

Anleitung 1

- Kundi läuft in Warteschlange in der Eisdiele
 - Wenn man auf Stuhl **klickt**, setzt sich immer der Erste aus der Warteschlange auf diesen geklickten Platz
 - Sobald der Kundi sich setzt, äußert er seinen Wunsch bildlich
 - Um ihn zu bedienen muss man die richtigen Eissorten, Toppings und Dekorationen auswählen und wenn der Eisbecher fertig erstellt ist, auf den Kundi **klicken**
- > War die Bestellung richtig, geht der Kunde glücklich, war sie falsch: geht er sauer
- Lässt man einen Kunden zu lange auf seine Platzzuweisung oder sein Eis warten, wird er sauer
- > sobald er auf Mood: ANGRY ist geht er aus der Eisdiele
- Der Kassenstand wird oben links angezeigt, wenn die Kundis zufrieden sind und zahlen, wird der Eis-Preis dort hinzu addiert
 - Der User kann Eisbecher hinzufügen und löschen (löschen funktioniert nicht)

Anleitung 2

- man benötigt MingiDB um auf die eingespeicherten Eissorten zugreifen zu können
- Die unterschiedlichen Code-Dateien sind in meinem Github Repository [EIA2_SOSE_22-23_Endabgabe](#) zu finden