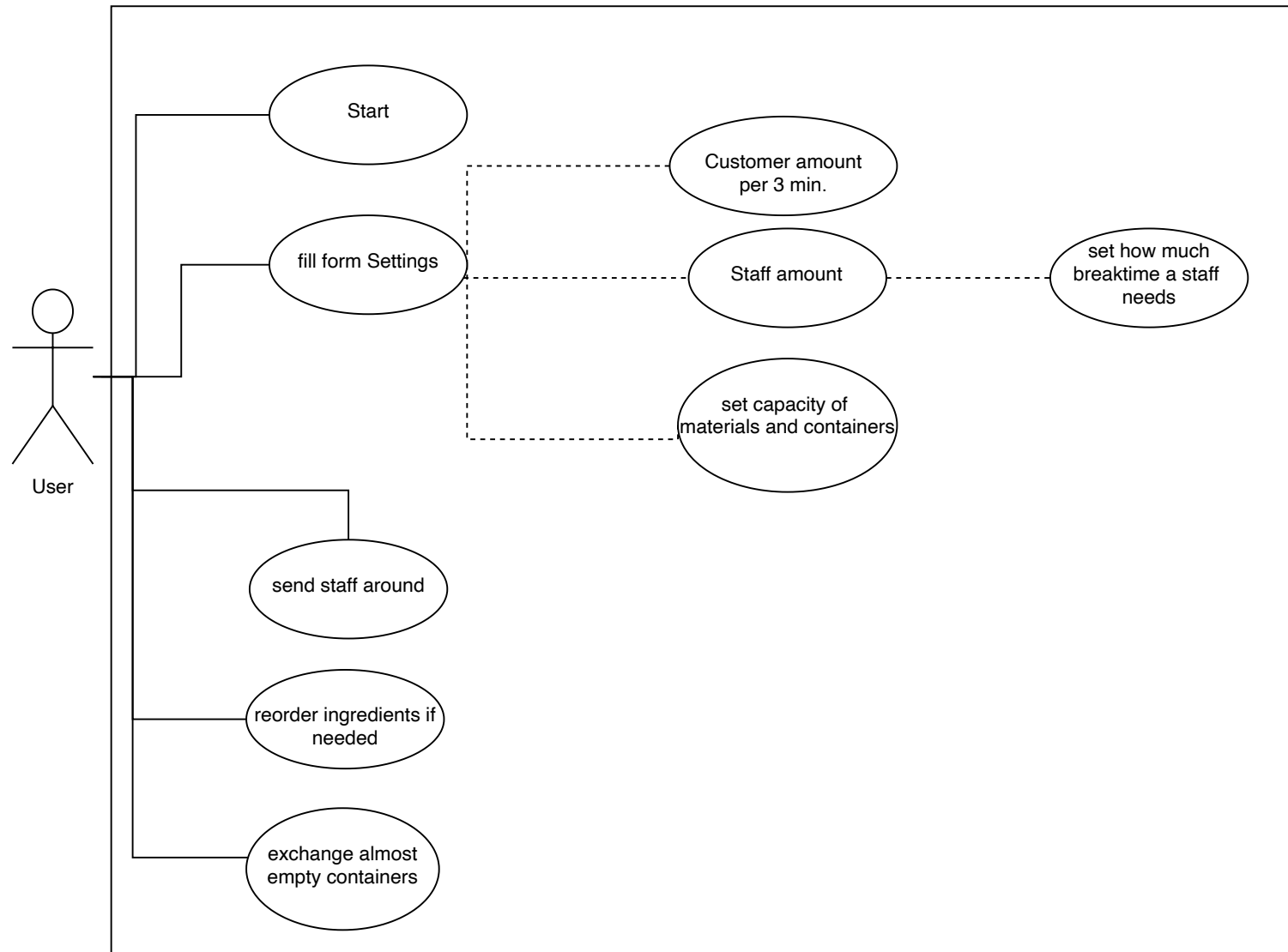


Abschlussarbeit W21

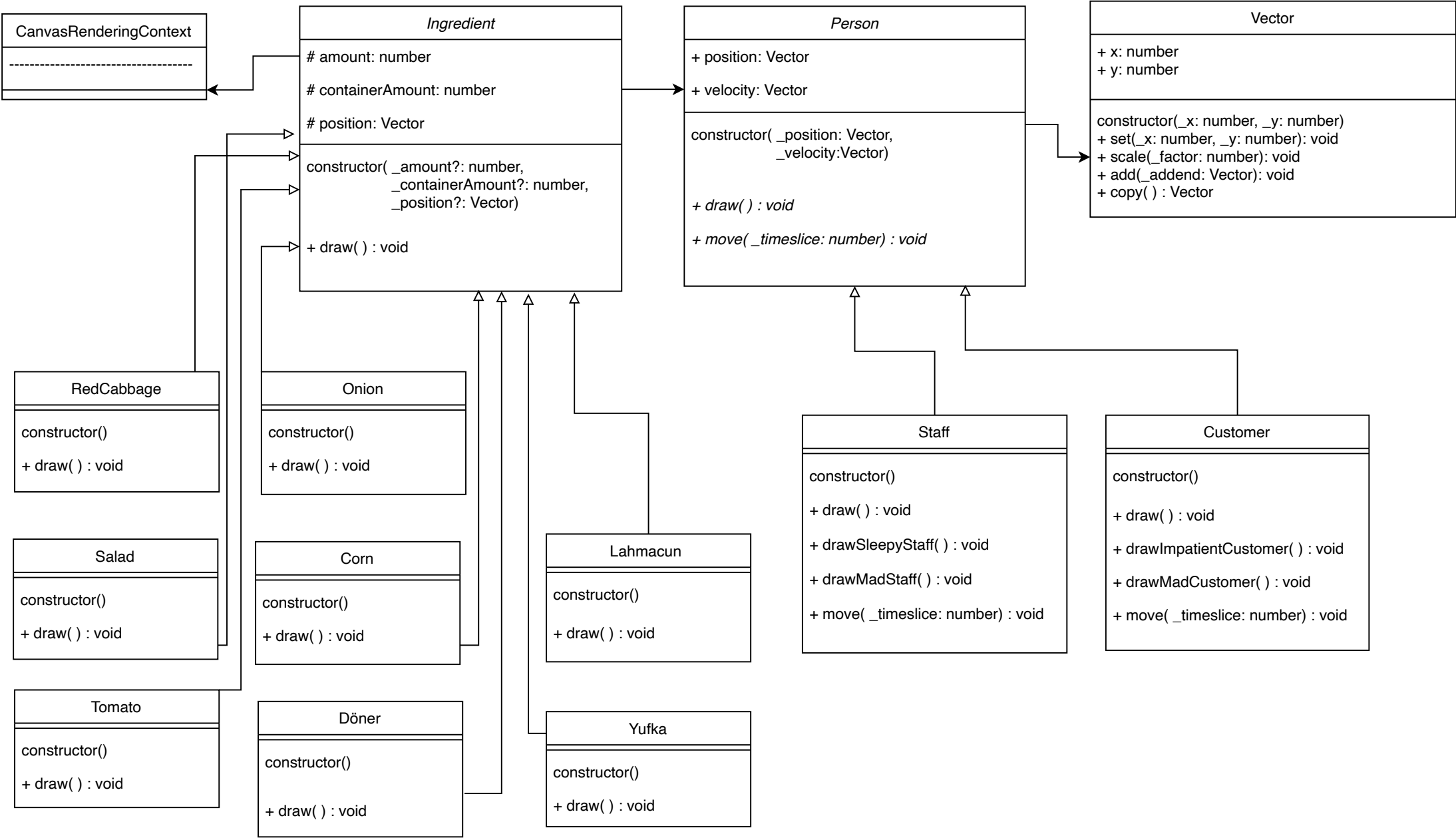
Döner-Trainer

Neslisah Koc / MKB2 / 270155

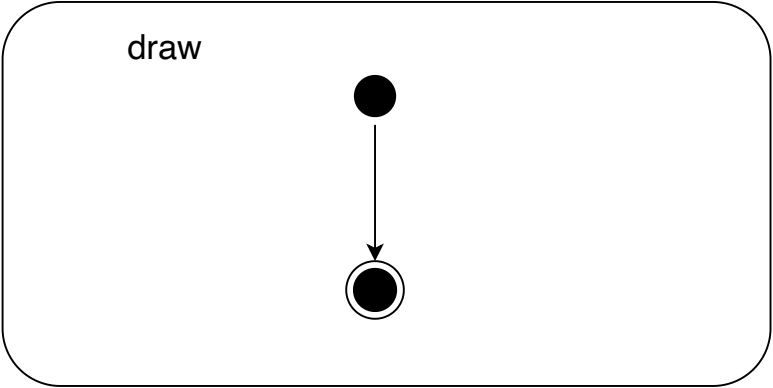
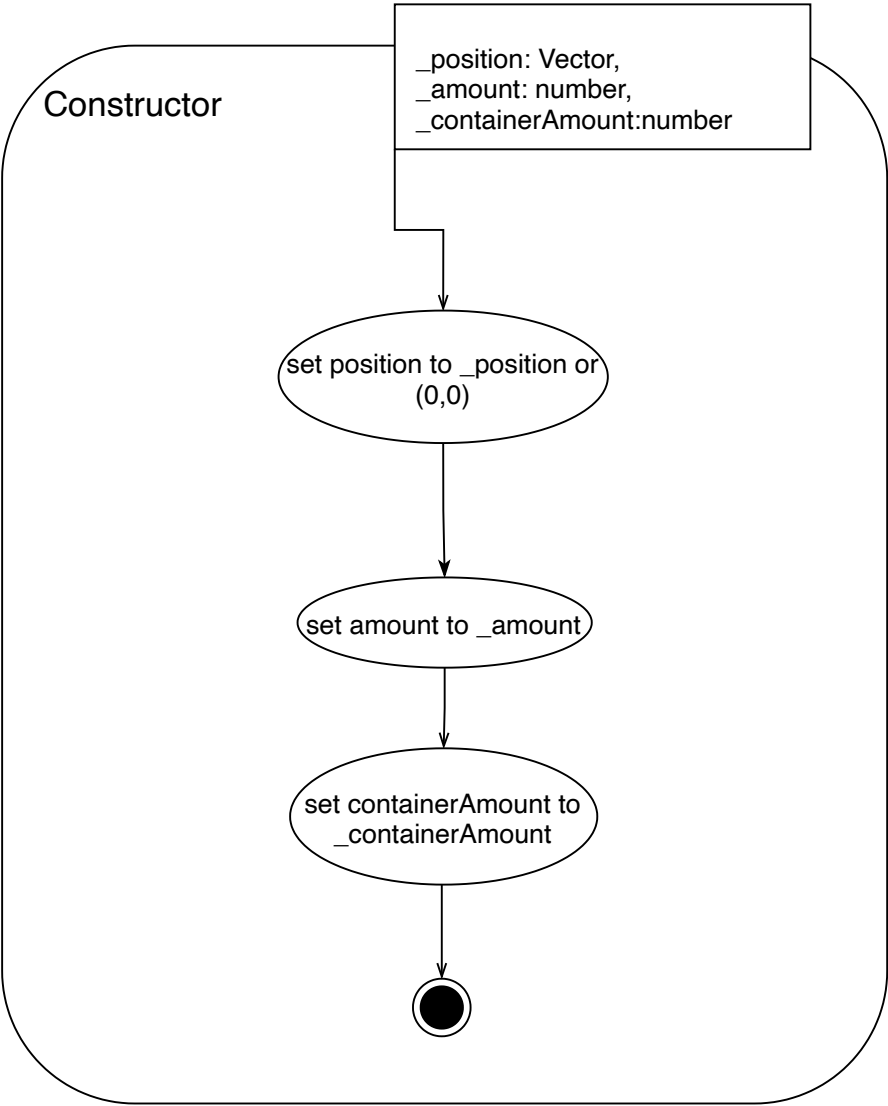
Zusammenarbeit mit : Verena Rothweiler / MKB2 / 270156



