

form

# Eiscrelesimulator

h1

Erstelle hier deine eigenen Eiscremestraße! --- h3

Benenne Deine Eisbecher --- input

Welche Sorten? --- h4

☐ Schokolade ☐ Vanille

Schne? --- h4

☐ Ja ☐ Nein --- select

Toppings? --- h4

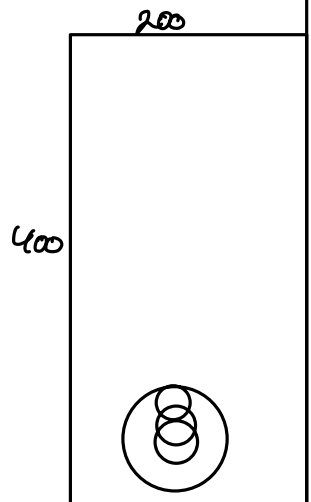
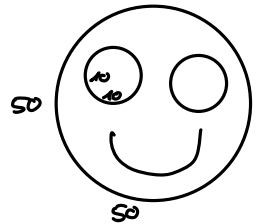
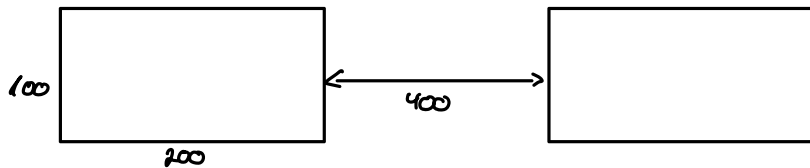
☐ Streusel ☐ Soße

Preis? --- h4

Der Eisbecher kostet 6€ --- p

weiteres Gericht

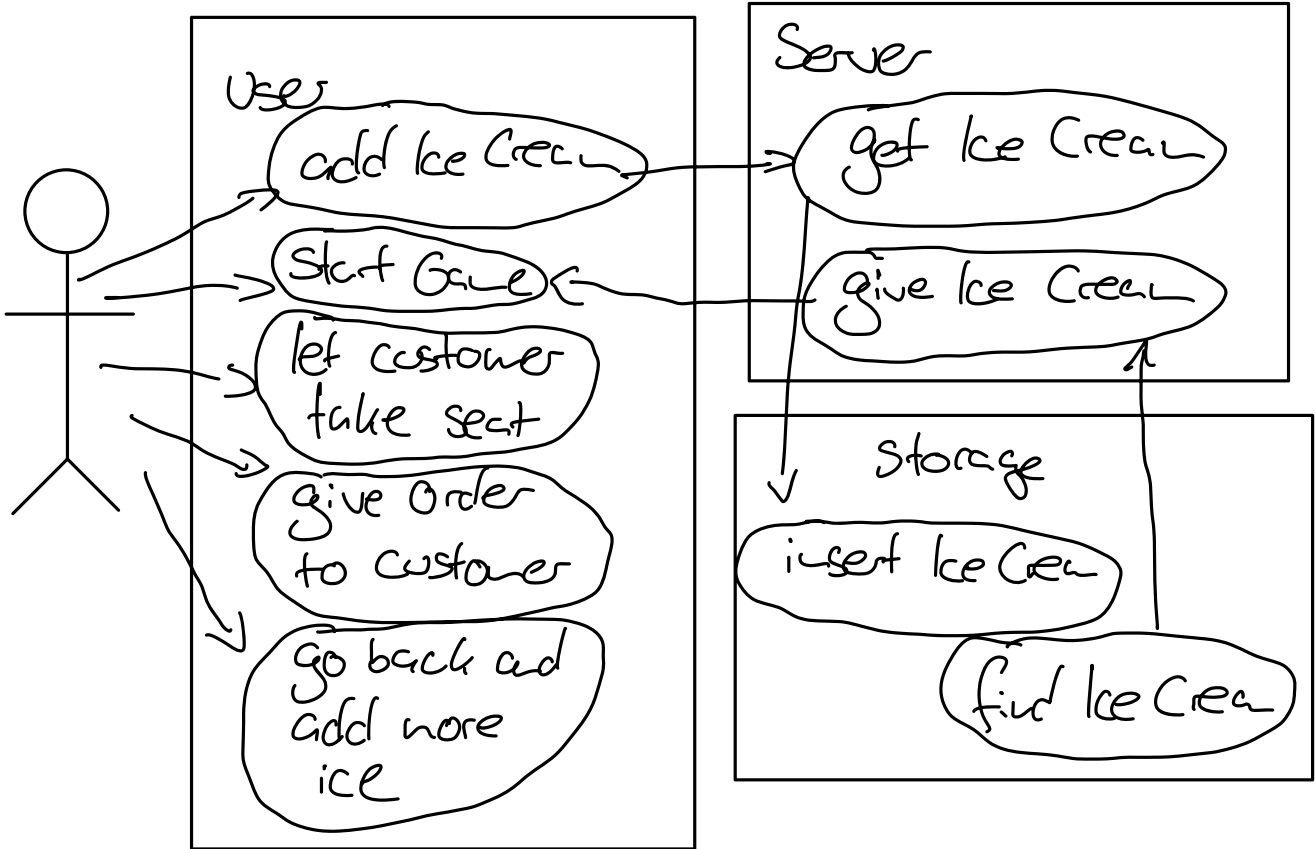
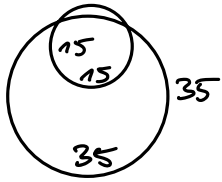
Button

