

Konzept Döner-Trainer

Von Nicole Burmistrack, 259228, EIA2

Welches Erlebnis soll der Nutzer haben?

Der Nutzer soll eigenständig dazu in der Lage sein, Mitarbeiter in einer Dönerbude zu verwalten.

So soll hier möglich sein, dass der Nutzer den Mitarbeitern Aufgaben zuschreiben kann wie:

- Rohmaterialien verarbeiten
- Behälter aufzufüllen
- Bestellungen zu tätigen
- Döner, Yufka und Lahmacun zusammenstellen
- Döner, Yufka und Lahmacun verkaufen

Durch das freiständige Auswählen bestimmter Einstellungsmöglichkeiten im Startbereich, soll der Nutzer das Simulationserlebnis anpassen können.

Startbildschirm

Nutzer kann einstellen:

- *Anzahl Angestellte*: von 1 bis 10 Mitarbeiter
- *Kunden/ Minute*: von 5 bis 10/ Minute
- *Kapazität der Behältnisse*:
 - *Rohmateriallager (übernommen auf alle Behältnisse in Lager)*: von 10 bis 30 Produkte/ Behälter
 - *Theke (übernommen auf alle Behältnisse an der Theke)*: von 10 bis 30 Produkte/ Behälter
- *Leerlauf der Mitarbeiter* (nach einem erfüllten, kompletten Durchlauf): von 3 bis 10 Sekunden

Simulation

Zutaten in den Behältern an der Theke:

In den einzelnen Behältern (geschnittene Zutaten):

- Salat
- Tomate
- Zwiebel
- Peperoni
- Gurke

- Mais

Auf der Theke:

- Soße rot
- Soße weiß
- Fladenbrot fertig
- Dönerbrötchen fertig
- Lahmacun fertig

An der Theke:

- Fleisch

Im Lager/ Küchenbereich:

In den einzelnen Behältern (Rohmaterialien):

- Salat
- Tomate
- Zwiebel
- Peperoni
- Gurke
- Mais
- Fleisch
- Dönerbrötchen
- Fladenbrot

Zum Backen von Fladenbrot und Dönerbrötchen:

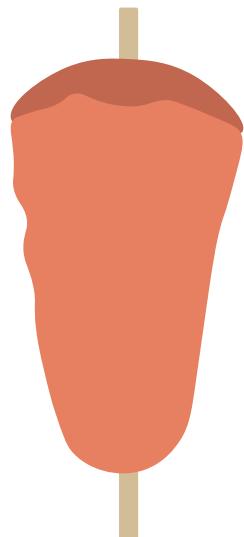
- Ofen

Zum Schneiden von Gemüse:

- Schneidebrett

Symbole und Illustrationen

Rohmaterialien (roh/ ungeschnitten):



Fleisch



Salat



Tomate



Zwiebel



Peperoni



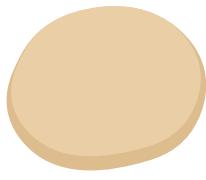
Gurke



Mais



Fladenbrot



Döner Brötchen



rote Soße



weiße Soße

Verarbeitete Produkte (gebraten, gebacken, geschnitten):



Fleisch



Salat



Tomate



Zwiebel



Peperoni



Gurke



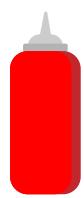
Mais



Fladenbrot



Döner Brötchen



rote Soße



weiße Soße

Mitarbeiter und Kunden



Kunde
gut gelaunt



Kunde
genervt



Kunde
verärgert



Mitarbeiter
normal



Mitarbeiter
schläfrig/ gelangweilt



Mitarbeiter
gestresst

Weitere Produkte



Yufka fertig



LAHMACUN



Döner fertig



Lahmacunteig roh



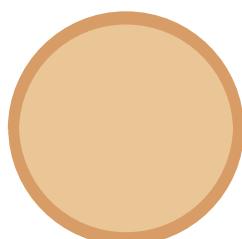
Soße rot
(nachdem angeklickt an Theke)



Soße weiß
(nachdem angeklickt an Theke)