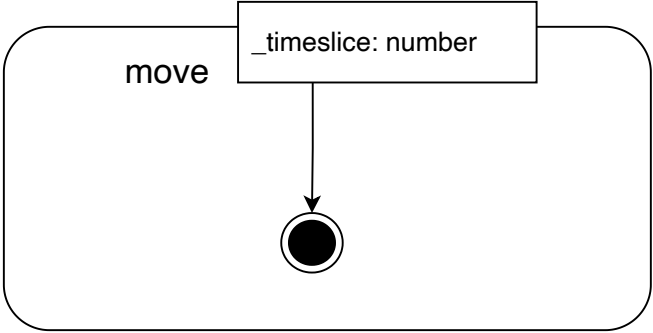
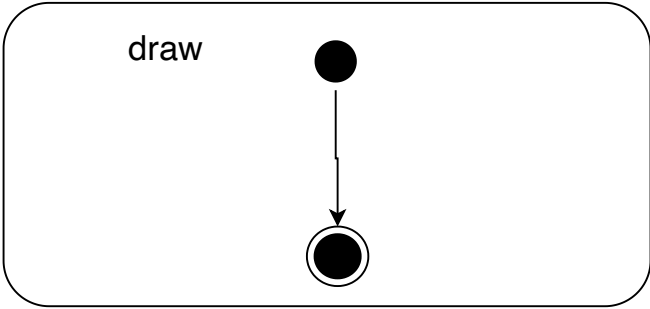
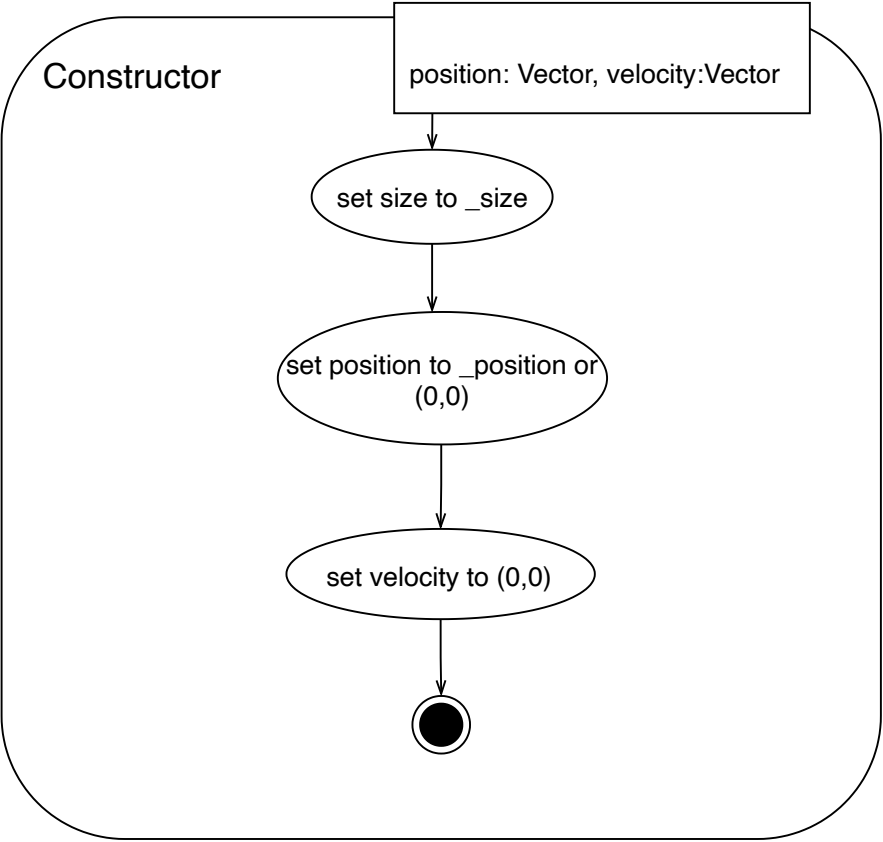
Class Diagram



Ingredient: Activity Diagram

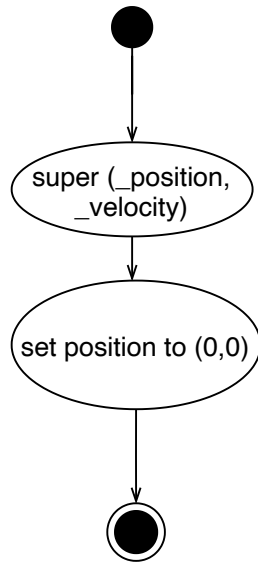


Person: Activity Diagram

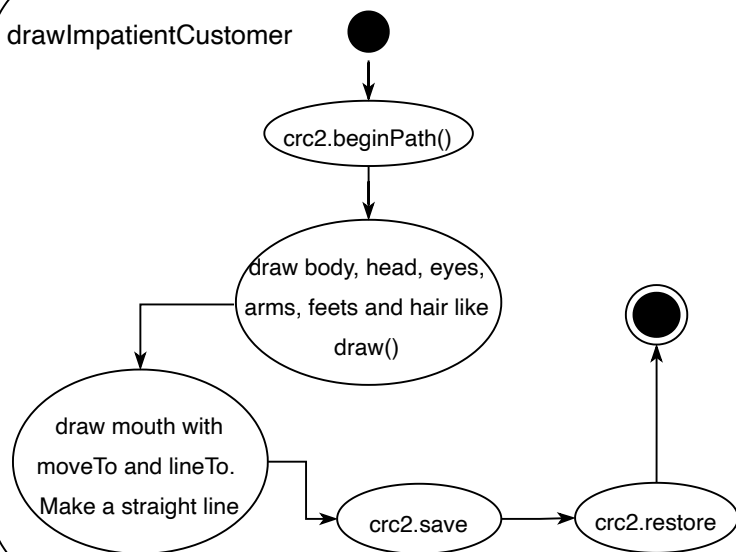


Customer: Activity Diagram

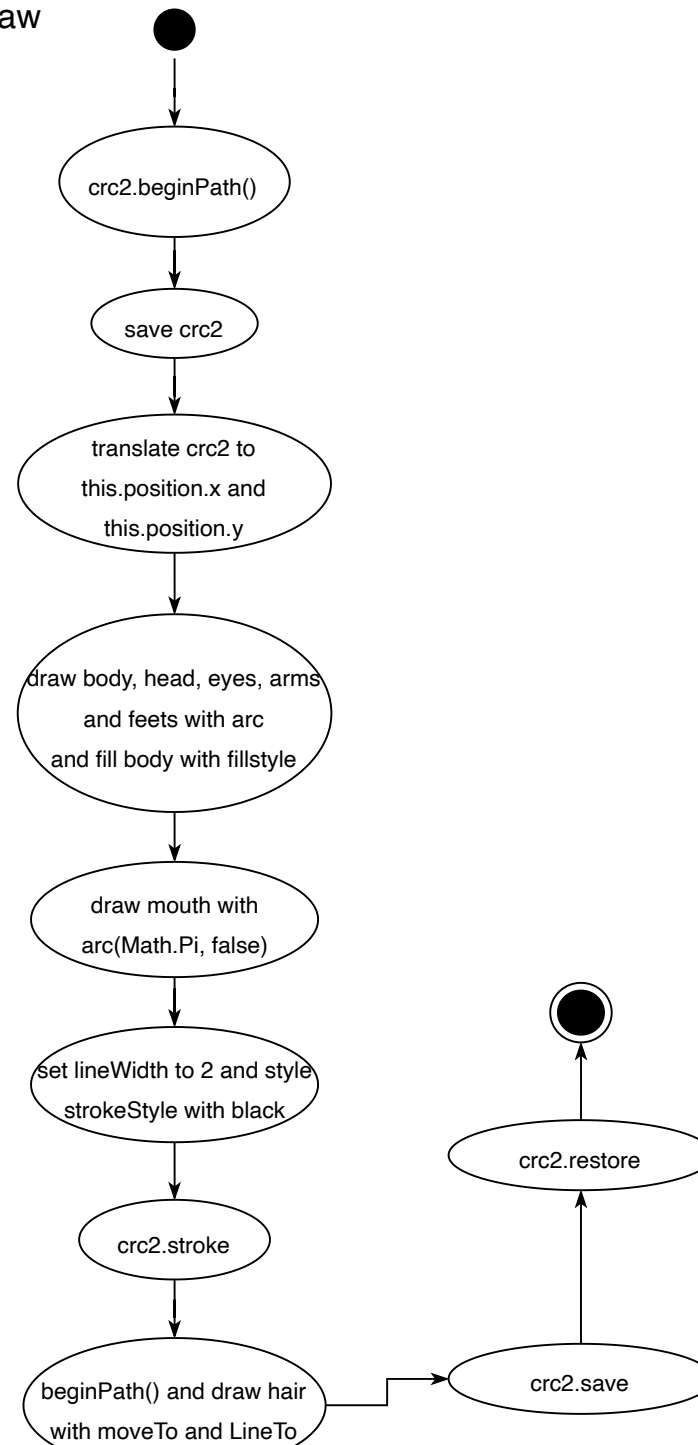
Constructor

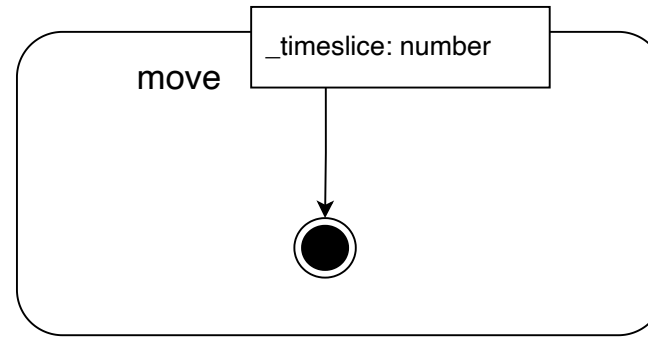
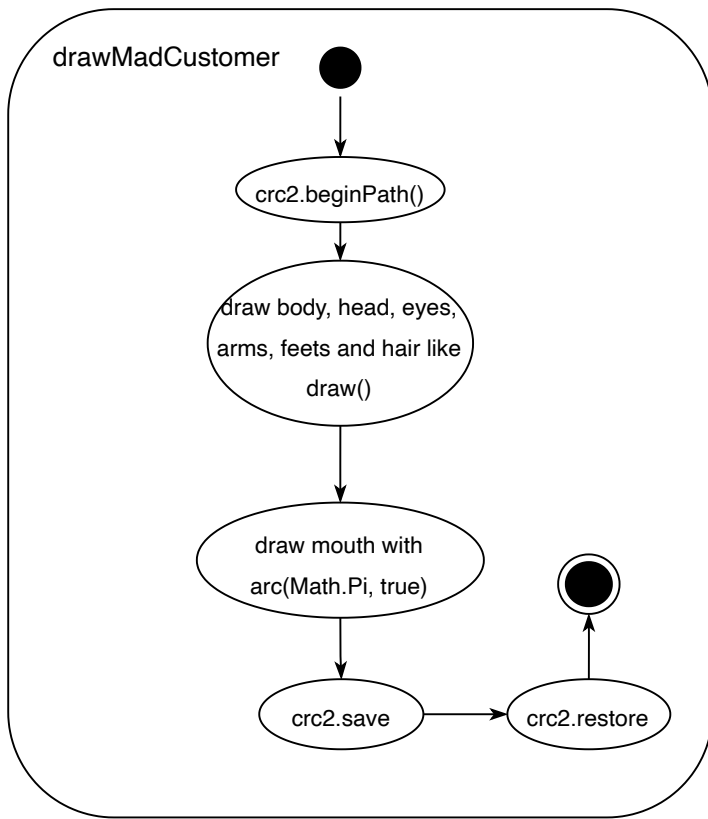