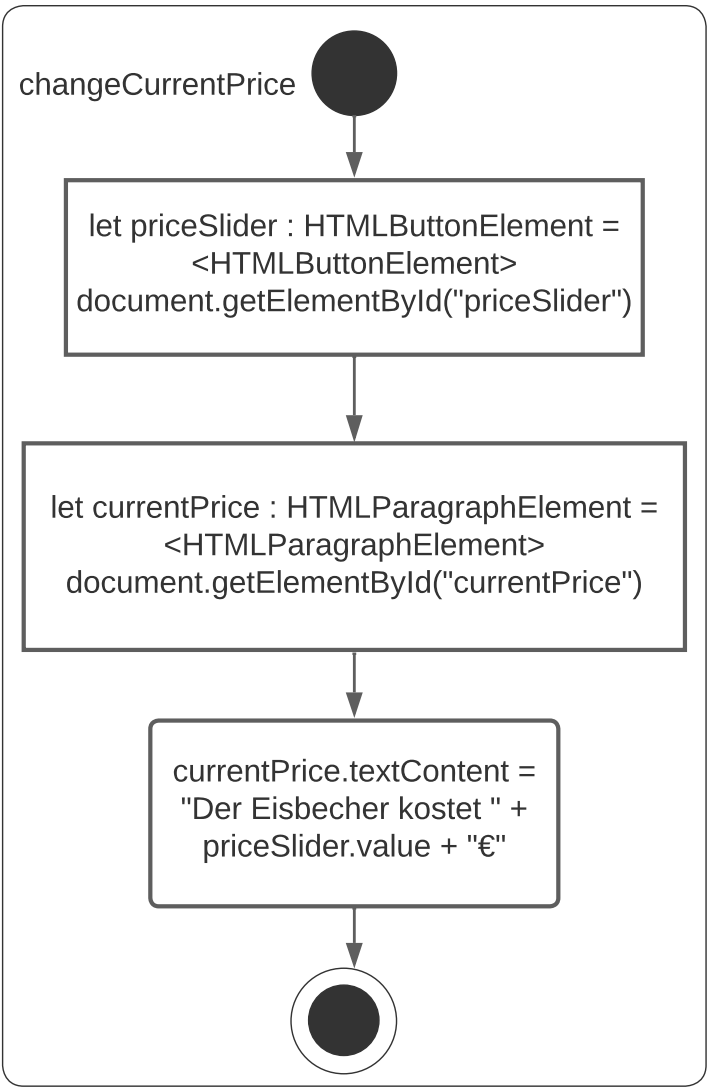
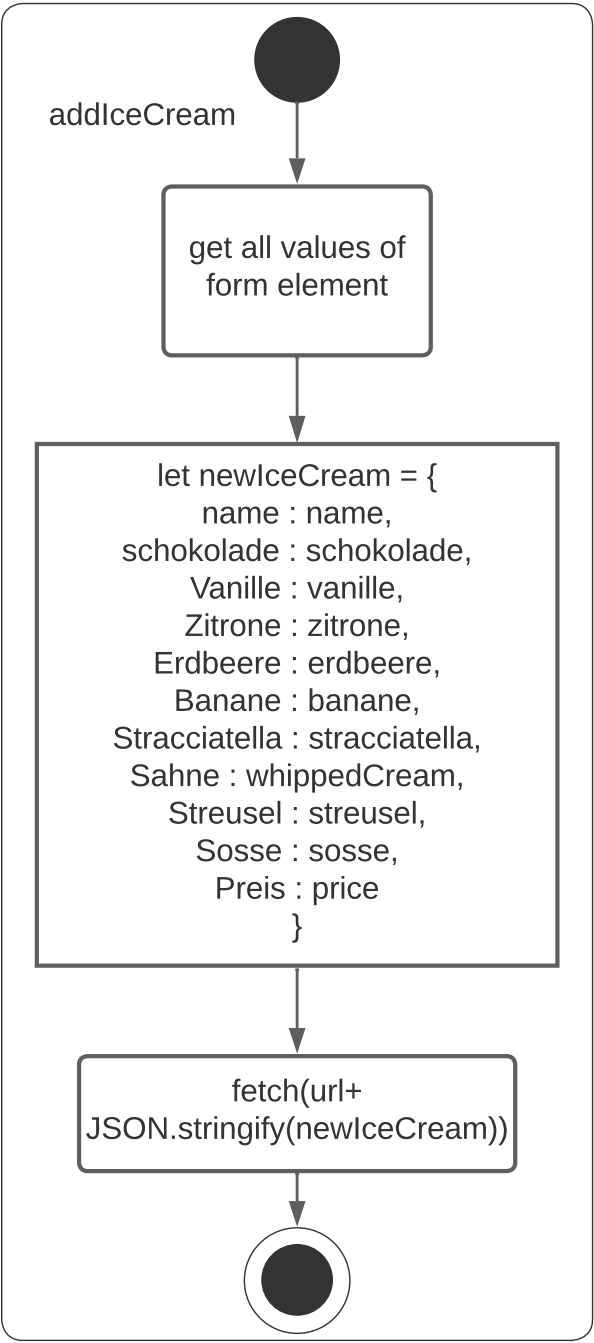
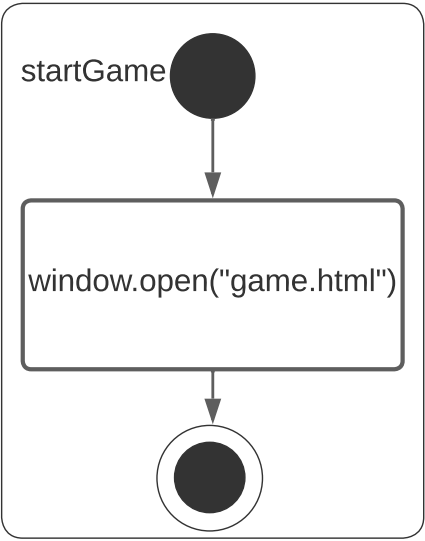