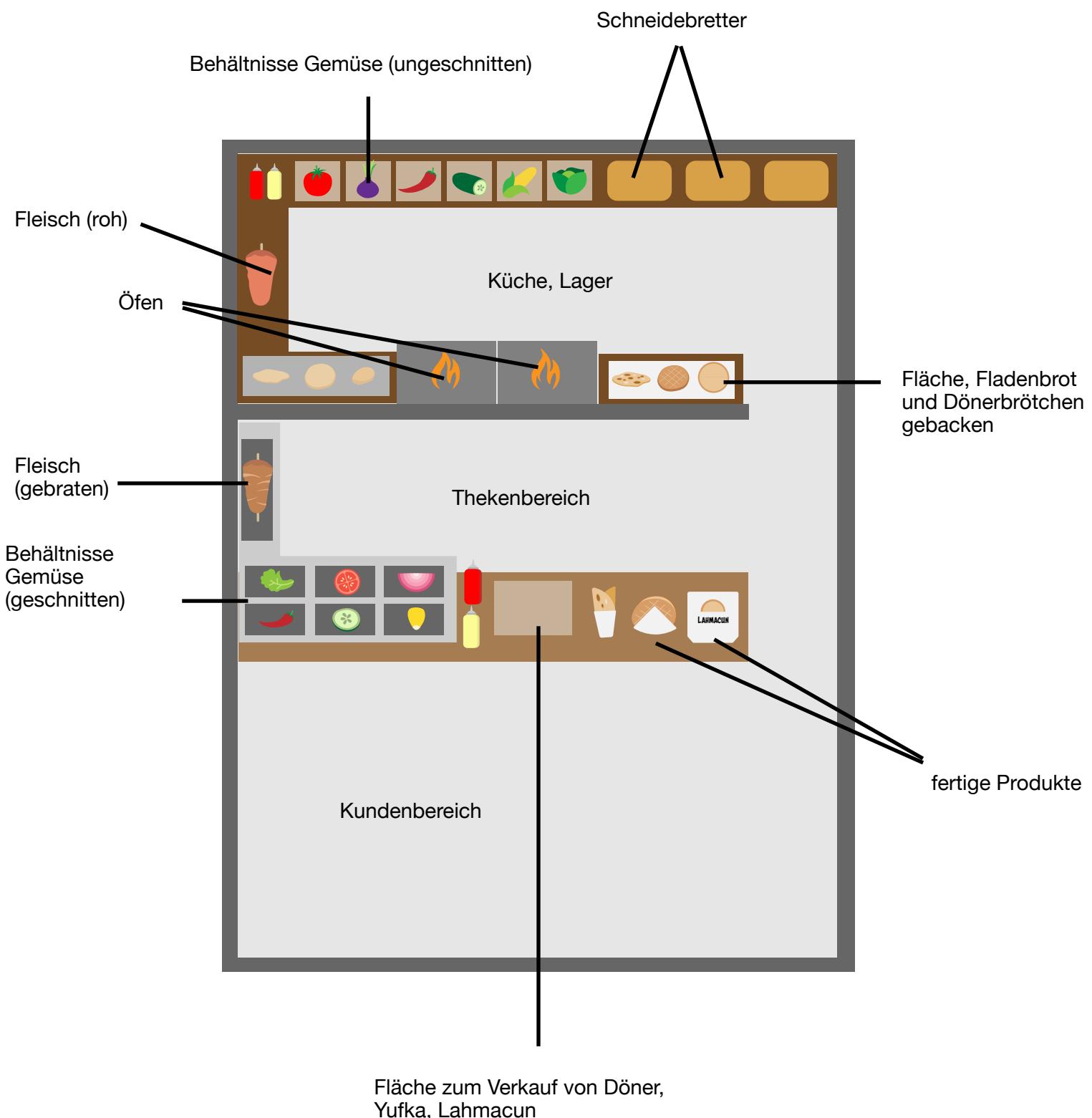


Fleisch gebraten
(nachdem angeklickt an Theke)



Lahmacunteig fertig

Grundriss Dönerbude:



UI-Scribble

Startbildschirm

```
<div>
  <h1>Döner Trainer</h1>
  <div>
    <div id="labels">
      <label>Angestellte</label>
      <label>Kunde/Min</label>
      <label>Kapazität</label>
      <label>Leerlauf</label>
    </div>
    <div id="values">
      <input type="text" value="--" />
      <input type="text" value="X" />
      <input type="text" value="M" />
      <input type="text" value="M" />
    </div>
  </div>
  <button id="startBn">Start</button>
</div>
```