drawImpatientCustomer



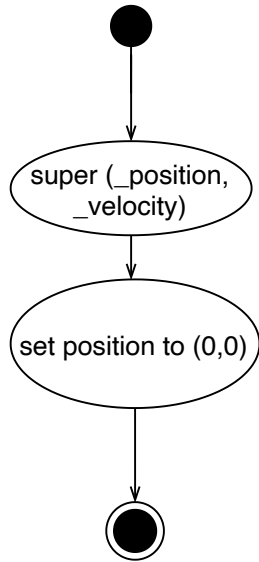
draw



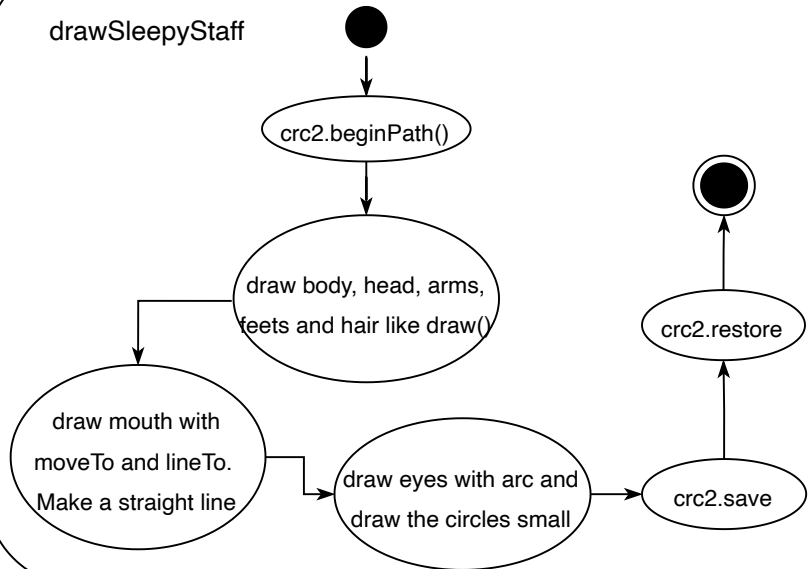


Staff: Activity Diagram

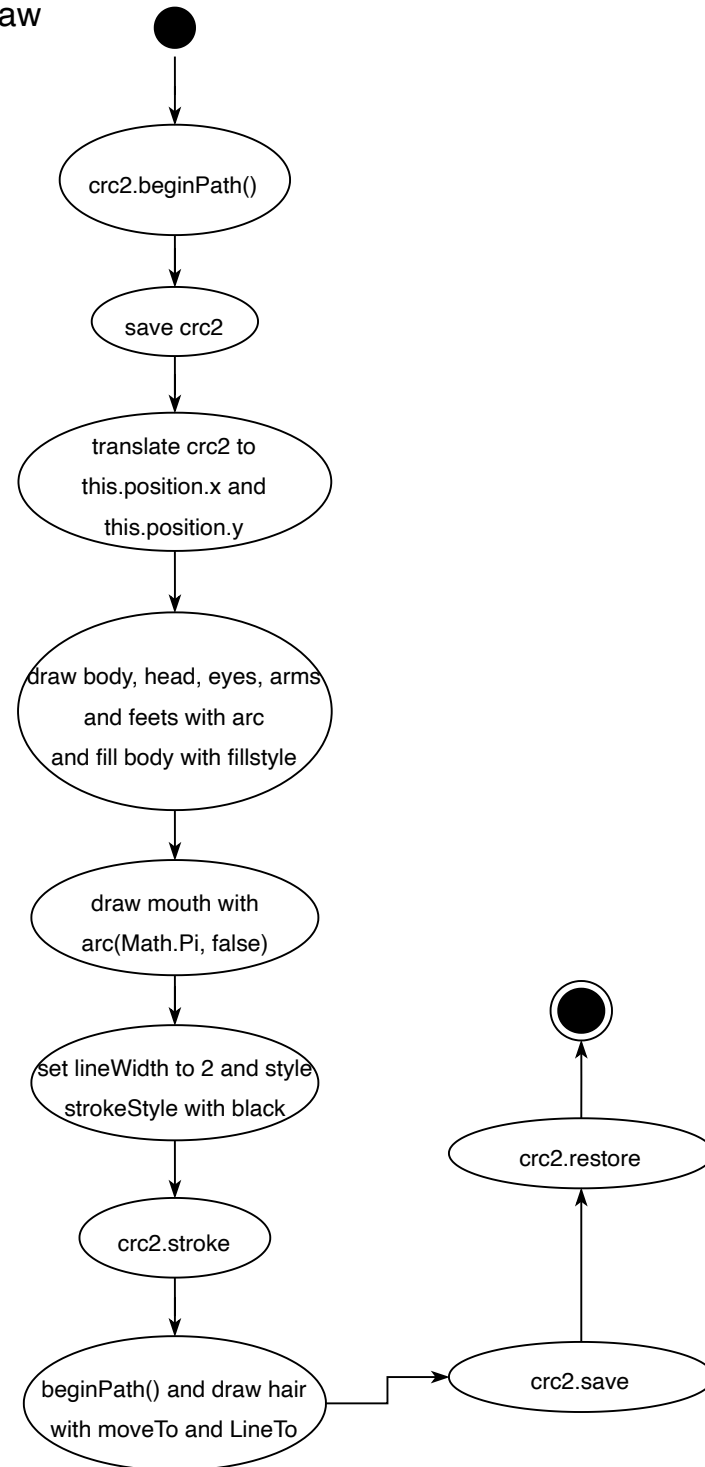
Constructor

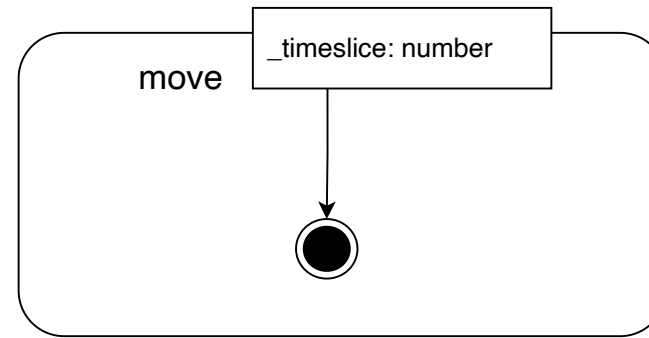
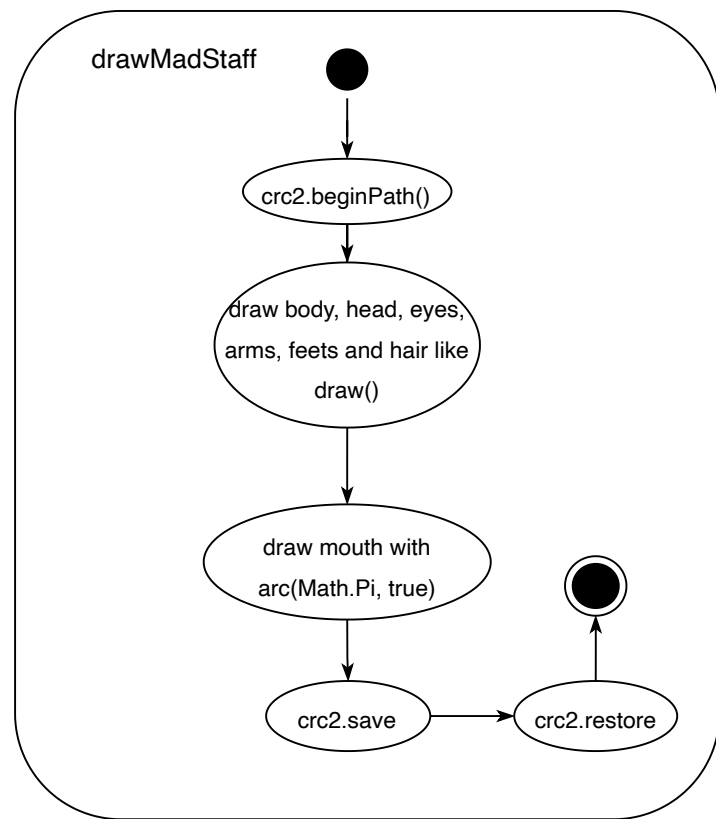


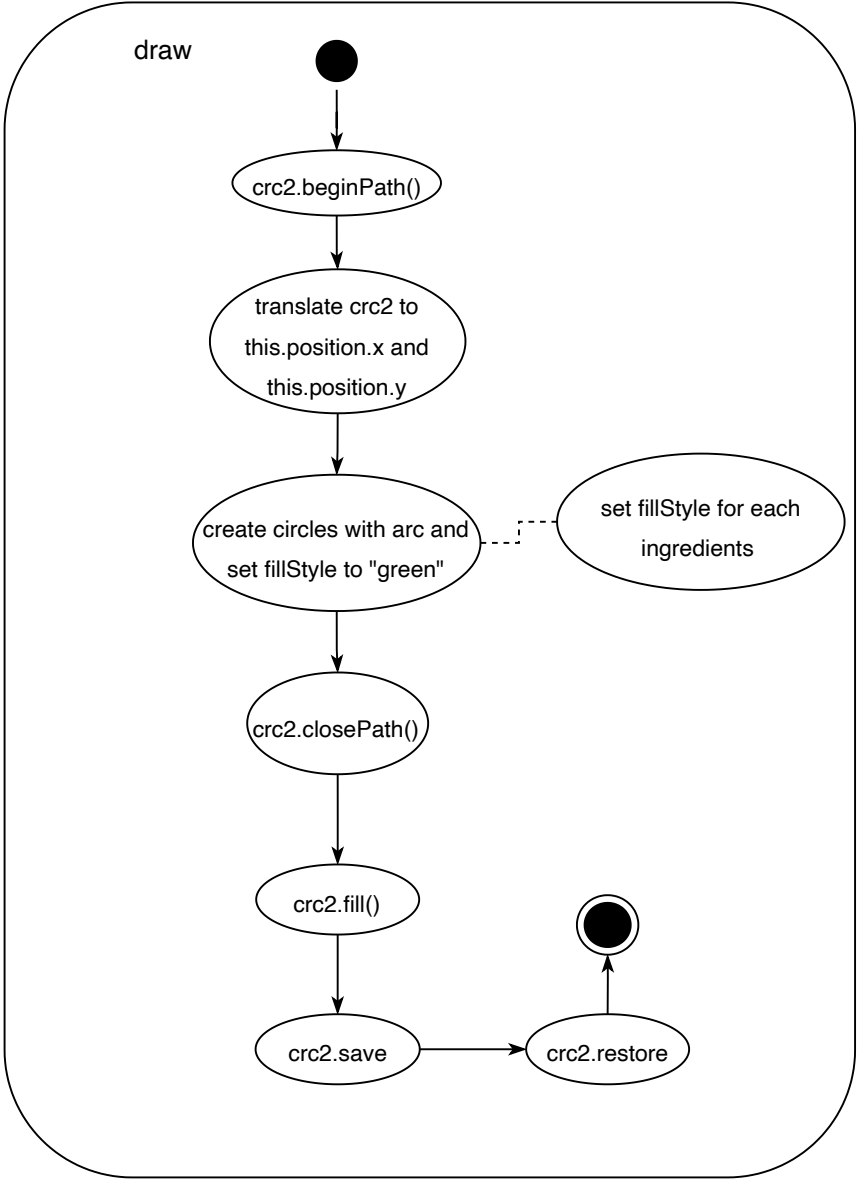
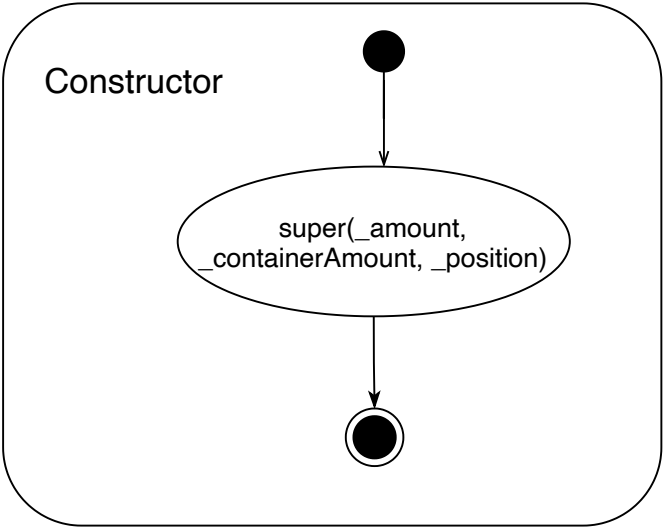
drawSleepyStaff

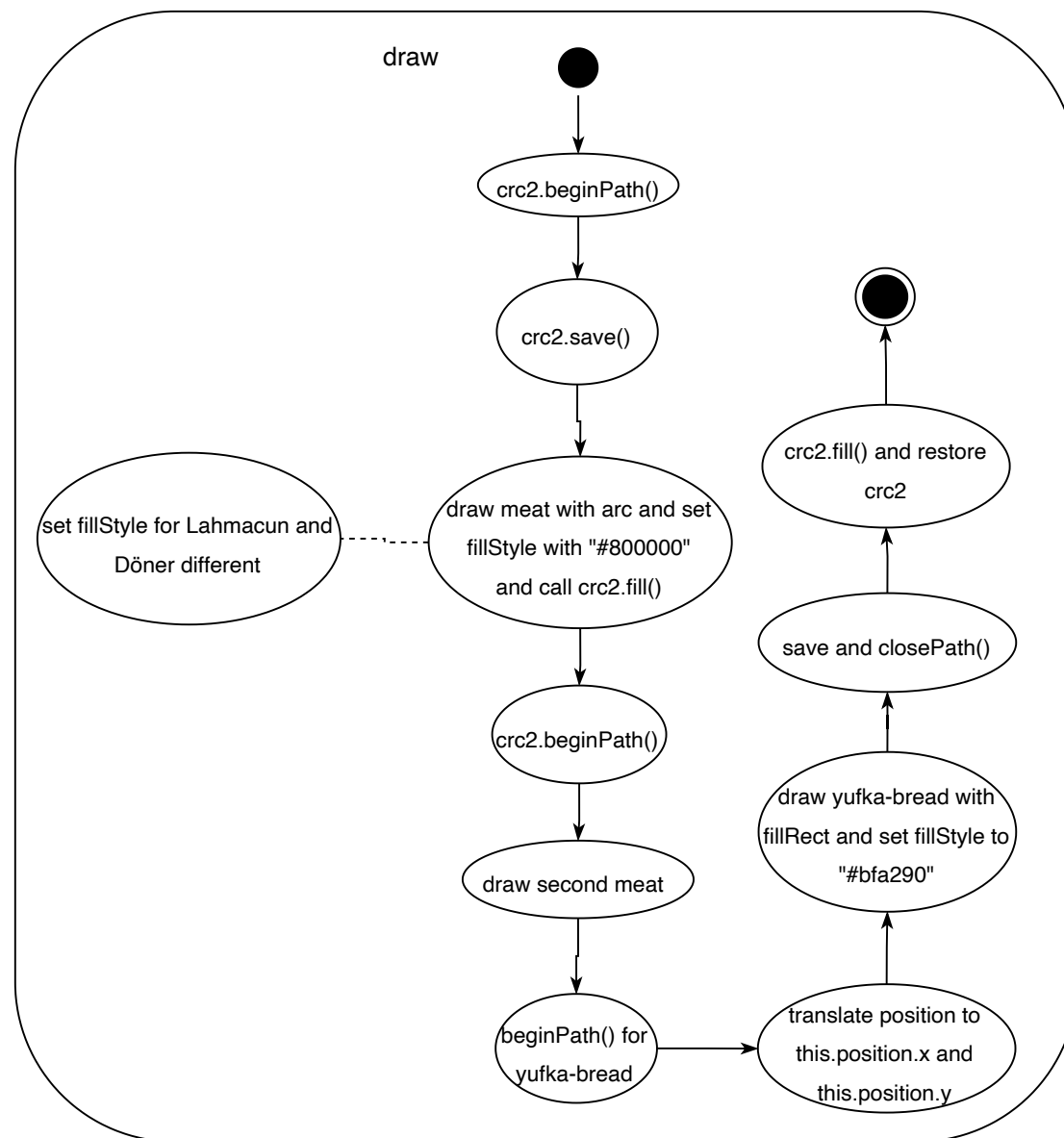
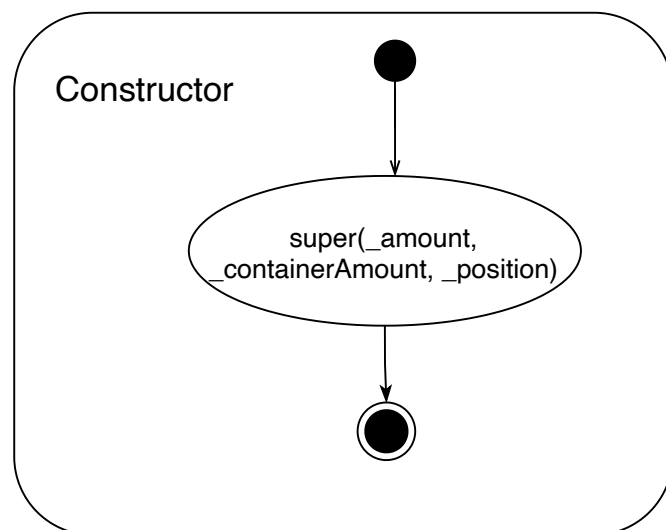