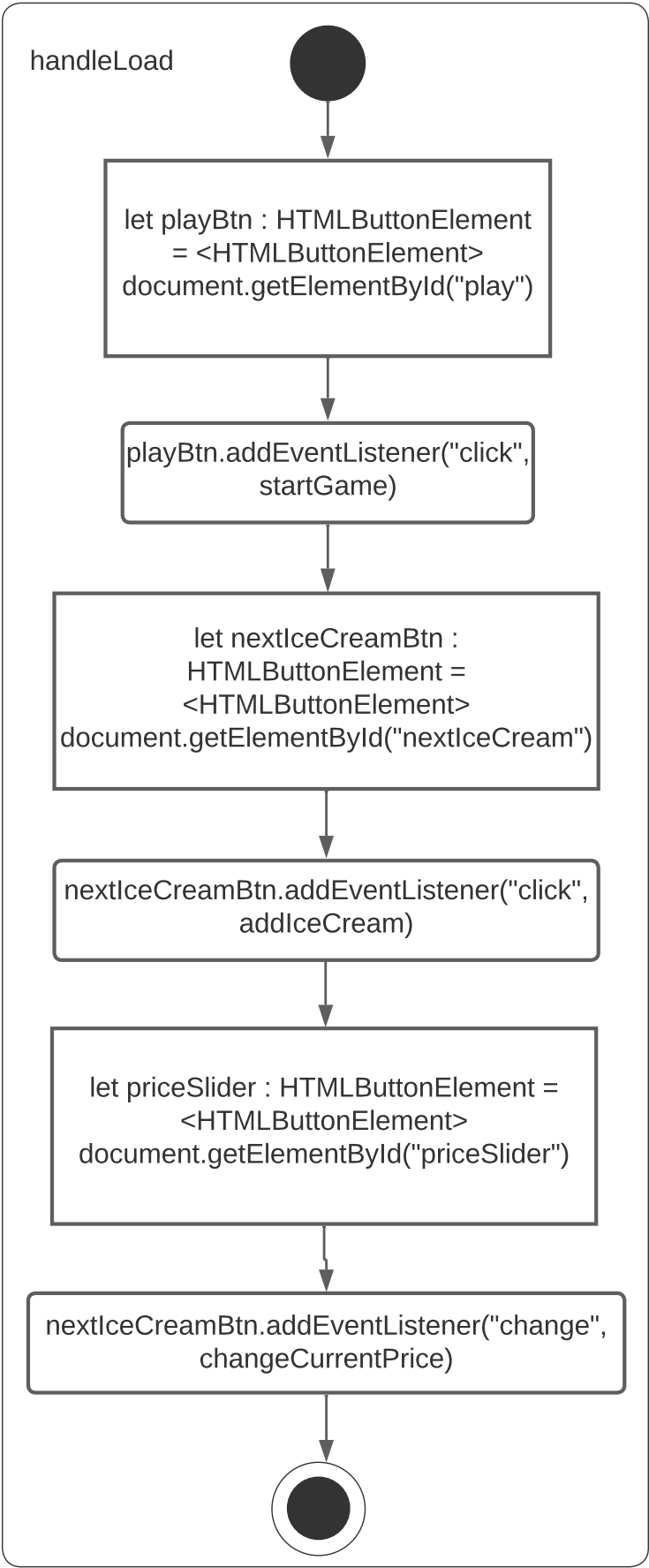
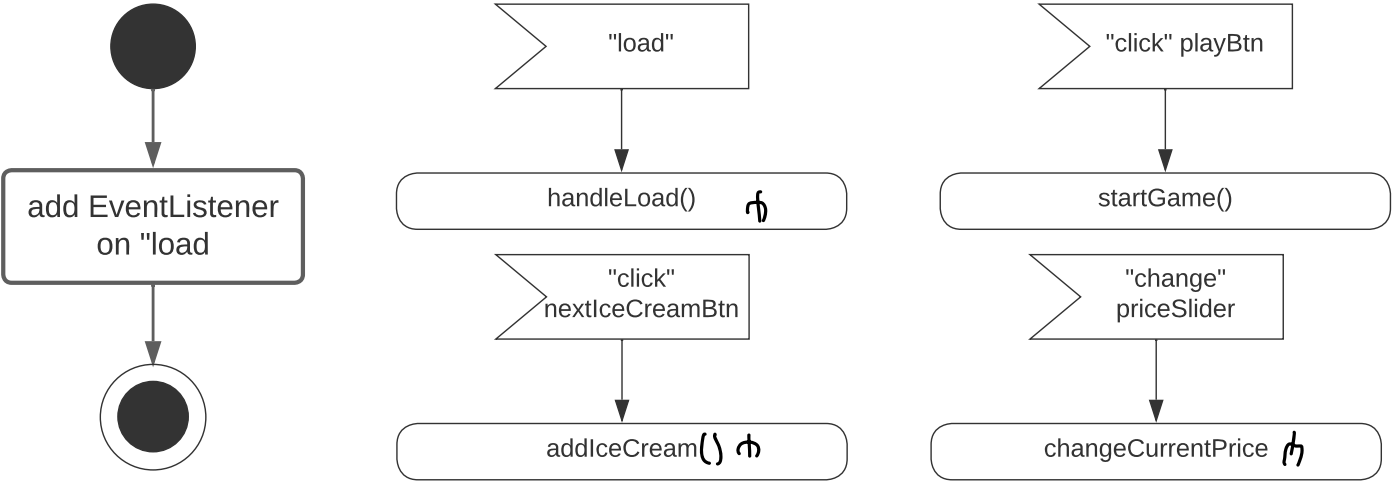