input bekommt jeweils eigene id

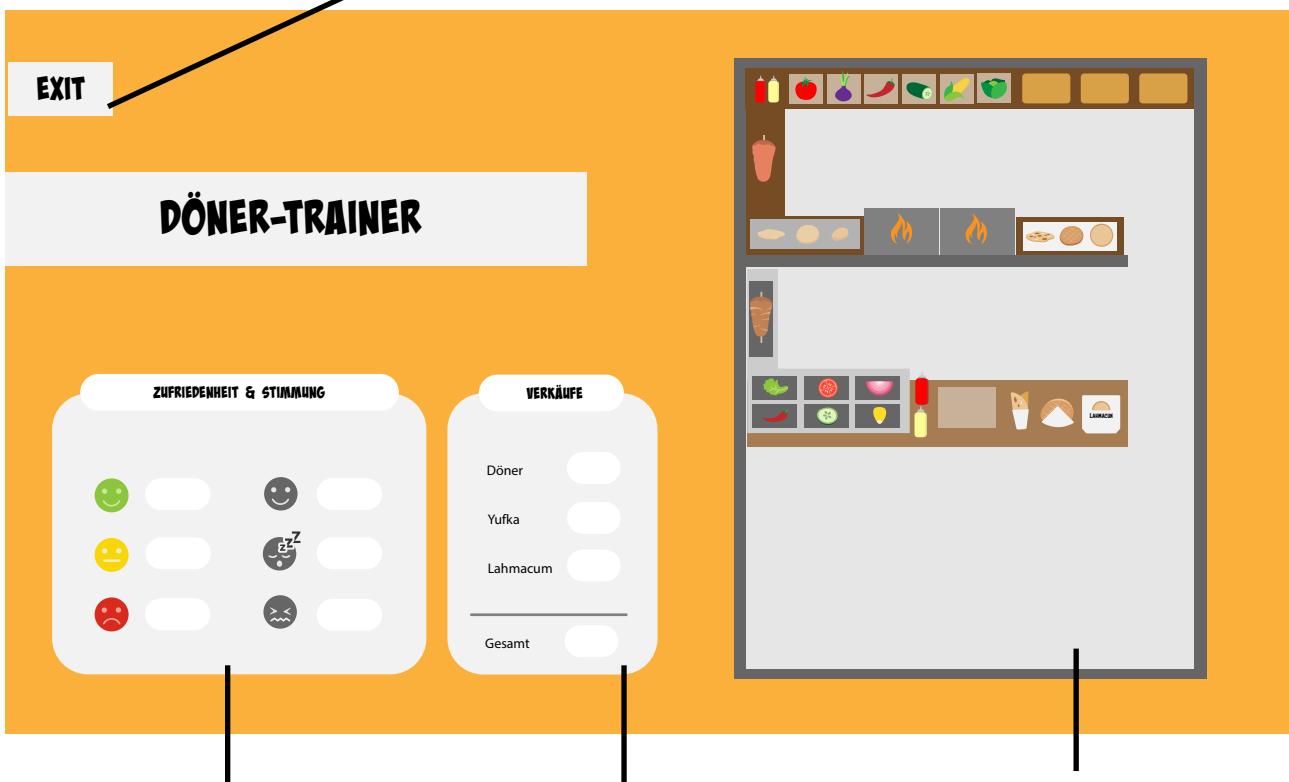
Simulation

```
<button id="exit">Exit</button>
<div>
  <h2>Döner - Trainer</h2>
  <div>
    <legend>Zufriedenheit</legend>
    <div>
      <img alt="grid of 9 smiley faces with various expressions" data-bbox="113 768 363 888"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="138 788 178 818"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="138 823 178 853"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="138 858 178 888"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="213 788 253 818"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="213 823 253 853"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="213 858 253 888"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="288 788 328 818"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="288 823 328 853"/>
      <input type="checkbox" checked="" data-bbox="288 858 328 888"/>
    </div>
    <div>
      <legend>Verkäufe</legend>
      <table border="1">
        <thead>
          <tr><th>Döner</th><th>Yutka</th><th>Lahm.</th></tr>
        </thead>
        <tbody>
          <tr><td><input type="checkbox" checked="" data-bbox="458 773 498 803"/></td><td><input type="checkbox" checked="" data-bbox="458 808 498 838"/></td><td><input type="checkbox" checked="" data-bbox="458 843 498 873"/></td></tr>
          <tr><td><input type="checkbox" checked="" data-bbox="458 878 498 908"/></td><td><input type="checkbox" checked="" data-bbox="458 913 498 943"/></td><td><input type="checkbox" checked="" data-bbox="458 948 498 978"/></td></tr>
        </tbody>
      </table>
      <div><span>1</span></div>
    </div>
  </div>
  <div>
    <h3>Grundriss des Dönerladens kommt hier hin</h3>
  </div>
</div>
```

Startbildschirm:



Simulation Web-Beispiel:



Anzeige der
Zufriedenheit und
Stimmung von
Mitarbeiter und
Kunden

Anzeige der Anzahl
von verkauften
Gerichten

Interaktion und
Spielfläche

Interaktion von Objekten und Bedingungen

Ablaufbeispiel eines Durchgangs:

Gemüse zubereiten und auffüllen:

Nutzer klickt auf Salat -> freier Mitarbeiter läuft automatisch zum Salat (ungeschnitten) und nimmt diesen -> Salat (ungeschnitten) erscheint nun bei Mitarbeiter-Symbol -> Nutzer klickt auf Schneidebrett -> Mitarbeiter läuft mit Salat zum Schneidebrett -> Salat erscheint auf Schneidebrett -> Nutzer klickt auf Schneidebrett -> Salat (ungeschnitten) wird durch Salat (geschnitten) ausgetauscht -> Salat geschnitten liegt nun auf Schneidebrett -> Nutzer klickt nochmal auf Schneidebrett -> Da ein schon verarbeitetes Material (geschnitten) auf dem Schneidebrett liegt, nimmt der Mitarbeiter dieses auf -> Salat (geschnitten) erscheint nun bei Mitarbeiter -> Nutzer klickt auf Behälter um diesen zu füllen -> Mitarbeiter läuft mit Salat (geschnitten) zu Behälter an der Theke-> Mitarbeiter erreicht Behälter -> Salat (geschnitten) erscheint nun in Behälter -> Der Zähler wird nun um +1 ergänzt

Brot/ Fladenbrot backen:

Nutzer klickt auf Fladenbrot -> freier Mitarbeiter läuft automatisch zum Fladenbrot (roh) und nimmt dieses -> Fladenbrot (roh) erscheint nun bei Mitarbeiter-Symbol -> Nutzer klickt auf Ofen-> Mitarbeiter läuft mit Fladenbrot (roh) zum Ofen -> Fladenbrot verschwindet in Ofen -> Fladenbrot wird gebacken (Timer läuft, 5 Sekunden) -> Flamme auf Ofen wird rot -> Fladenbrot (roh) wird durch Fladenbrot (gebacken) ausgetauscht -> Nutzer klickt auf Ofen -> Fladenbrot (gebacken) erscheint bei Mitarbeiter -> Mitarbeiter läuft mit Fladenbrot (gebacken) zu Platz wo das fertige Brot/ Fladenbrot liegt -> Fladenbrot (gebacken) liegt nun auf Lagerplatz -> Nutzer klickt auf Fladenbrot gebacken -> Mitarbeiter läuft zu Fladenbrot (gebacken) im Lager -> Fladenbrot (gebacken) erscheint bei Mitarbeiter -> Nutzer klickt auf den Behälter für das Fladenbrot an der Theke -> Mitarbeiter läuft mit Fladenbrot (gebacken) zur Theke -> Mitarbeiter erreicht Behälter -> Fladenbrot (gebacken) erscheint in Behälter -> Der Zähler wird nun um +1 ergänzt

Fleisch erneuern:

Nutzer klickt auf Fleisch (roh) -> Mitarbeiter läuft zu Fleisch (roh) -> Mitarbeiter nimmt Fleisch (roh) -> Fleisch (roh) erscheint nun bei Mitarbeiter -> Nutzer klickt auf Platz, wo Fleisch (roh) platziert werden soll (vorne an der Theke) -> Mitarbeiter läuft mit Fleisch (roh) zum Platz -> Mitarbeiter erreicht Behälter -> Fleisch (roh) erscheint in Vorrichtung -> Fleisch wird gebraten (Timer läuft, 10 Sekunden) -> Fleisch (roh) wird nach Ablauf des Timers automatisch mit Fleisch (gebraten) ersetzt

Bestellung aufgeben:

-> *Wenn Behältnis im Lager leer ist:*

Nutzer klickt auf leeres Behältnis -> freier Mitarbeiter läuft zu leerem Behältnis -> Mitarbeiter erreicht leeres Behältnis -> Timer läuft, 3 Sekunden -> Behältnis wird durch zuvor eingestellte Anzahl der Zutat ergänzt (Bsp. +10)

Zubereitung Döner, Yufka, Lahmacun:

Nutzer klickt auf Fladenbrot, Dönerbrötchen, gebackener Lahmacunteig -> freier Mitarbeiter läuft zu Fladenbrot, Dönerbrot oder Lahmacun -> Mitarbeiter bleibt davor stehen -> Produkt erscheint bei Mitarbeiter -> Nutzer klickt auf Zutat im Behältnis -> Mitarbeiter läuft mit gebackenem Produkt zum Behältnis und bleibt davor stehen -> Zutat erscheint bei Mitarbeiter -> (Wiederholt sich je Menge an gewählten Zutaten) -> Nutzer klickt auf Fleisch (gebraten) -> Mitarbeiter läuft mit Brot/ gebackenem Teig und Zutaten zu Fleisch (gebraten) und bleibt davor stehen -> Fleisch (geschnitten) erscheint bei Mitarbeiter -> Nutzer klickt auf Soße -> Mitarbeiter läuft mit Brot oder gebackenem Teig, Zutaten und gebratenem/ geschnittenen Fleisch zu Soße und bleibt davor stehen -> Soße (Klecks) erscheint bei Mitarbeiter -> Nutzer klickt auf fertigen Döner, Yufka, Lahmacun zum Zusammensetzen des Döners etc. -> Mitarbeiter läuft mit Brot, Zutaten, Fleisch (gebraten) und Soße zur fertigen Döner, Yufka, Lahmacun und bleibt davor stehen -> alle Produkte und Zutaten, die bei Mitarbeiter verschwinden -> Döner, Yufka oder Lahmacun wird +1 ergänzt -

Verkauf:

Nutzer klickt auf fertiges Produkt (Döner, Yufka, Lahmacun) -> freier Mitarbeiter läuft zu Produkt -> Produkt erscheint bei Mitarbeiter -> Nutzer klickt auf Verkaufsfläche -> Mitarbeiter geht mit Produkt zu Fläche und bleibt davor stehen -> Nutzer klickt auf Kunde -> Kunde bekommt Produkt -> Produkt verschwindet -> Kunde geht

Schriftarten/ Fonts:

<https://fonts.googleapis.com/share?selection.family=Luckiest+Guy|Open+Sans>

HTML

```
<link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
<link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
<link href="https://fonts.googleapis.com/css2?
family=Luckiest+Guy&family=Open+Sans:wght@300;400&display=swap" rel="stylesheet">
```