draw

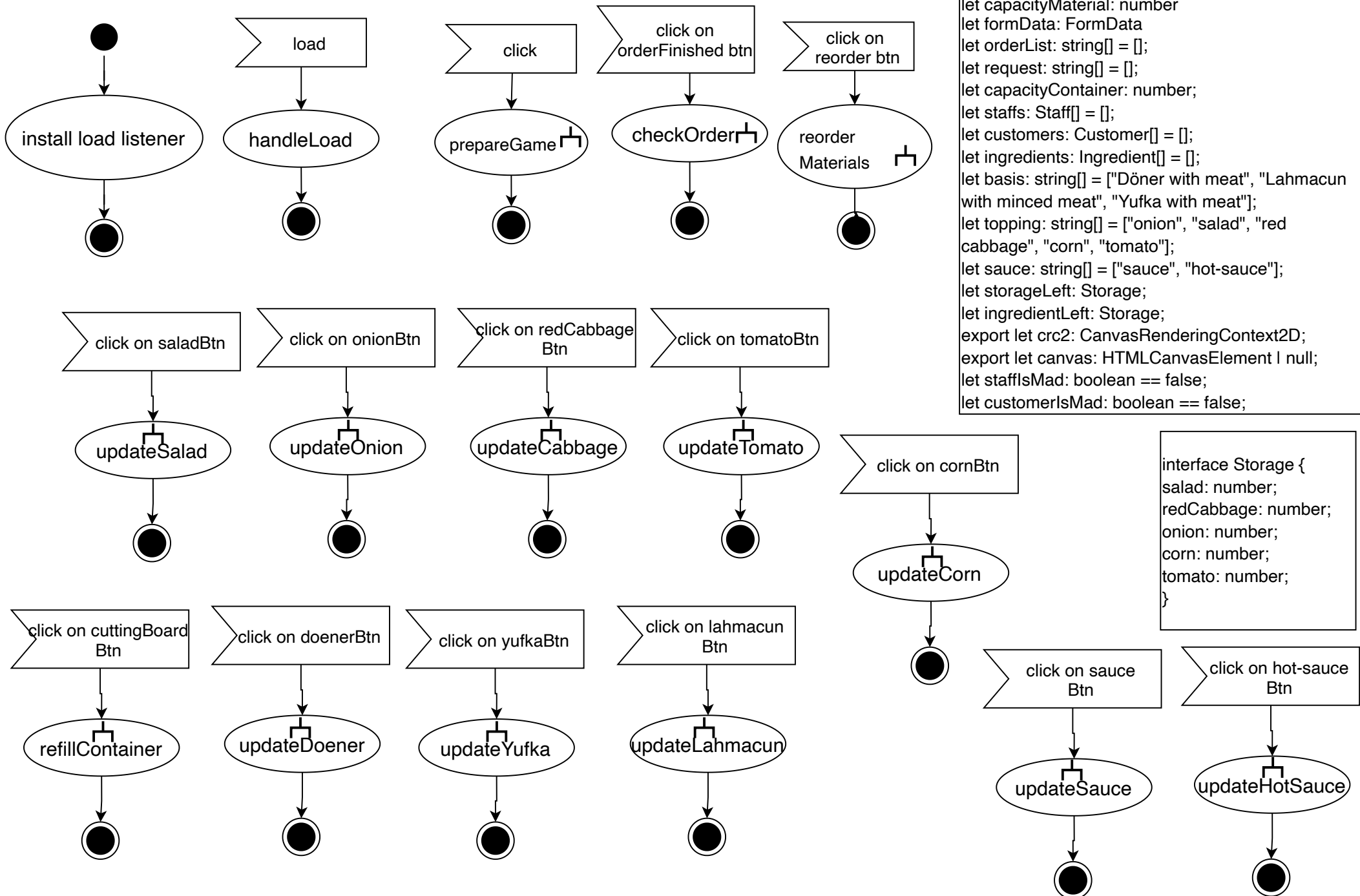


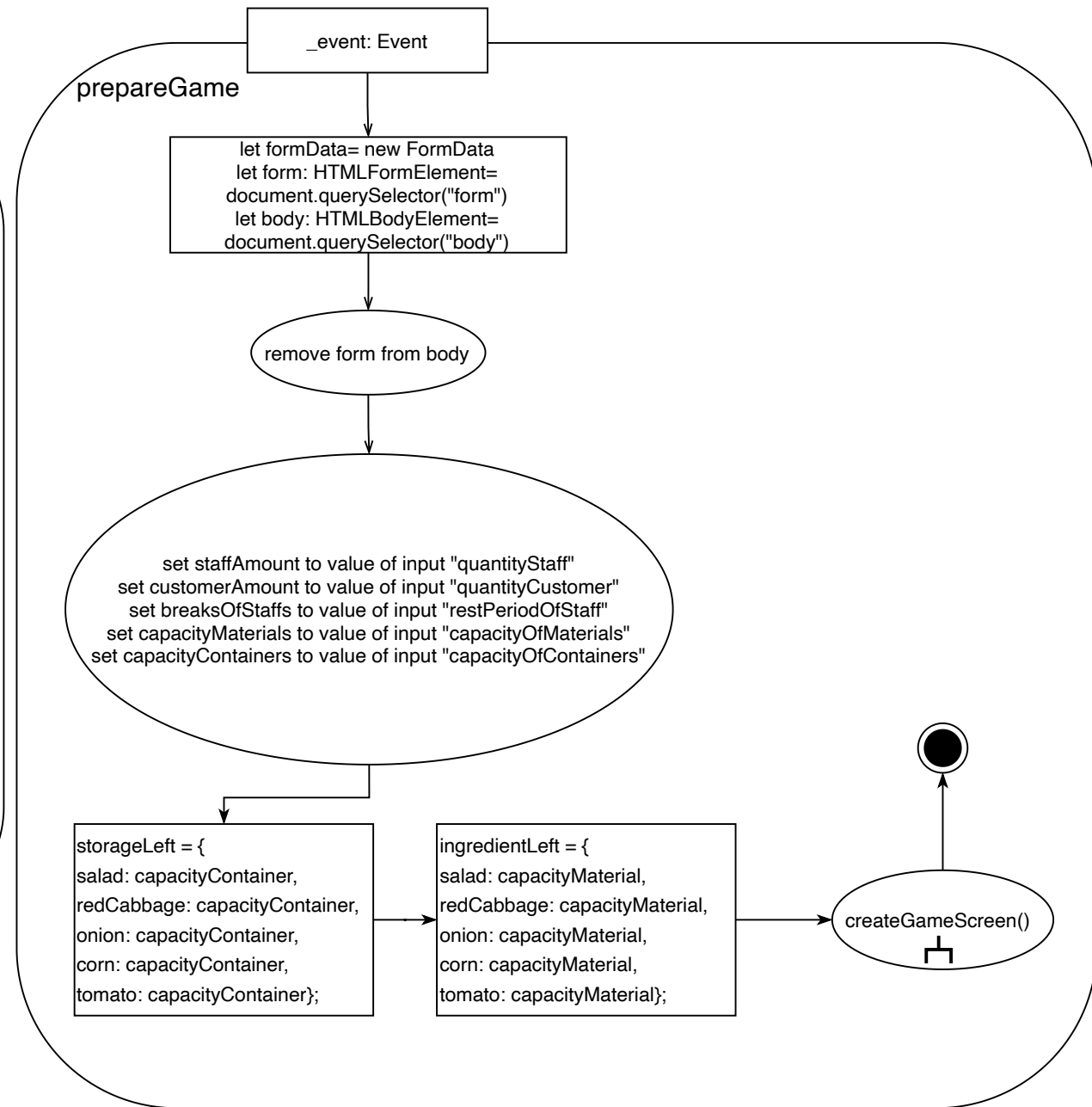
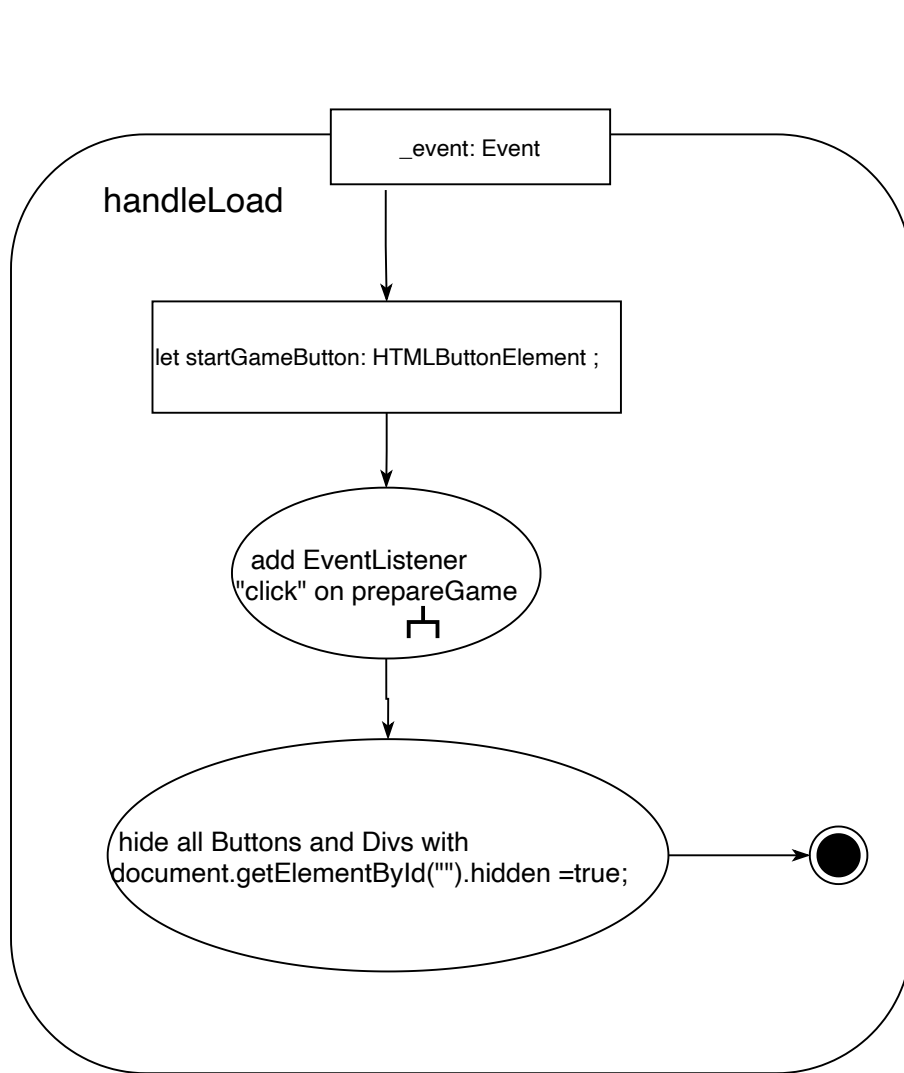




