1. 빈 손
   1. 가능한 키입력
      1. 이동, 액션, 휴식
         1. 액션
            1. 재료상자 앞 – 재료 꺼내서 들기
            2. 피자도마 앞 – 피자 들기

완성되지 않은 피자라도 든다

* + - * 1. 오븐 앞 – 피자 빼기

1. 오브젝트 O
   1. 가능한 키입력
      1. 이동, 액션
         1. 액션 (재료 들고있는 경우)
            1. 재료상자 앞 – 재료 내려놓기

들고 있는 재료의 재료상자 앞에서 액션 시 사라짐

지정된 위치가 아니면 놓아지지 않음. (키입력X), 메시지 출력 ‘이곳에 놓을 수 없습니다’

같은 재료상자, 피자도마

* + - * 1. 피자도마 앞 – 피자 조합하기

도우는 무조건 첫번째. (도우 외의 재료를 올려놓을 시 키입력X, 메시지 출력 ‘도우 위에 올리십시오’

이외의 재료는 순서 상관없음.

토핑은 최대 2개까지만 올릴 수 있음. (3개째부터 키입력 X) ‘토핑이 너무 많습니다'

* + - * 1. 피자오븐 앞 – 상호작용 X
      1. 액션 (피자 들고있는 경우) (피자 – 피자도마에 올라간 것)  
         도마채로 든다
         1. 피자오븐 앞 – 피자 넣기

오븐 좌측에 UI 출력 - 10초가 지나면 게이지 최대치. 이후 10초간 깜빡거림

* + - * 1. 조리 테이블 – 피자 내려놓기
        2. 쓰레기통 앞 – 버리기
      1. 액션 (구워진 피자)
         1. 서빙테이블 앞 – if (주문서에 있는 메뉴, 테이블 번호와 일치) -> 주문 처리
         2. 일치하지 않을 경우 의미없이 사라짐 (잘못된 주문)

1. 휴식
   1. 가능한 키입력
      1. 휴식
         1. 휴식 돌입
            1. 휴식 키입력 -> 1초간 로봇머리 벗음 -> 휴식처리
         2. 휴식 종료
            1. 휴식 키 입력 -> 1초간 로봇머리 씀 -> 빈 손 상태