Einnahme: 0€

Calves

Eis





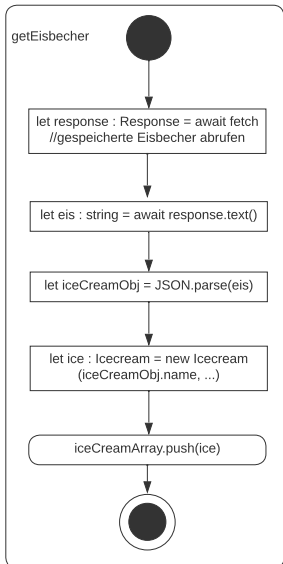
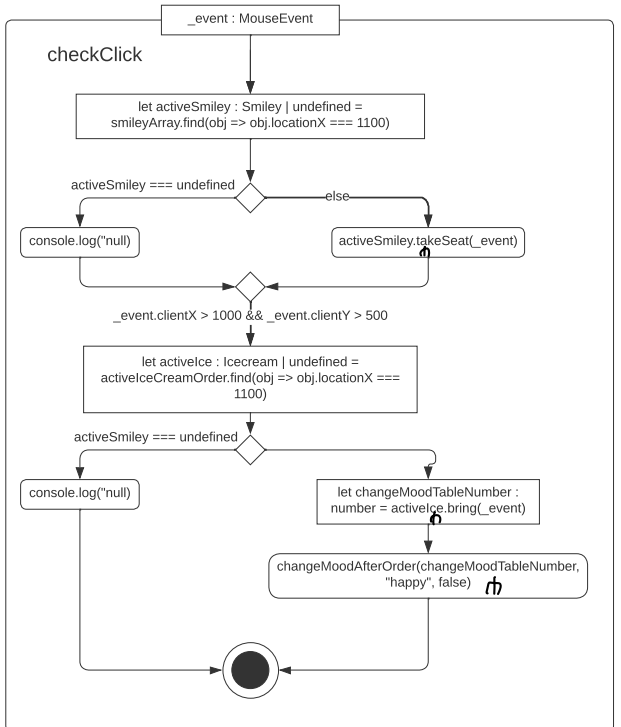
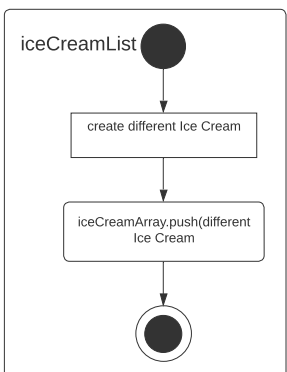
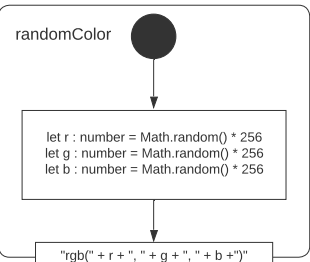