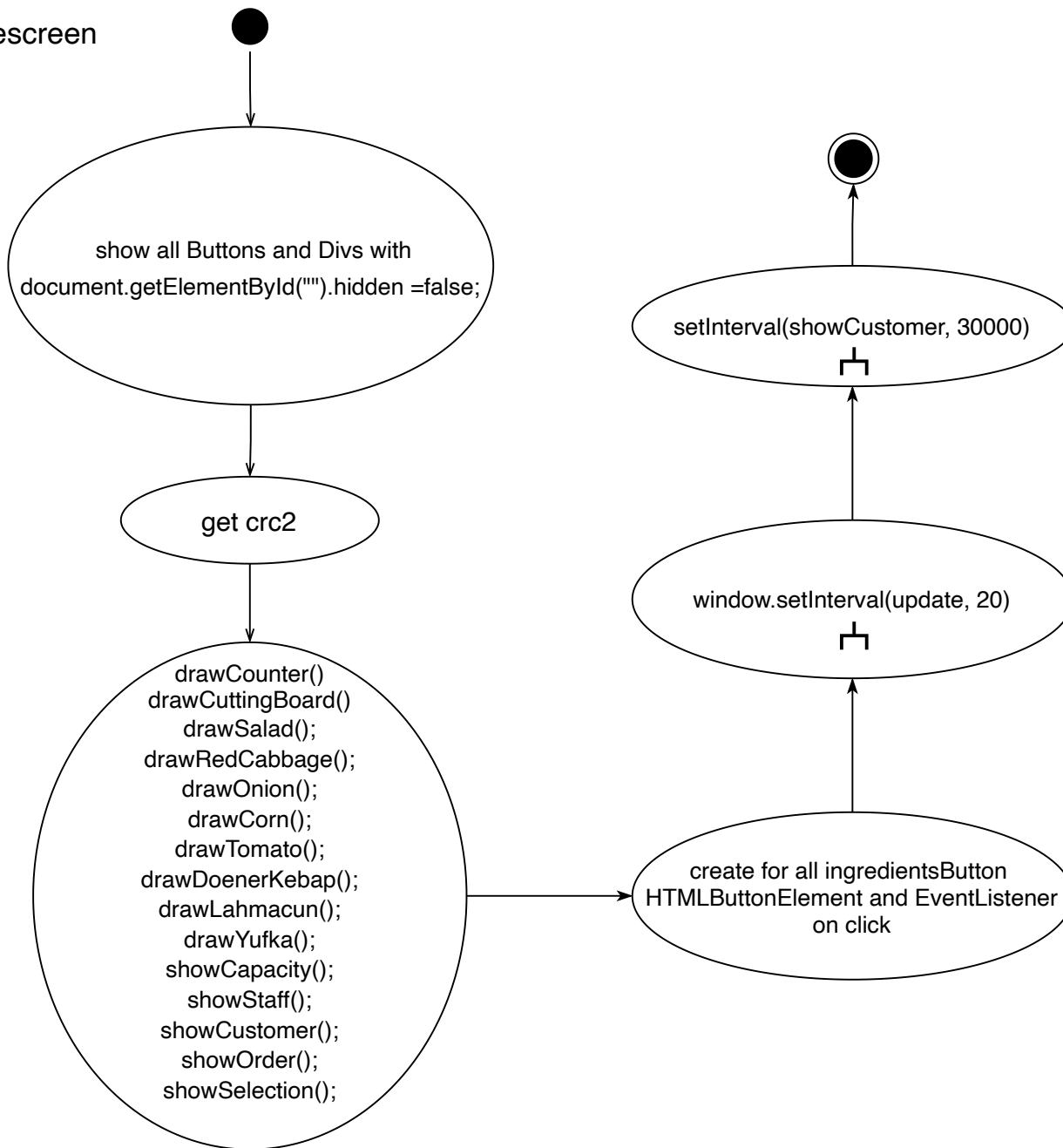


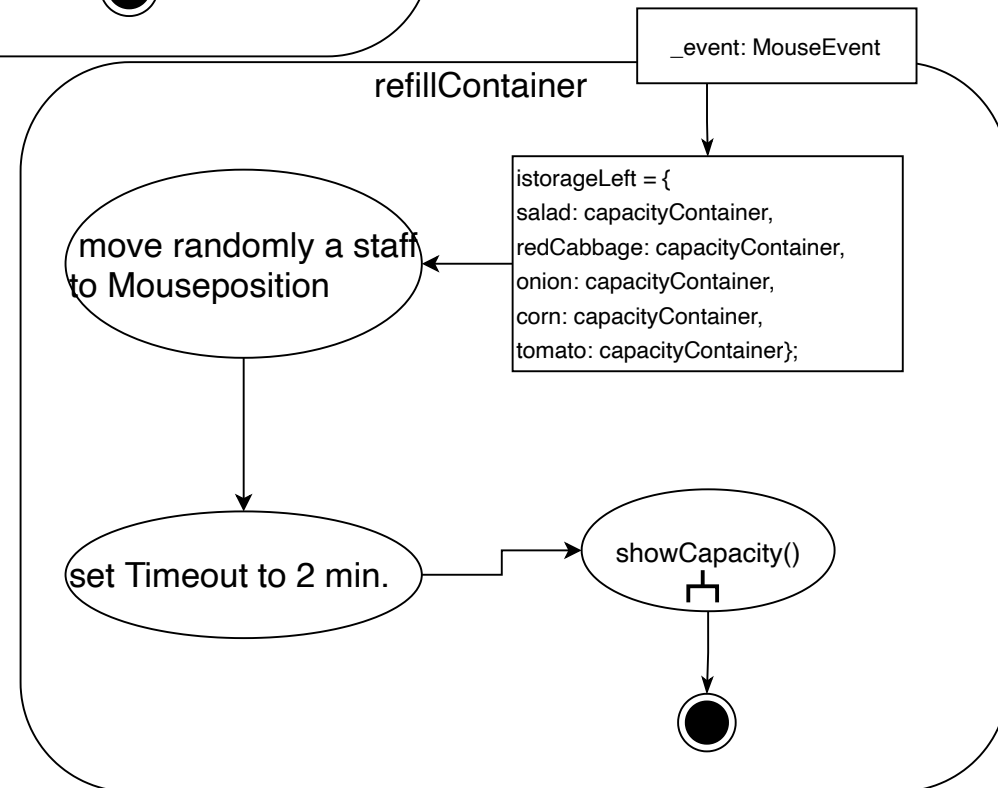
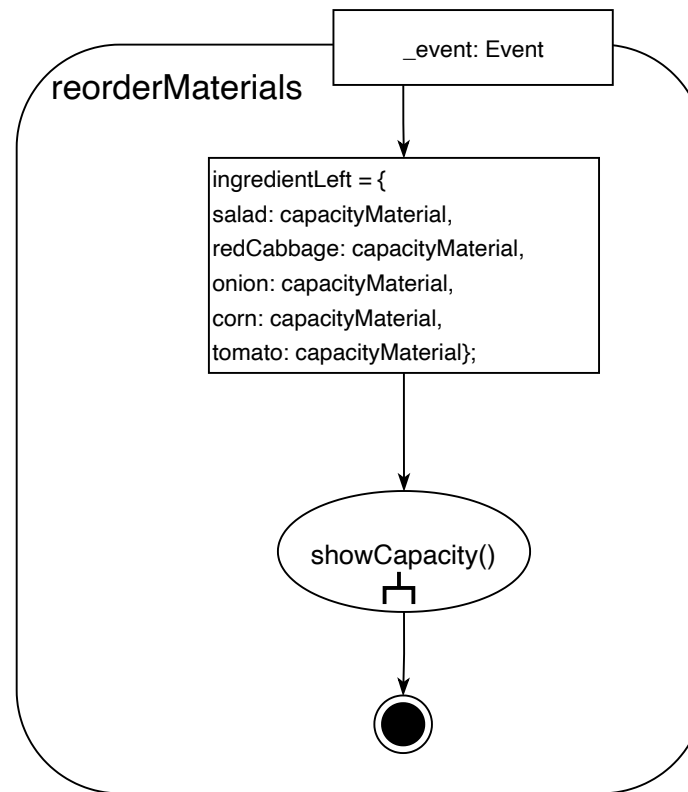
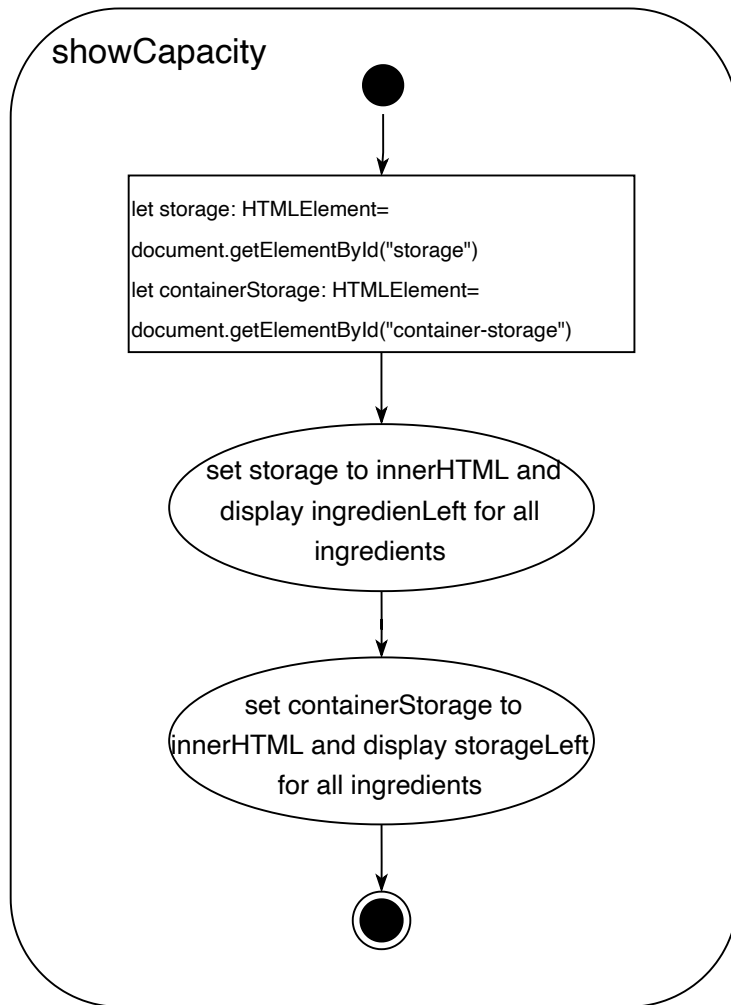
Activity Diagram: Main

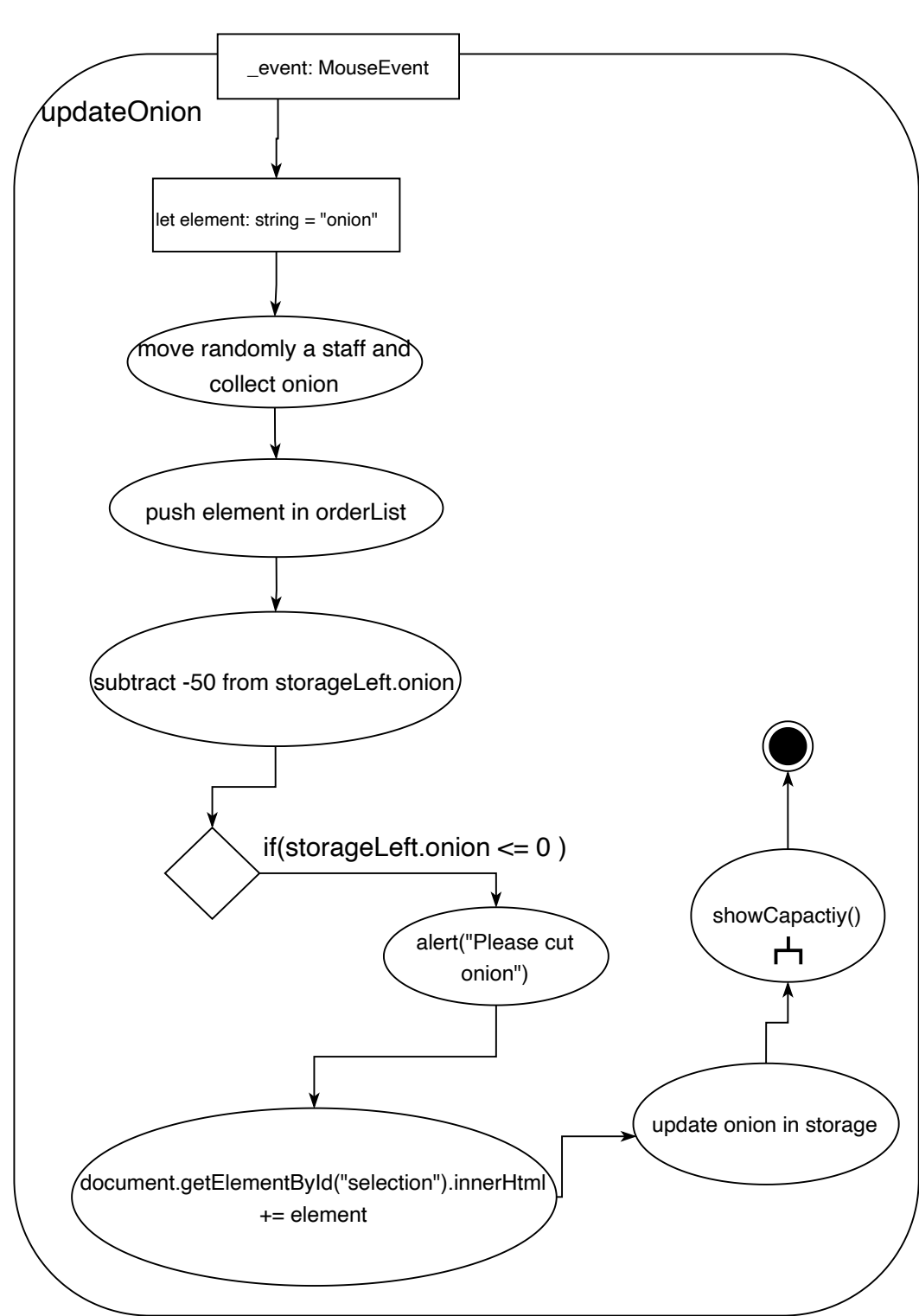
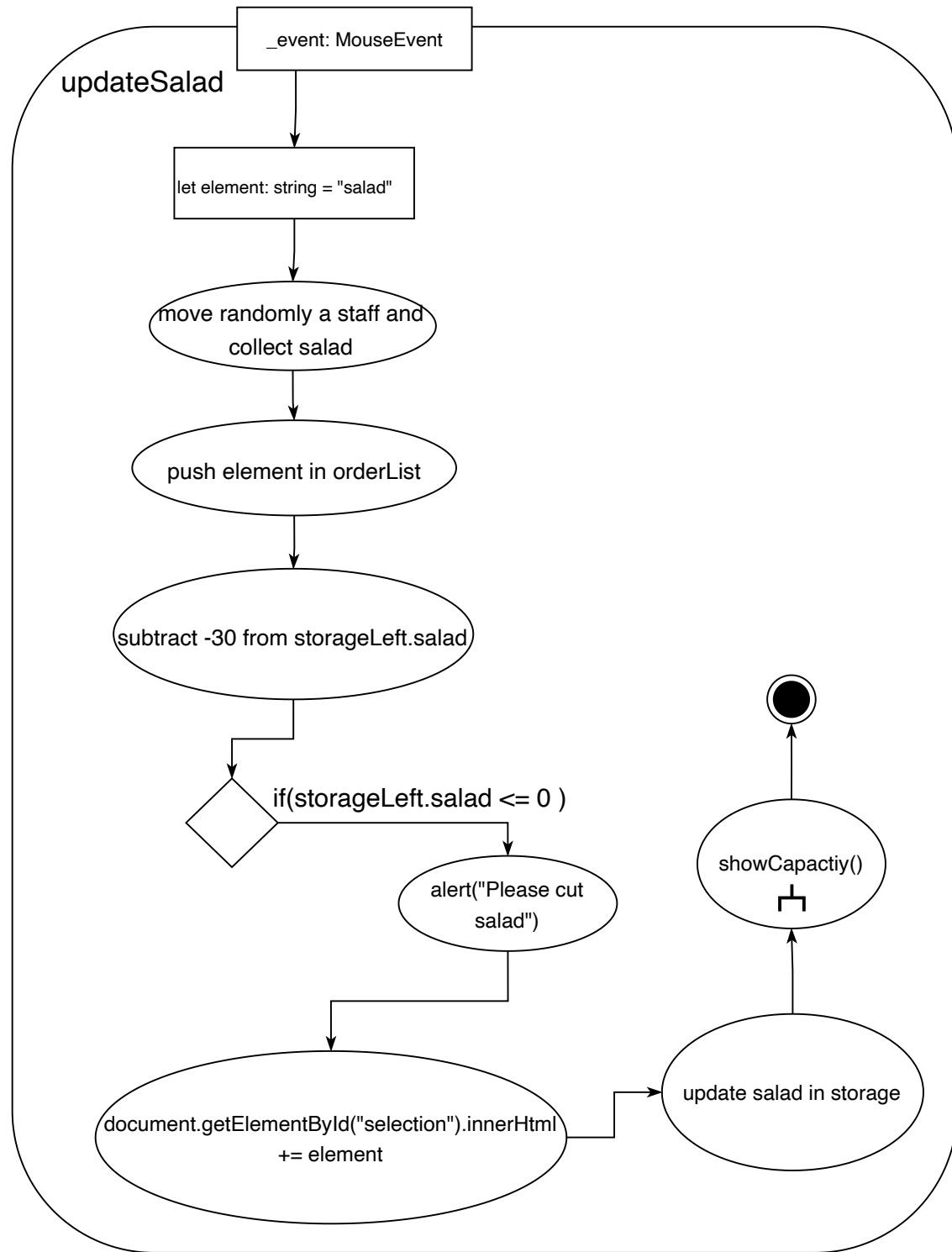