CSS

- font-family: 'Luckiest Guy', cursive;
- font-family: 'Open Sans', sans-serif;

Anleitung Simulation

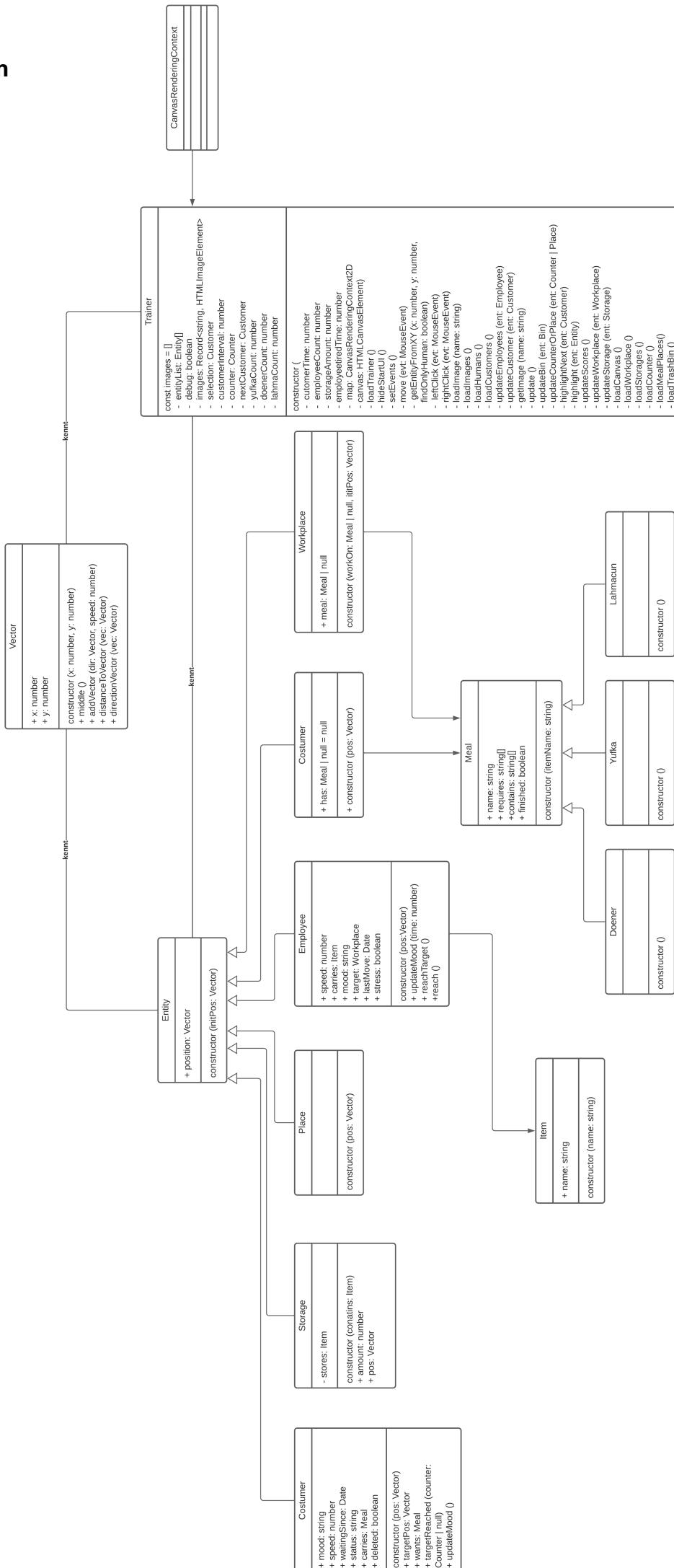
1. Zip Datei herunterladen und entdecken
2. Um die Anwendung zu öffnen, Doppelklick auf die HTML
3. Anwendung wird in Web-Browser geöffnet
4. Startbildschirm erscheint
5. Nutzer kann Einstellungen persönlich und individuell festlegen
6. Wenn alle Einstellungen festgelegt wurden klickt der Nutzer auf „Start“.
7. Die Simulation beginnt
8. Nutzer klickt auf Zutaten und Interaktionsbereiche, um die Mitarbeiter loszuschicken, um die Aufgaben zu erledigen. (Linksklick zur Auswahl, Rechtsklick zum nehmen)
9. Um zum Startbildschirm zurückzukehren und um neue Einstellungen festzulegen, klickt der Nutzer auf „Exit“, im oberen rechten Bildschirmbereich
10. Die Anwendung endet nicht von alleine, sodass der Nutzer diese selbständig beenden muss.
Dies geschieht durch die Schließung des Tabs im Browser.

