

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.