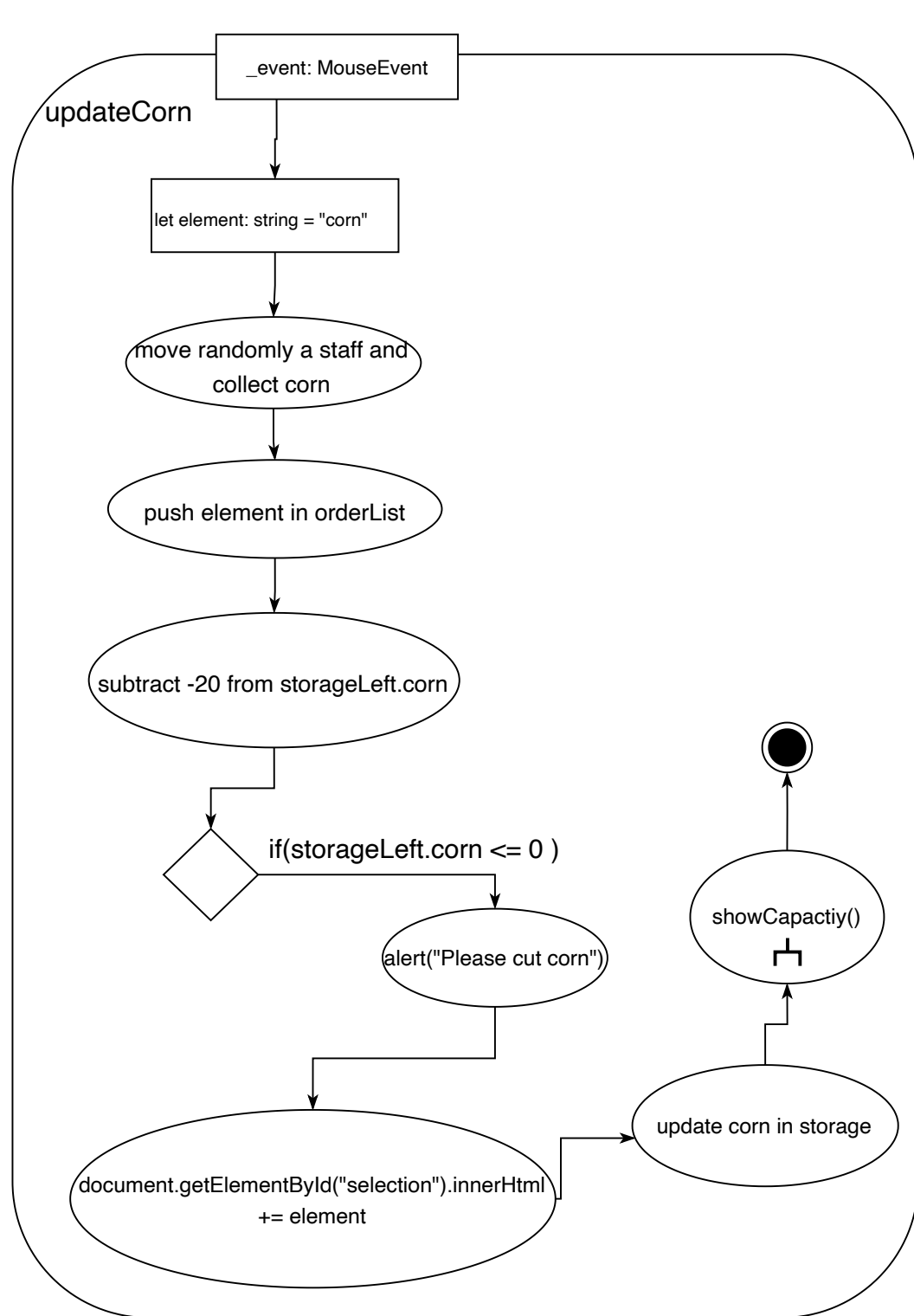
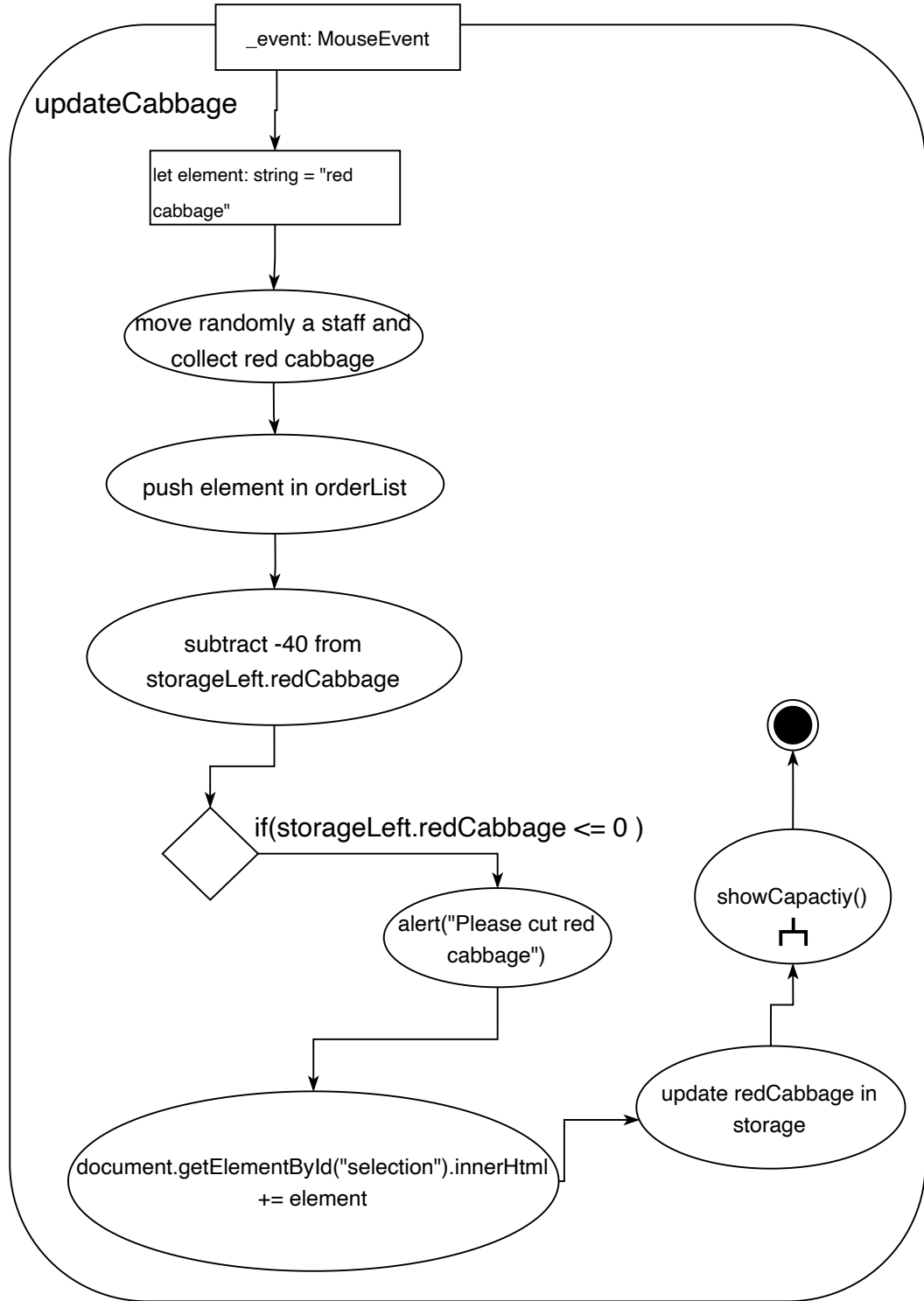


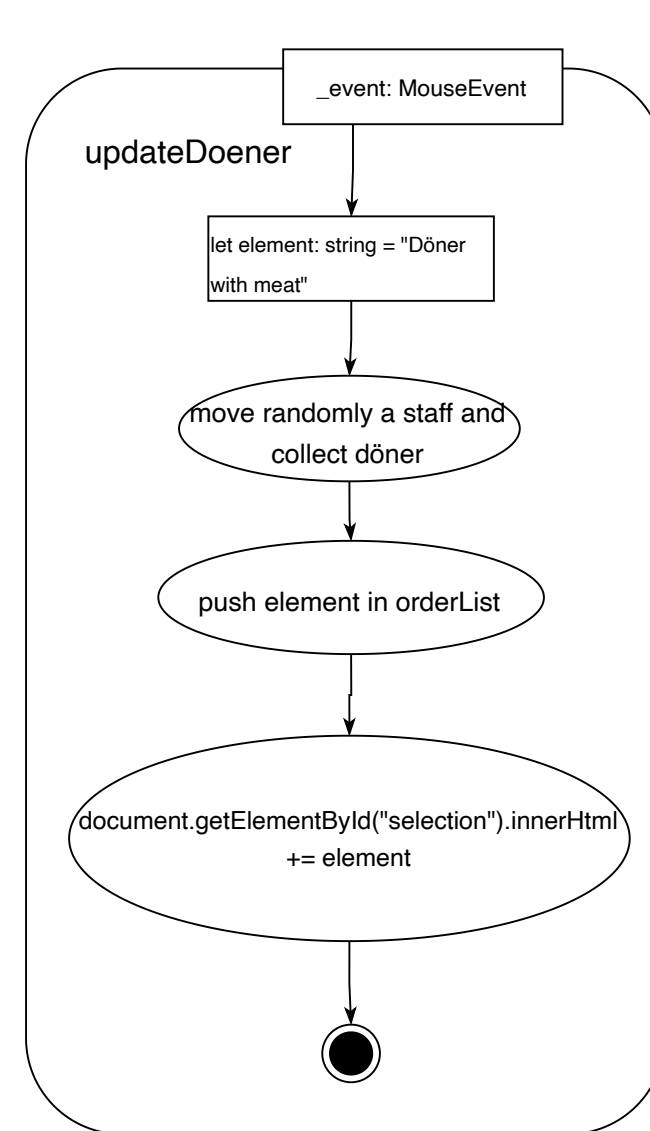
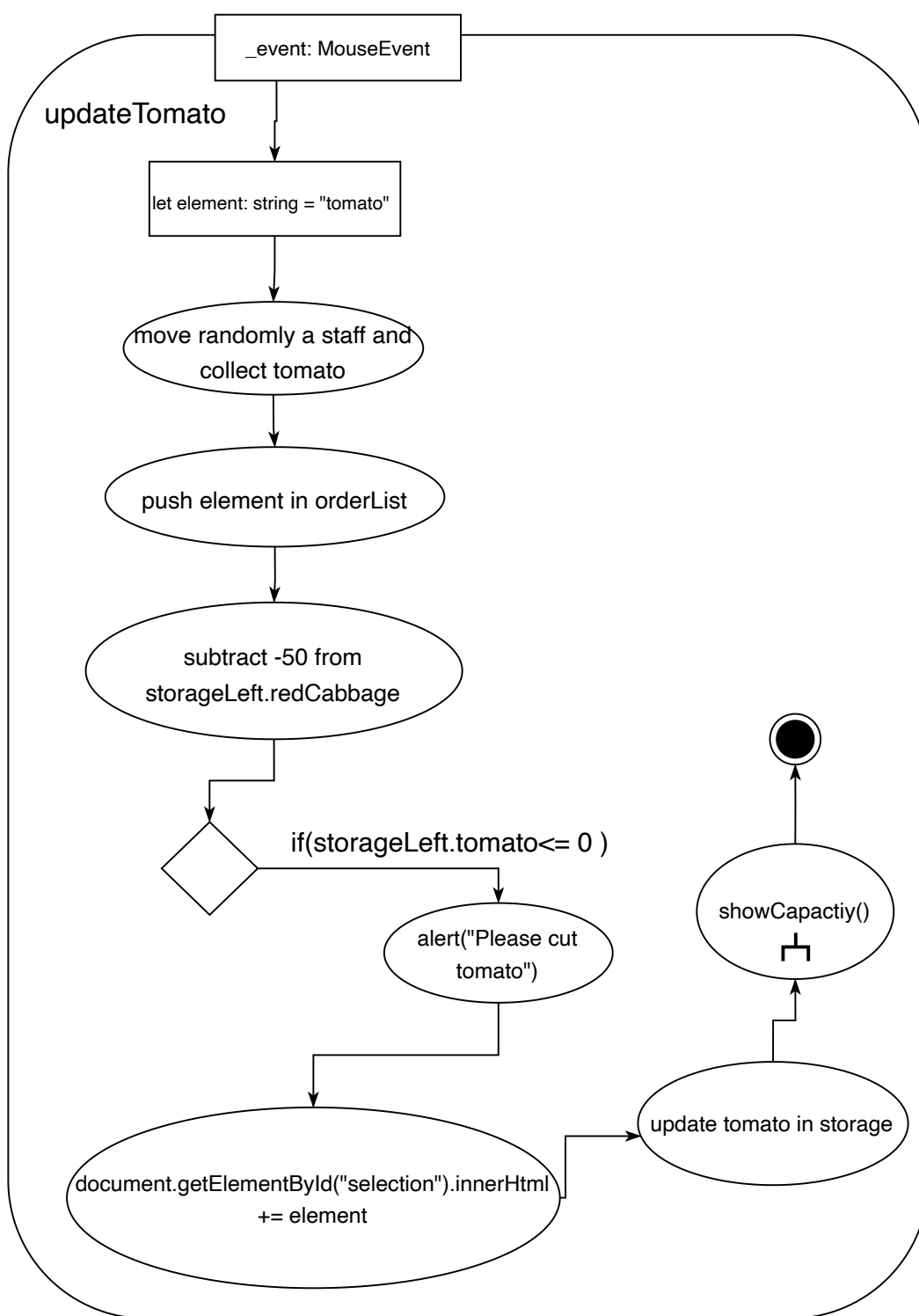
create Gamescreen