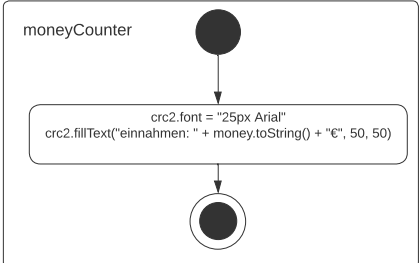
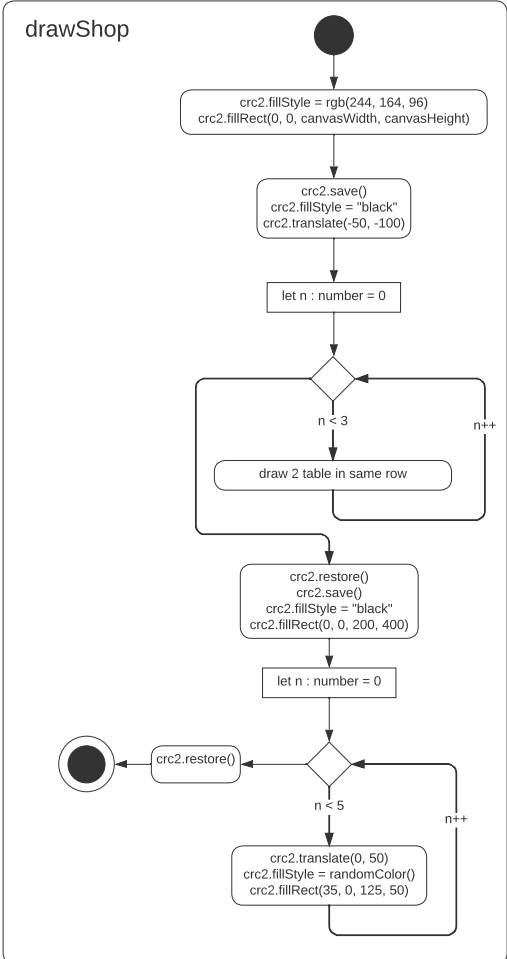
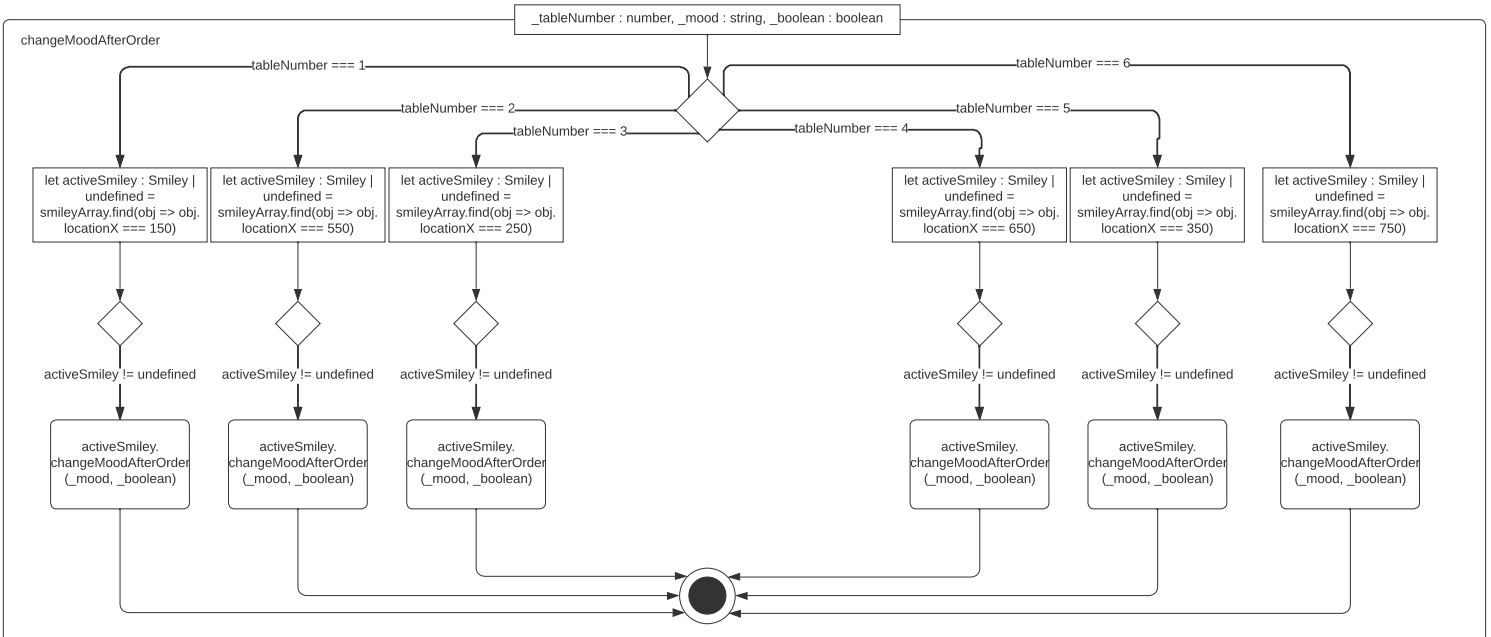
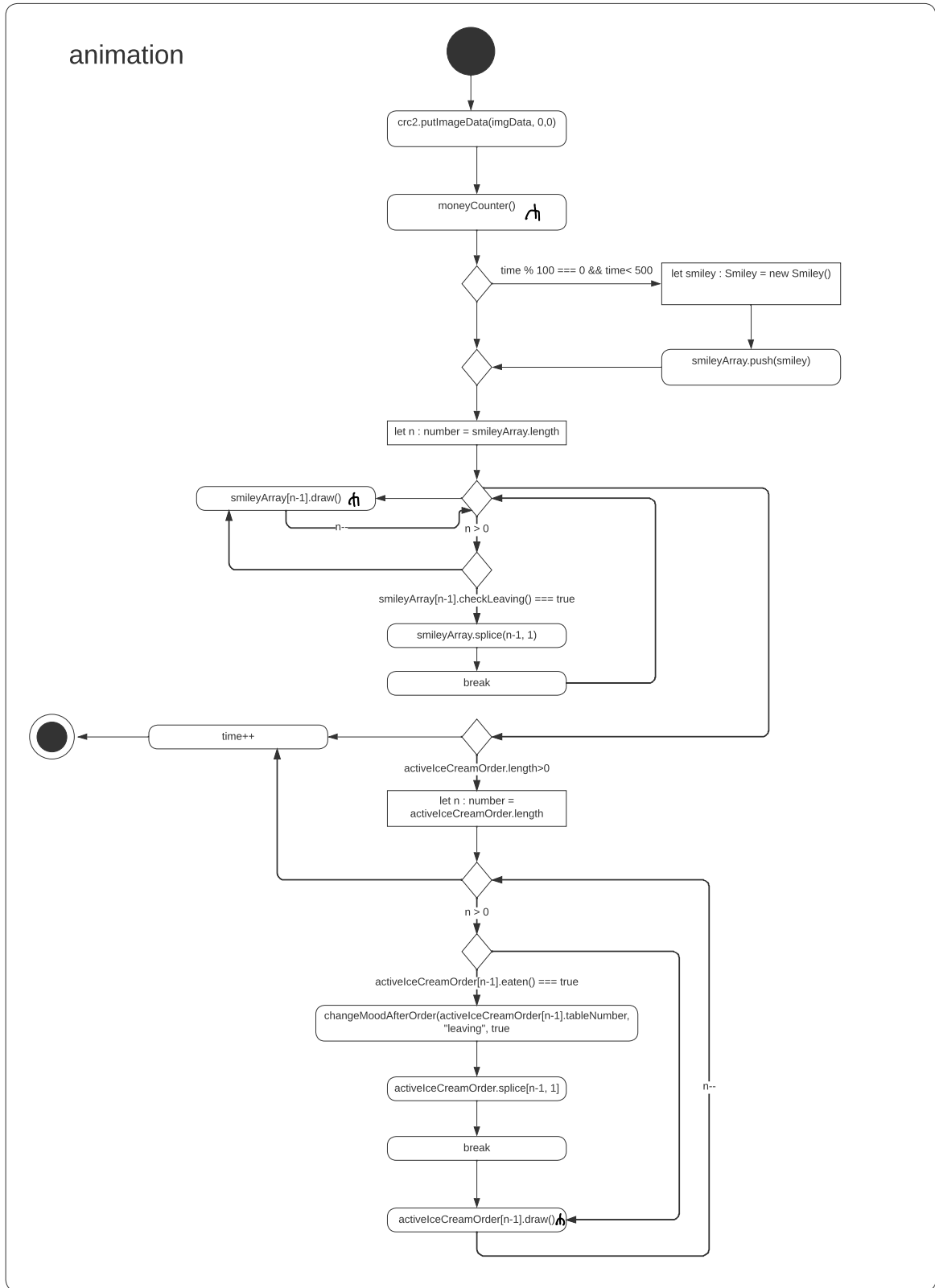
