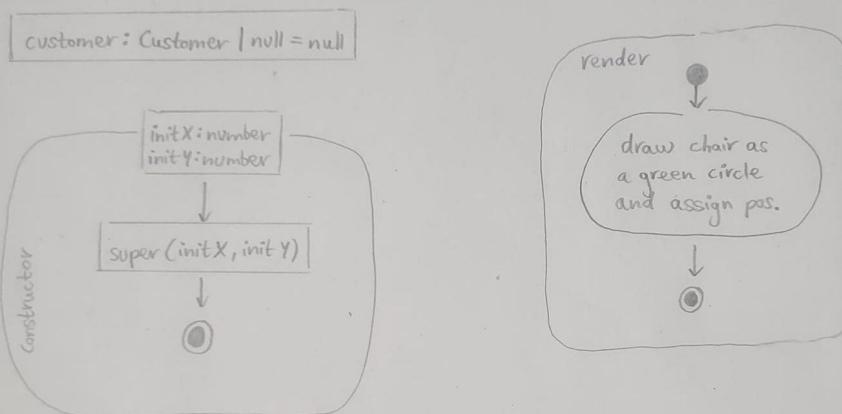
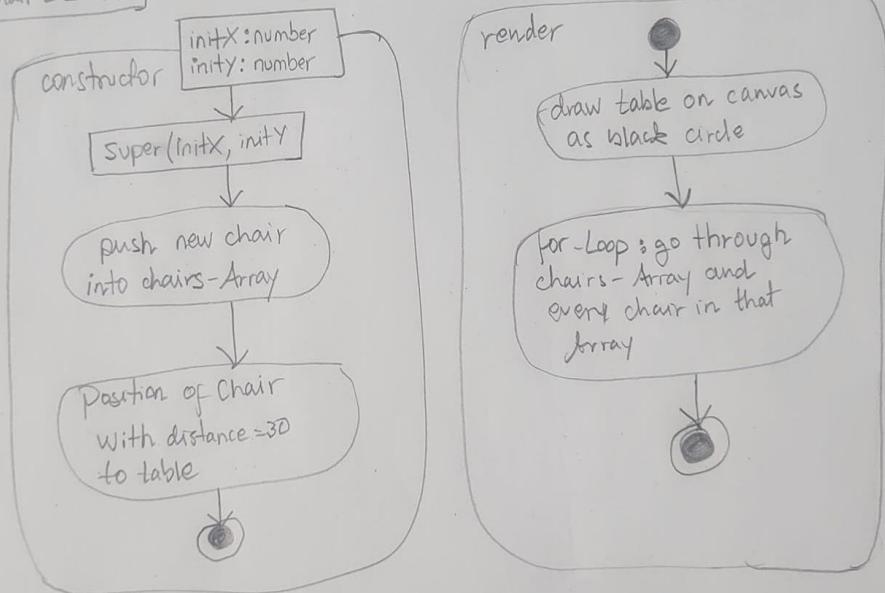


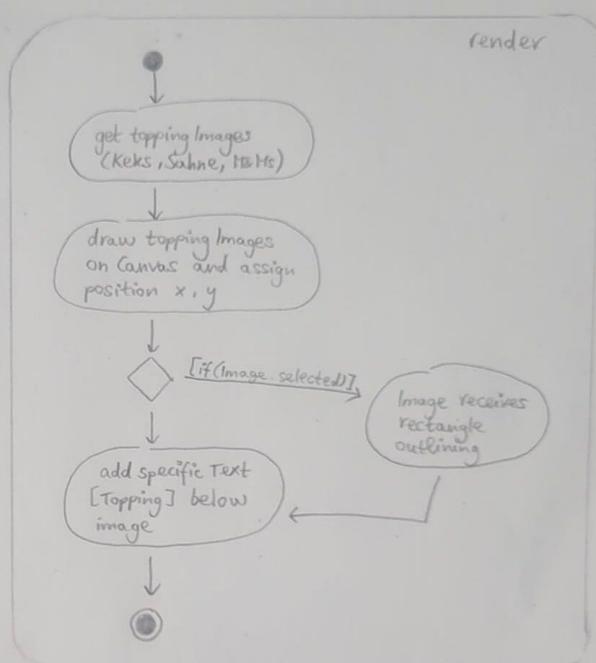
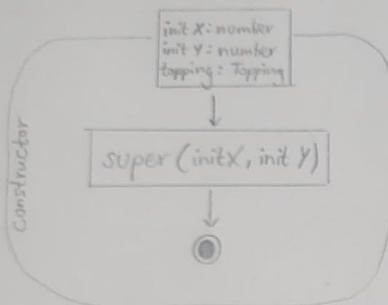
Table : Activity Diagram

class Table

[let chairs : Chair [] = []]



Topping Bucket : Activity Diagram



Images : Activity Diagram