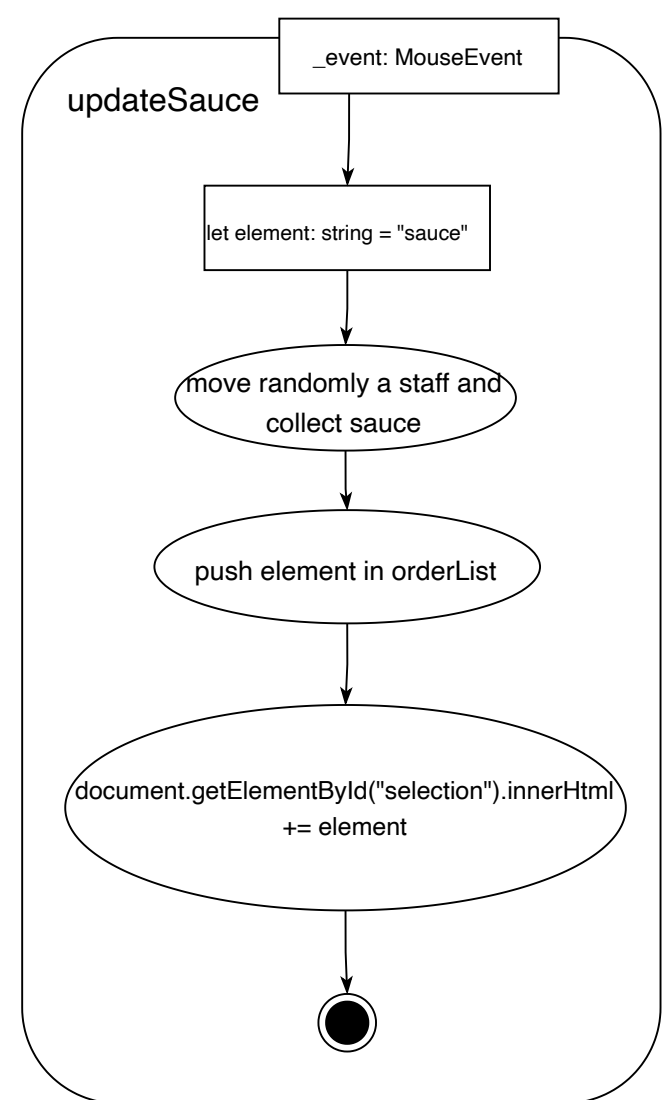
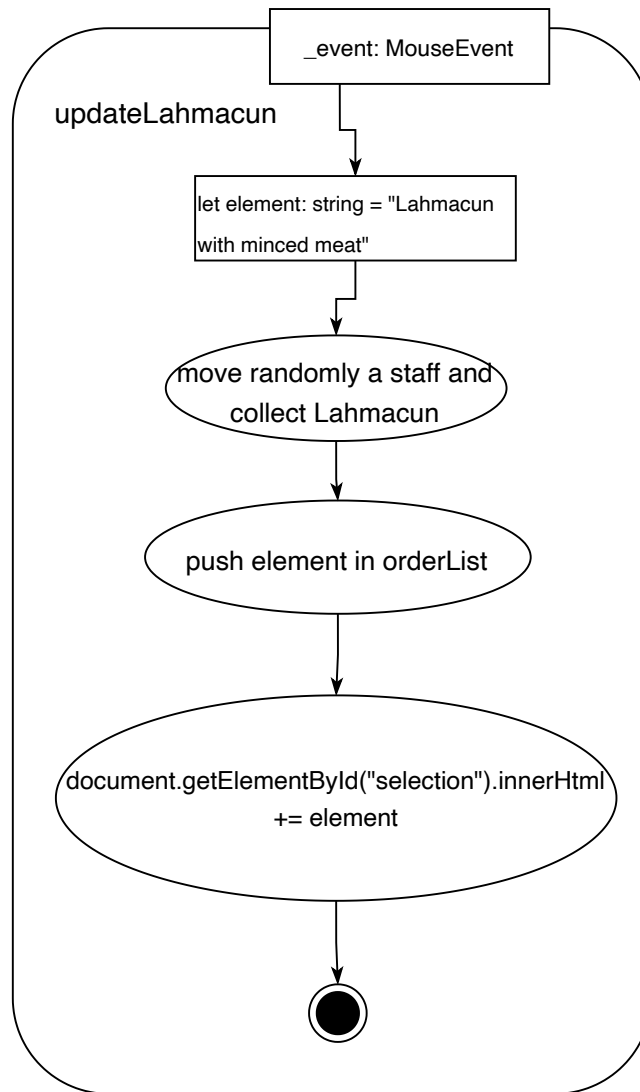
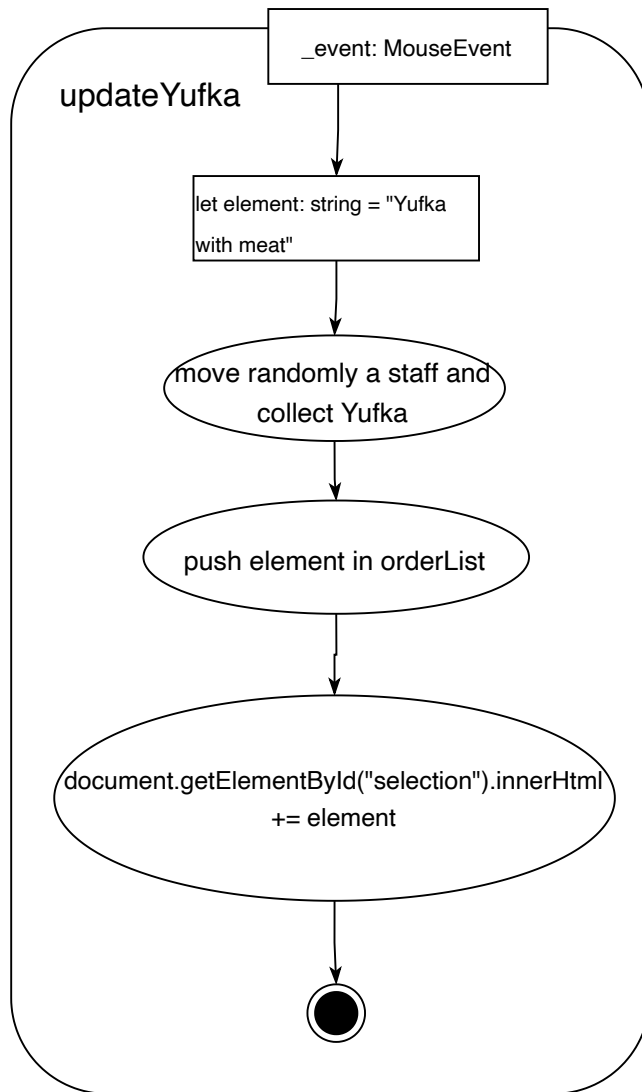


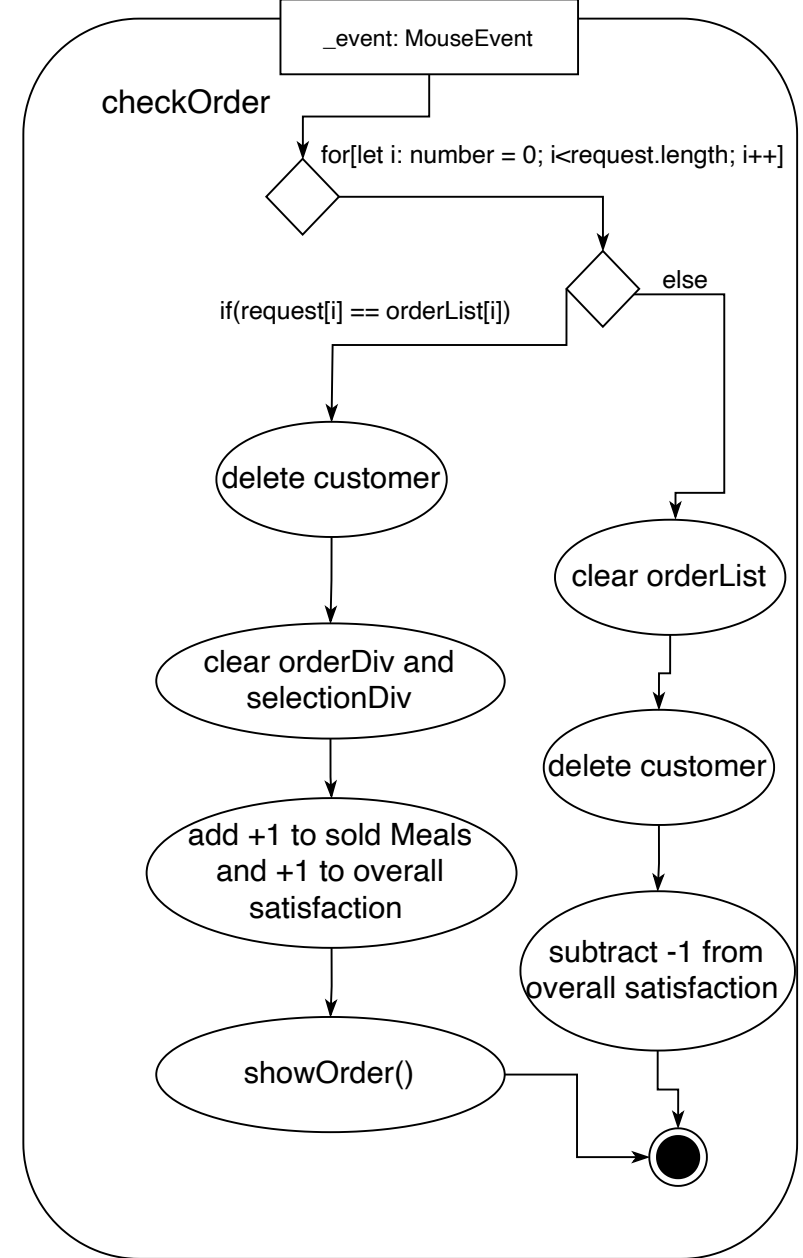
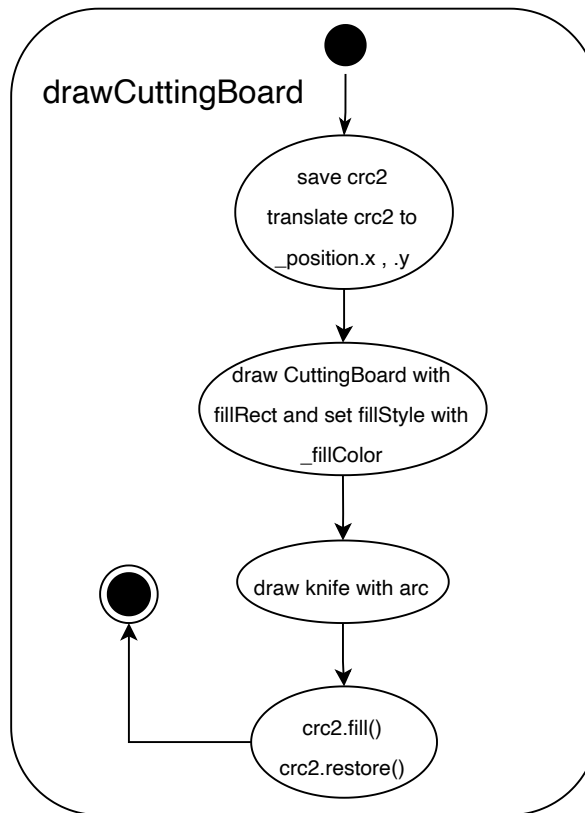
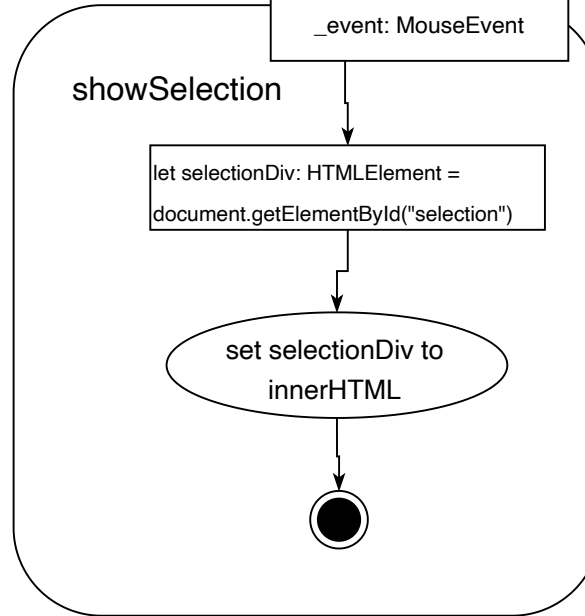
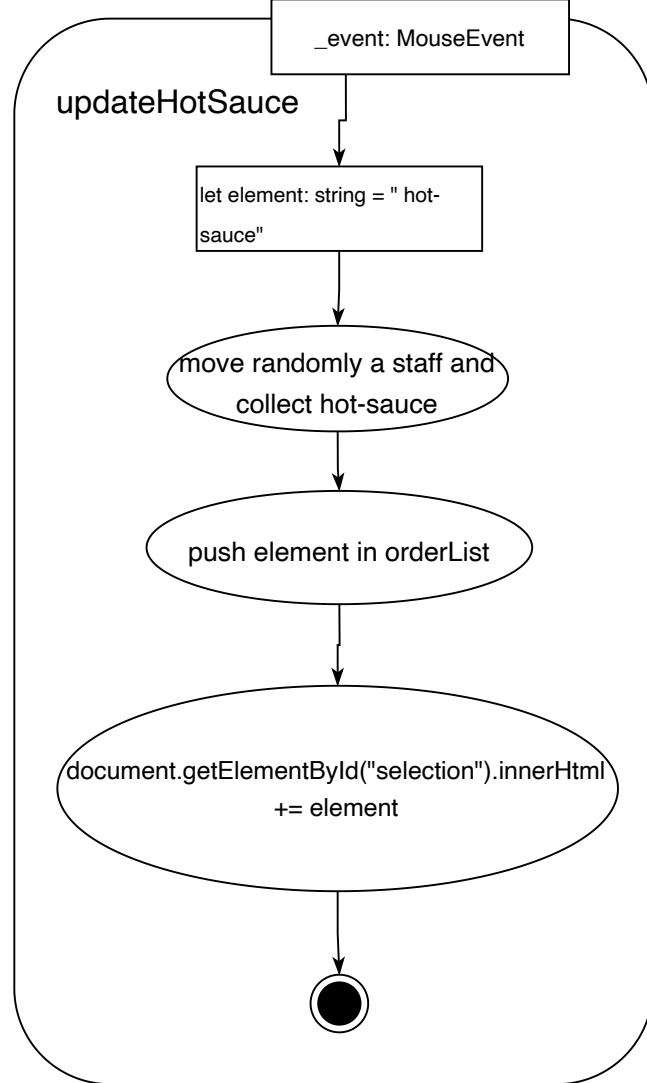