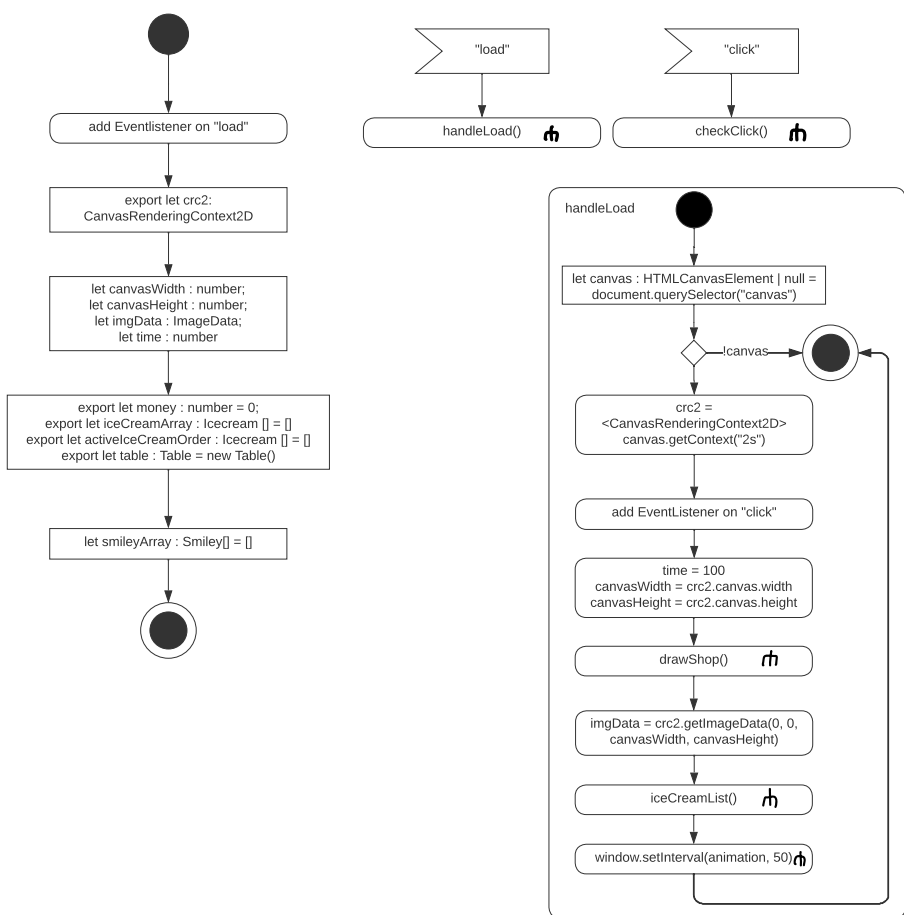
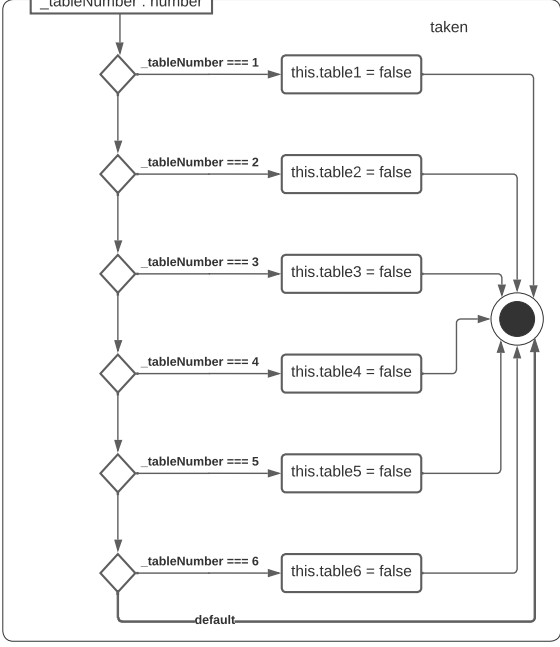
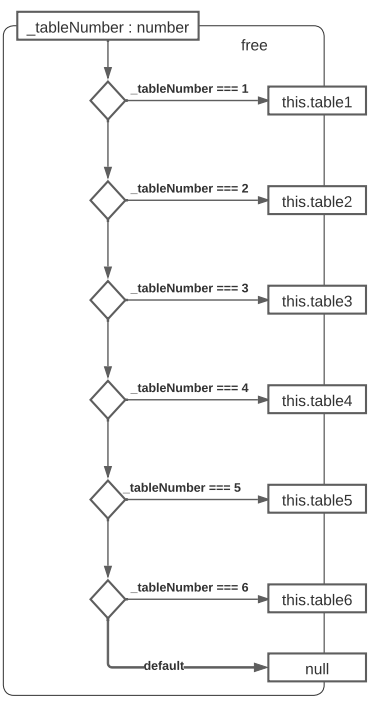
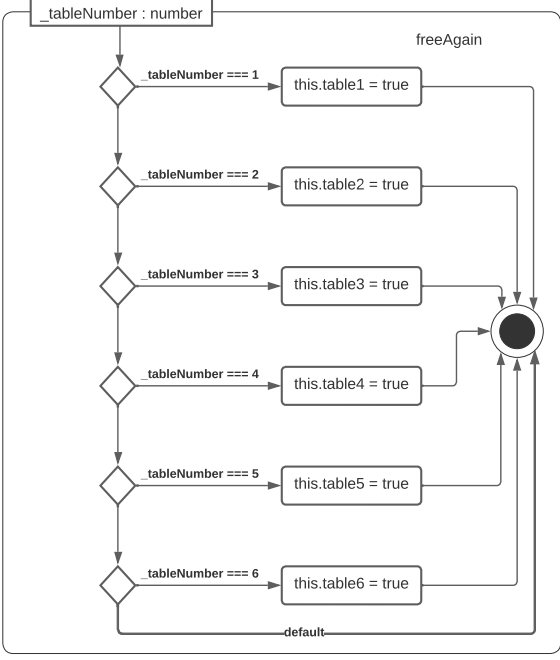