Spielablauf Simulation:

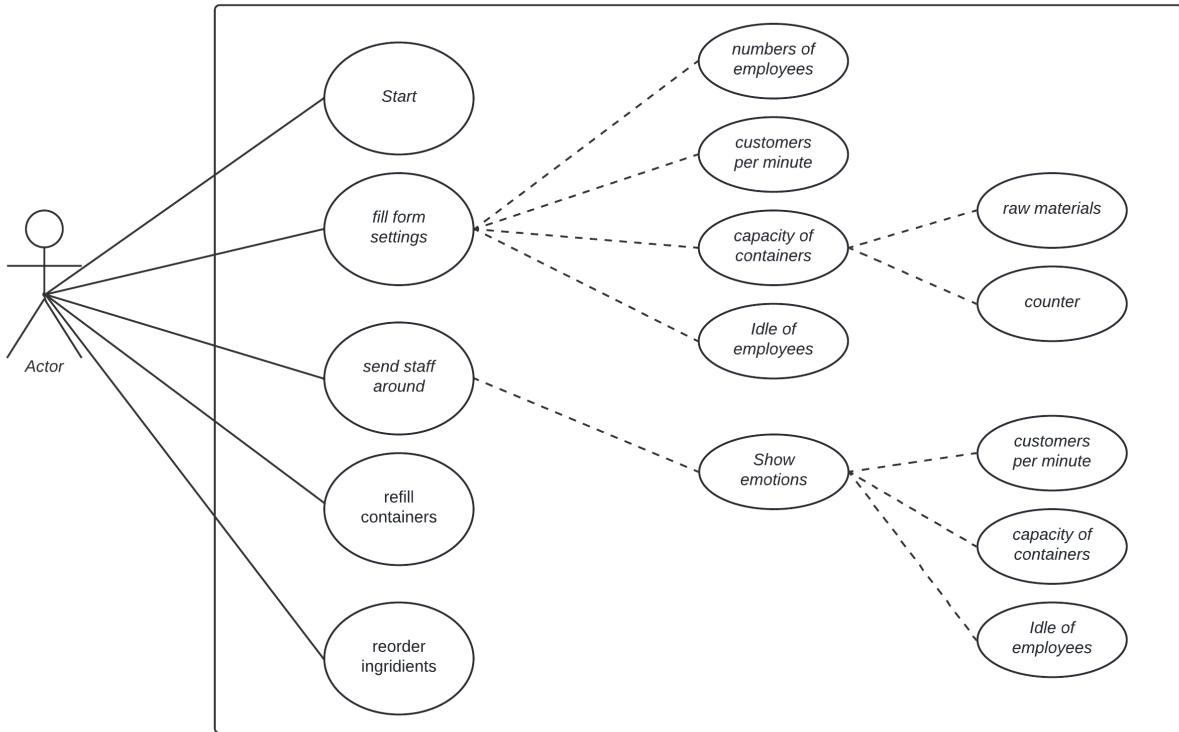
1. Kunden erscheinen automatisch und geben Bestellung auf
2. Nutzer kann selbständig zwischen Zutaten und Interaktionsmöglichkeiten wählen und schickt, durch einen Klick auf diese die Mitarbeiter los
3. Mitarbeiter führen Interaktion selbständig aus
4. Achtung!: Mitarbeiter können über- oder unterbelastet werden.
5. Achtung!: Kunden können Ihre Stimmung verändern und deutlich ungeduldig und sogar wütend werden. Sorge dafür, dass der Kunde seine Bestellung bekommt.

Viel Spaß!