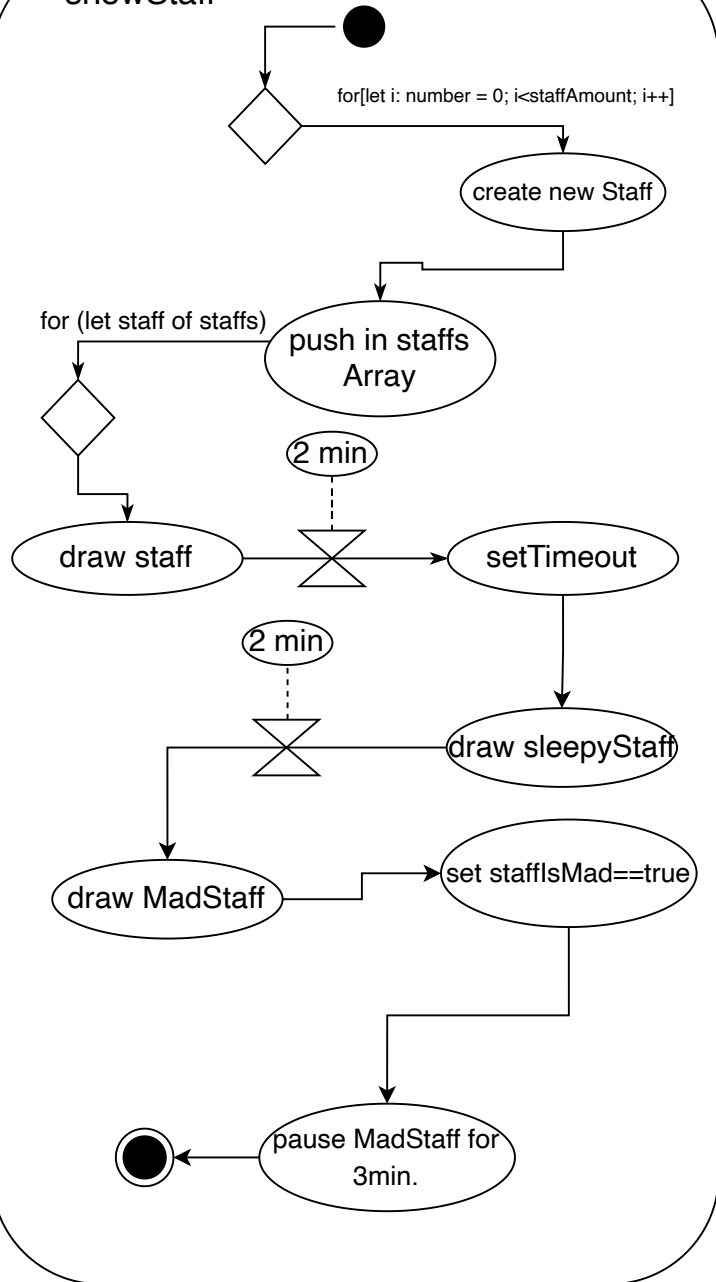




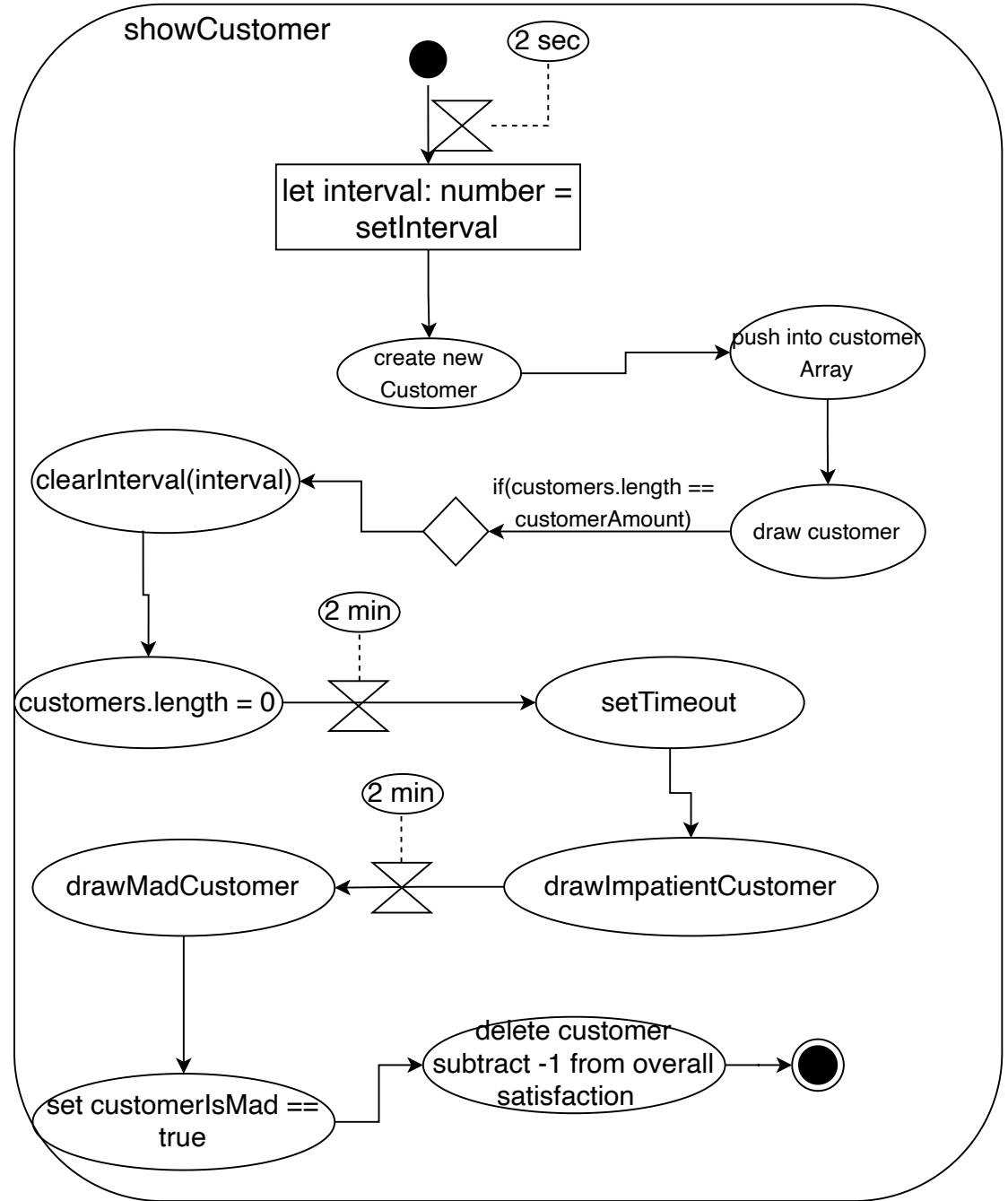




showStaff



showCustomer



showOrder

```
let wert1: number = Math.floor(Math.random() * basis.length);  
let wert2: number = Math.floor(Math.random() * topping.length);  
let wert3: number = Math.floor(Math.random() * sauce.length);  
let werte: string = basis[wert1]+ topping[wert2]+sauce[wert3]
```

push werte in
request Array

let order: HTMLElement =
document.getElementById("order")

set order into innerHTML

drawSalad

create new
Salad

push salad into ingredients
Array

do the same thing for all
ingredients

drawCounter

save crc2
translate crc2 to
_position.x , .y

draw for all ingredients own
container

push ingredients into
ingredients Array

Ingredient.draw()

Anwendungsdurchlauf Döner-Trainer:

1. Das Nutzeri öffnet die Webseite
2. Es wählt die Einstellungen aus
 - a. Mitarbeiterzahl
 - b. Kundenanzahl alle 3 min
 - c. Die Gesamtkapazität
 - d. Die Containerkapazität
 - e. Pausenzeit von Mitarbeitern
3. Durch Klick auf start Game- Button → Spiel öffnet sich
4. Kunden kommen automatisch nach Anzahl und teilen ihre Bestellung im Order-Div
5. Wähle die entsprechenden Zutaten aus
 - a. Ein zufällig gewählter Mitarbeiter läuft zum angeklickten Button und sammelt das ausgewählte
6. Die Containerkapazität sowohl auch die Gesamtkapazität wird beim angeklickten Produkt weniger
 - a. Anzeige im Container-storage-Div und Storage-Div
7. Wenn die Anzahl der einzelnen Zutaten weniger als 0 wird, wird ein Alarm ausgelöst
 - a. Das Nutzeri wird aufgefordert den leeren Container aufzufüllen
 - i. Mit dem Klick auf dem Cutting-Board-Button läuft ein zufälliger Mitarbeiter zur Cutting-Board-Theke und füllt beim leeren Container auf.
 - ii. Der Mitarbeiter braucht dafür 2 min.
8. Wenn die Gesamtkapazität weniger als die Hälfte wird, soll nachbestellt werden
 - a. Mit Klick auf den reorder-Button wird Storage aufgefüllt
9. Wenn Kunde mehr als 2 min. warten muss → Stimmung ändert sich zu ungeduldig
 - a. Wartet der Kunde weitere 2 min. → Stimmung ändert sich zu wütend
 - i. Kunde verlässt die Bude und die Bestellung verfällt.
10. Wenn die Bestellung richtig übergeben wurde, erhält die overall satisfaction anzeige sowohl sold Meals anzeige +1
 - a. Wenn keine -1.
11. Wenn ein Mitarbeiter länger als 2 min. arbeitet wird es müde und bei weiteren 2 min. wird der Mitarbeiter sauer.
 - a. Wenn Mitarbeiter sauer ist setze ihn in die Pause.