Table
table1 : boolean = true table2 : boolean = true table3 : boolean = true table4 : boolean = true table5 : boolean = true table6 : boolean = true
free(_tableNumber : number) taken(_tableNumber : number) freeAgain(_tableNumber) : number

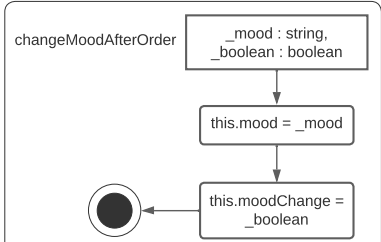
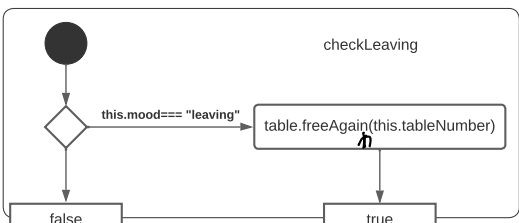
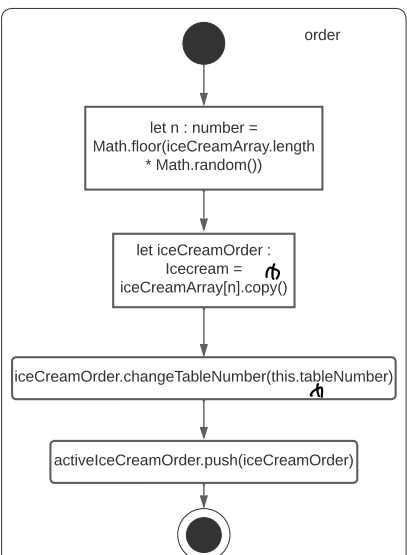
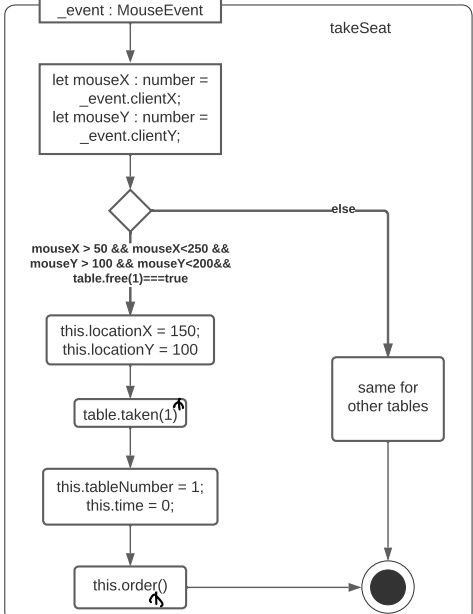
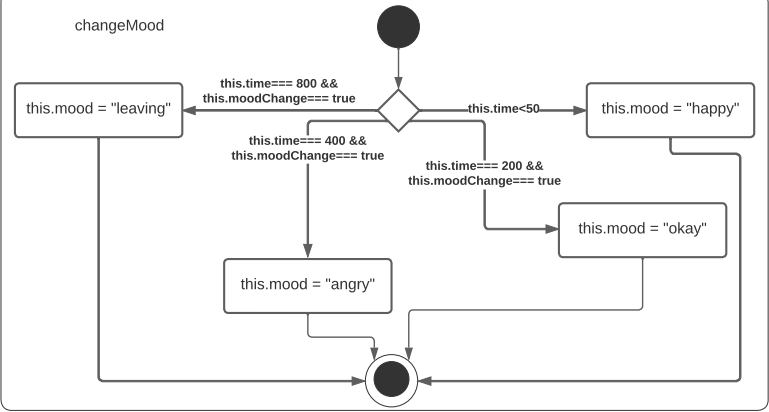
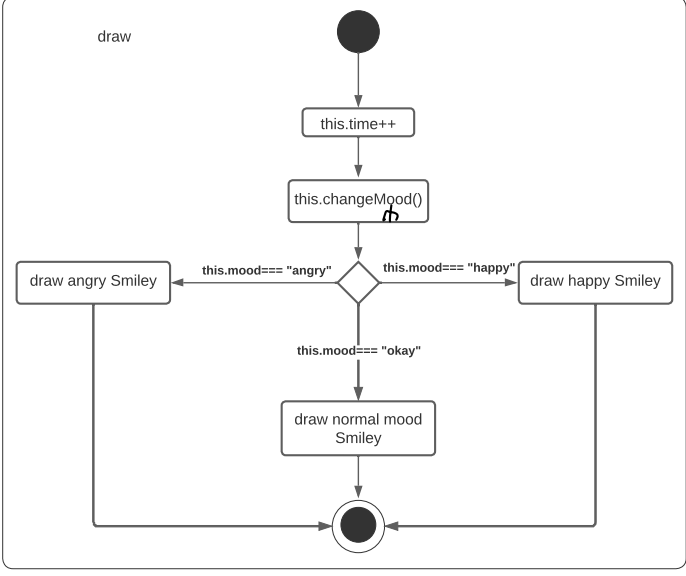
Smiley
mood : string = "happy" locationX : number = 1100 locationY : number = 100 time : number = 0 moodChange : boolean = true tableNumber : number iceCream : Icecream
draw() : void changeMood() : void takeSeat(_event : MouseEvent) : void order() : void checkLeaving() : boolean changeMoodAfterOrder(_mood:string, _boolean : boolean)

Icecream
name : string; schokolade : boolean; vanille : boolean; zitrone : boolean; erdbeere : boolean; banane : boolean; stracciatella : boolean; whippedCream : boolean; streusel : boolean; sosse : boolean; price : number; time : number = 0; locationX : number = 1100; locationY : number = 650; tableNumber : number;
constructor( _name : string, _schokolade: boolean, _vanille:boolean, _zitrone:boolean, _erdbeere:boolean, _banane:boolean, _stracciatella:boolean, _whippedCream:boolean, _streusel:boolean, _sosse:boolean, _price:number) draw() : void eatn() : boolean changeTableNumber(_tableNumber : number) : void changeLocation(_x : number, _y : number) : void bring(_event : MouseEvent) : number copy() : Icecream pay() : void