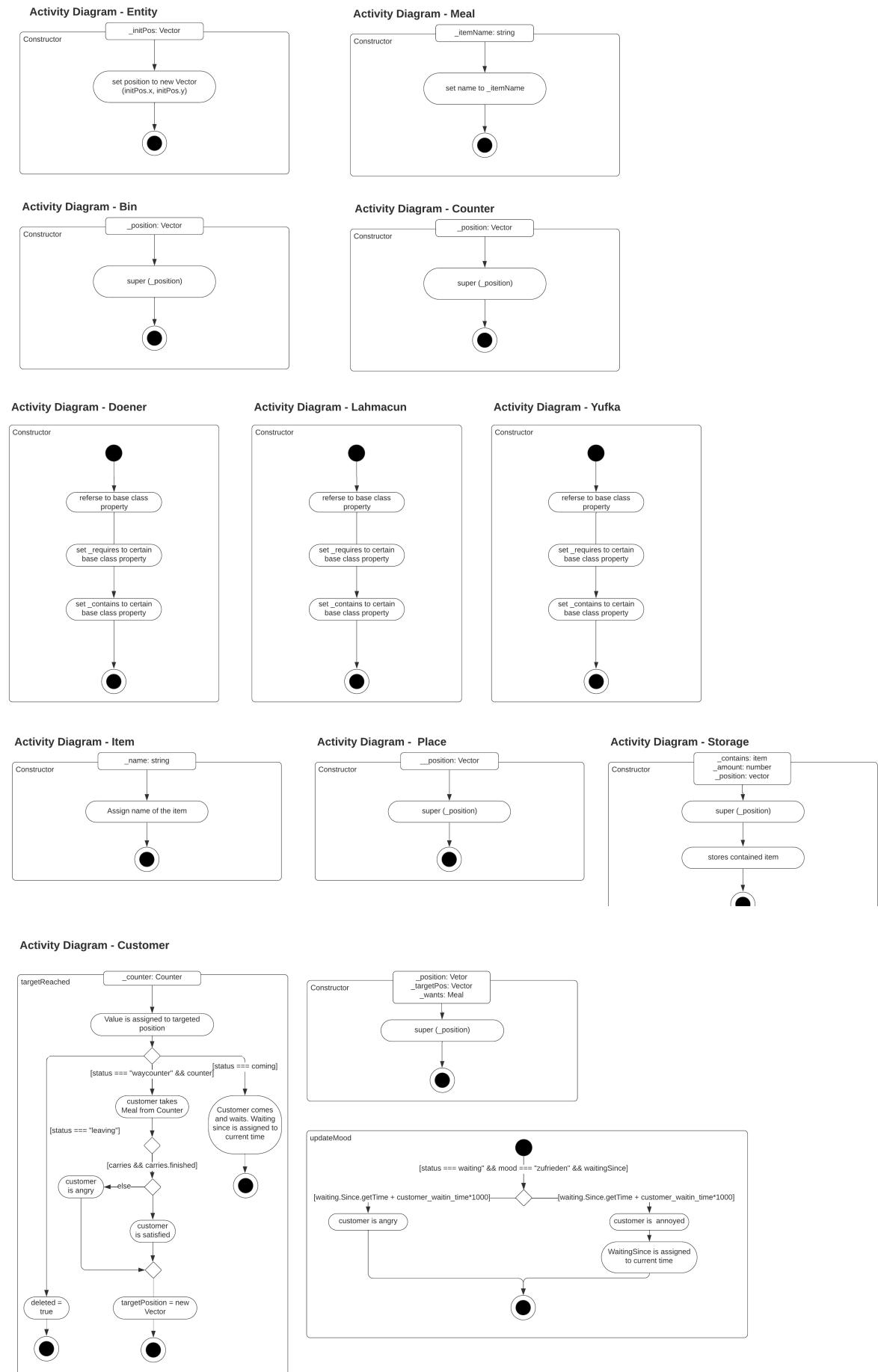
Class Diagram



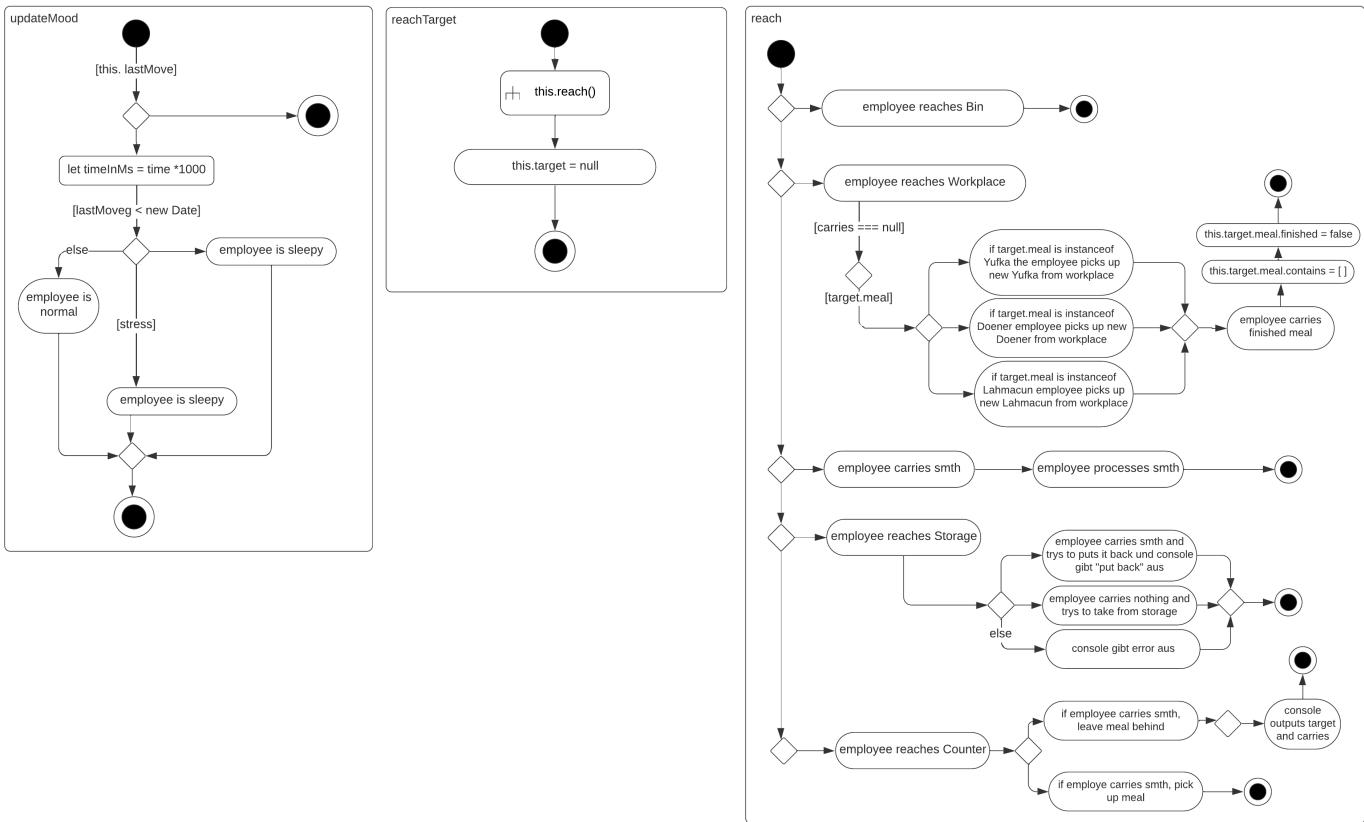
Use Case Diagram



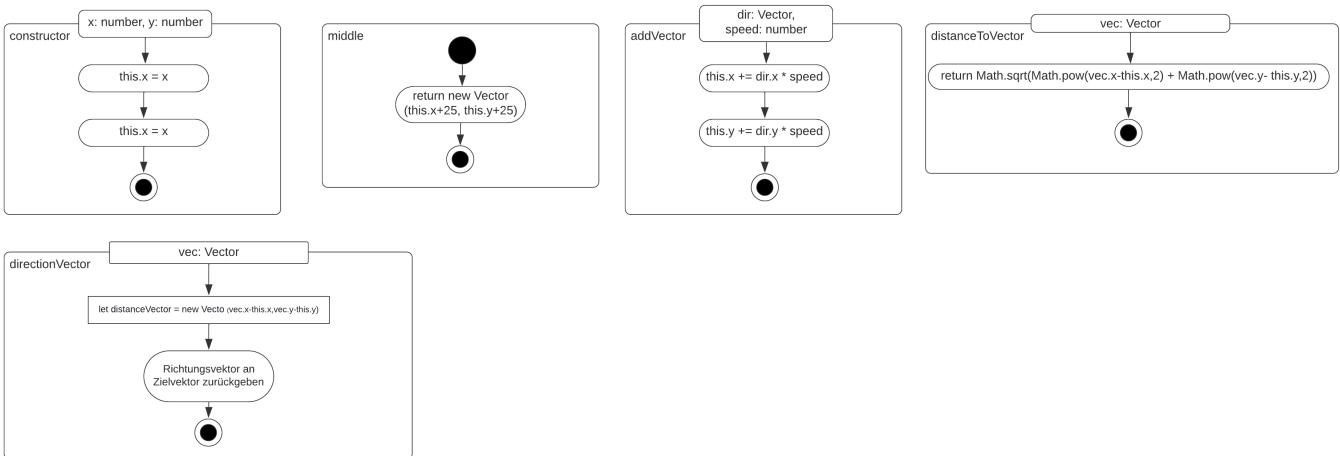
