プレイヤー

・移動

・ダッシュ

・ものを持つ

・ものを置く

・置いたものにアクションする(保留)

客

・前の人がはけたら１人分移動(決まった距離)

・生成(上限あり)

・カウンターに並ぶ

・カウンターの前に来たら注文する

・注文している間待つ

・満足度によるリアクション

アイテム(完成品含む)

・ホットコーヒー

・アイスコーヒー

・チョコドーナツ

・ストロベリードーナツ

・ホット用カップ

・アイス用カップ

提供システム

・カウンターに置かれたものを提供する(客が受け取る)

・注文と提供品を比較して判定

・成功/失敗の結果処理(スコア加算、ペナルティ)

注文システム

・ランダムな注文生成

・制限時間の設定とカウントダウン

スコア

・スコアを外部ファイルに保存する

・保存しているスコアを高い順に並べる

・新しいスコアと既存のスコアを比較する

・新しいスコアと既存のスコアをすべて加算する

・高い順のものと加算したものを表示する

タイマー

・ゲーム全体の制限時間のカウントダウン

・ゲーム時間が０になったらリザルト画面へ遷移させる

ステージ

・モデルの種別

UI

・エフェクト

・注文のUI