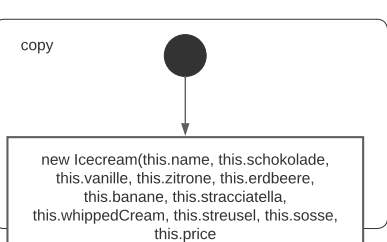
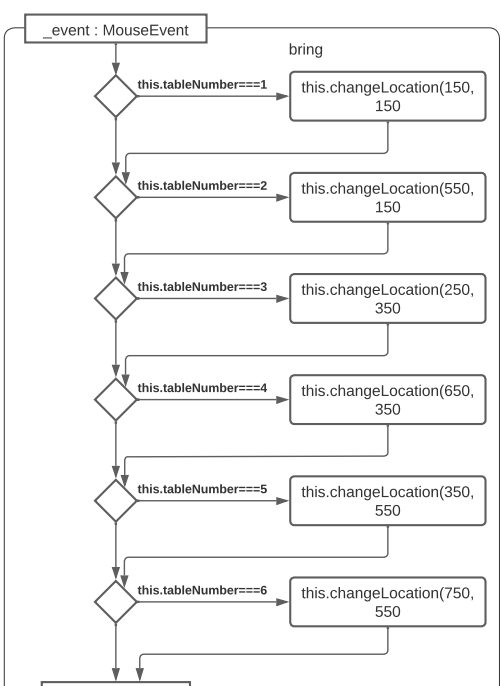
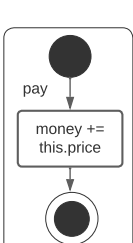
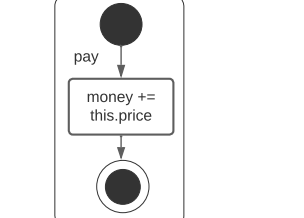
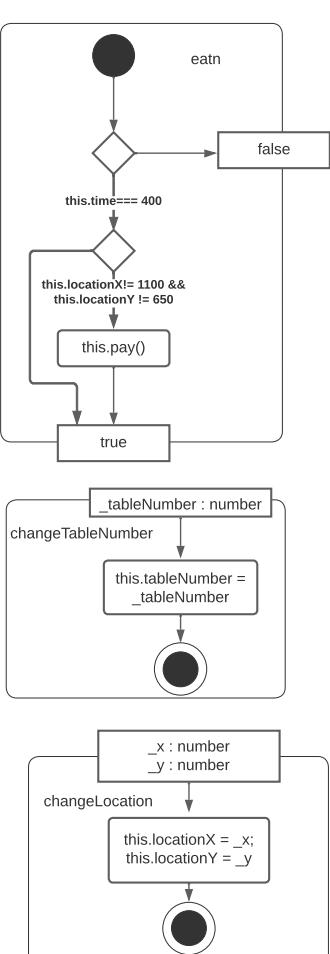
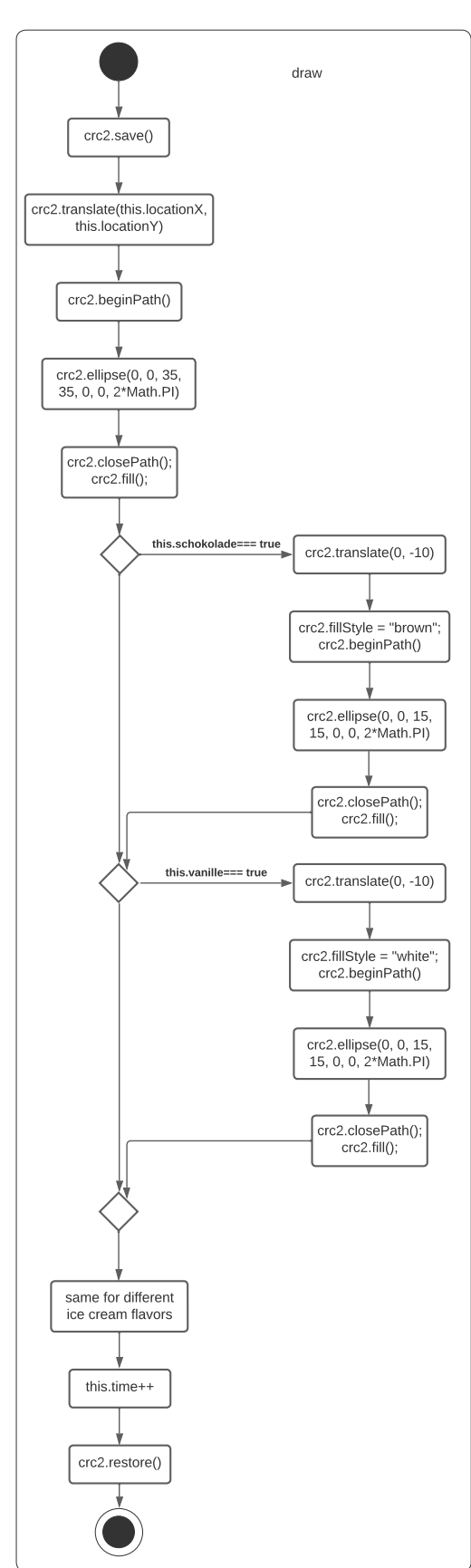
Table:



Smiley:



IceCream:



## Spielanleitung

Zu Beginn kann der Spieler seine eigenen Eisbecher in dem Formular erstellen. Hier gibt es keine begrenzte Anzahl an Eisbechern. Die Kunden suchen sich nachher per Zufall ihren Eisbecher aus. Mit einem Klick auf die Taste "Weiteres Gericht hinzufügen" wird der Eisbecher in die Liste aufgenommen und das Formular geleert. Mit einem Klick auf "Play" wird das Spiel gestartet.

Die Kunden erscheinen nach und nach rechts oben. Um sie an einen Platz zu setzen, muss der Spieler auf einen freien Tisch klicken. Klickt der Spieler auf einen bereits belegten Platz, passiert nichts. Braucht der Spieler zu lange, werden die Kunden langsam ungeduldig und verlassen die Eisdiele wieder.

Wenn die Kunden platziert wurden, sind sie wieder zufrieden, egal welche Stimmung sie davor hatten. Beim Hinsetzen geben sie gleichzeitig ihre Bestellung ab und diese erscheint rechts unten auf dem Tresen. Der Spieler kann mit einem Klick auf den Eisbecher den Kunden bedienen. Falls der Kunde zu lange auf sein Eis warten muss, wird er wieder sauer und verlässt irgendwann den Laden.

Sobald er bedient wurde, verändert sich der Zustand des Kunden nicht mehr.

Nach einiger Zeit hat der Kunde sein Eis aufgegessen und verlässt den Laden.

Gleichzeitig bezahlt er den individuellen Preis, der automatisch zu den Einnahmen unten links addiert wird.

Nun ist der Tisch wieder verfügbar und kann von anderen Kunden besetzt werden, in dem der Spieler auf den Tisch klickt.

### Hinweis:

Leider habe ich es nicht geschafft, die Daten, die der Server mir zurück schickt, so zu verarbeiten, dass die Kunden aus der personalisierten Eisbecherliste auswählen können. Deshalb sind die Eisbecher im Code vorgegeben.