Activity Diagram



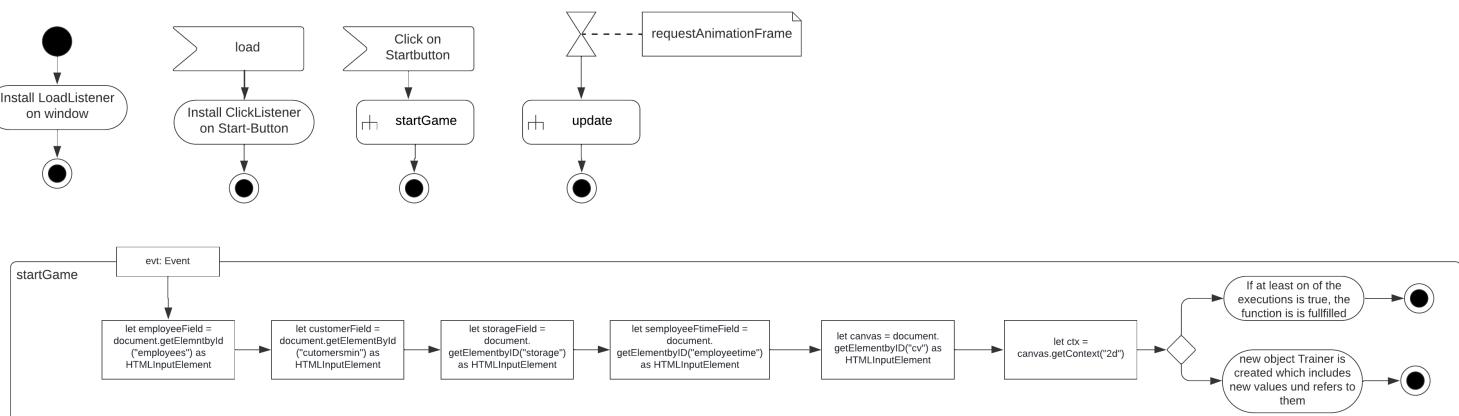
Activity Diagram - Employee



Activity Diagram - Vector



Activity Diagram - Index



Activity Diagram - Trainer

