

Fakultät: Digitale Medien
EIA2
SoSe 2023
Herr Prof. Jirka DellOro-Friedl

Eisdealer-Game

Vorgelegt von: Selina Wasinger
Matrikelnummer: 265186

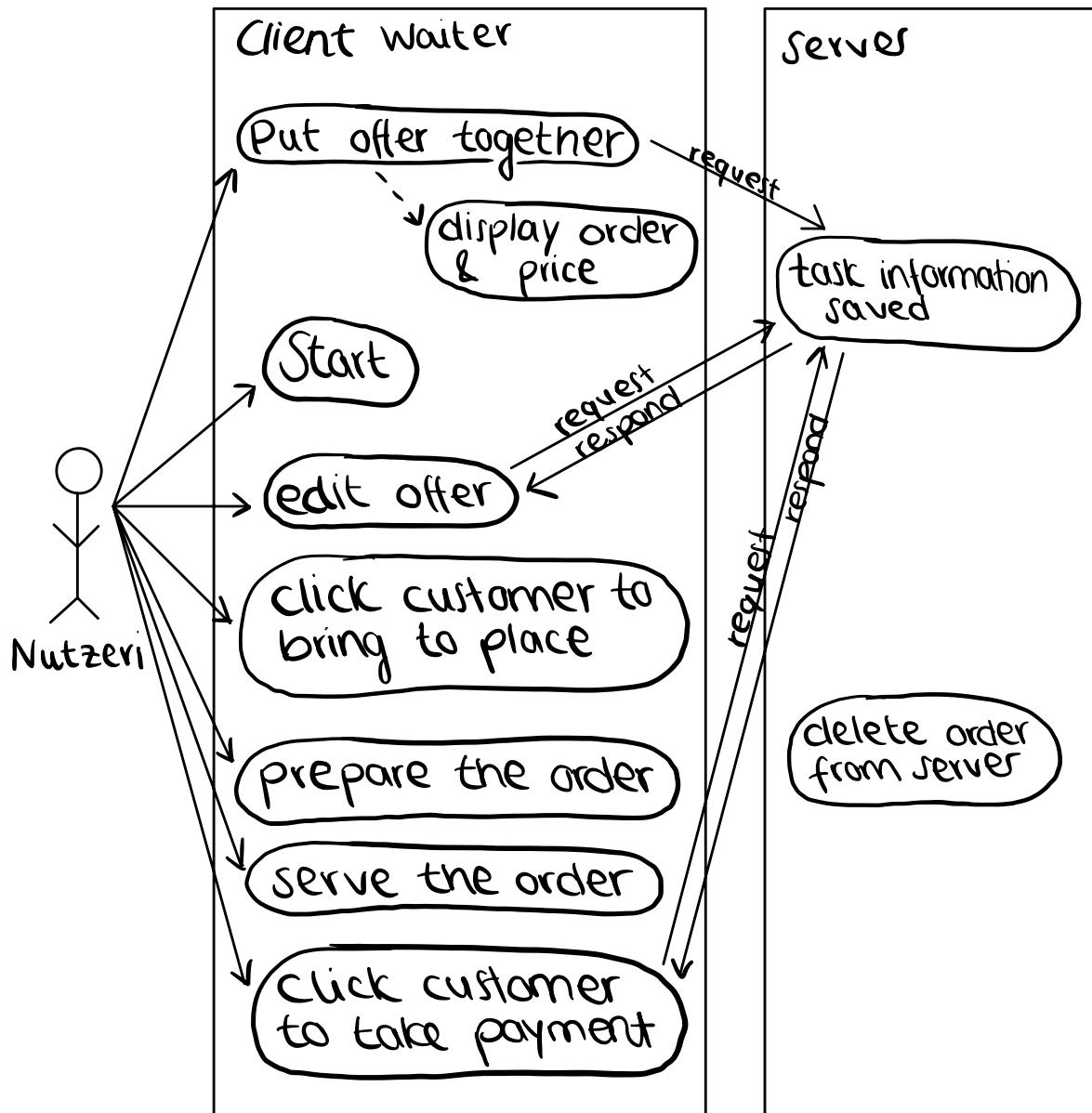
Inhaltsverzeichnis

Anleitung für die Installation und Bedienung.....	S.3
Use-Case-Diagram.....	S.4
UI-Scribble.....	S.5-6
Class-Diagram.....	S.7
Activity-Diagram.....	S.8-11

Anleitung zur Installation und Bedienung

1. Öffnen Sie den Datei-Explorer und suchen Sie nach der gedownloadeten Zip-Datei.
2. Entpacken Sie den Zip-Ordner und öffnen Sie diesen.
3. Öffnen Sie das HTML-Dokument „Eisdealer.html“ mit Google Chrome.
4. Nun können Sie Ihr Angebot zusammenstellen. Wählen Sie zunächst einen Behälter für Ihre erste Kreation aus (Waffel oder Becher). Danach können Sie sich zwischen den 3 Sorten Schokolade, Erdbeere und Vanille entscheiden und pro Sorte bis zu 3 Kugeln in Ihre Kreation aufnehmen. Zuletzt können Sie so viele Toppings wählen, wie gewünscht. Dieses Angebot kann auch immer wieder editiert werden.
5. In der Übersicht sehen Sie, wie Ihr Angebot bislang aussieht und darüber wie viel es kostet.
6. Wenn sie mit Ihrer Kreation zufrieden sind, drücken Sie den Button „Hinzufügen“.
7. Nach einem Klick auf den Start-Button, kommen Besucher in die Eisdiele und setzen sich entweder auf die freien Plätze, oder warten, bis sie an einen Platz gebracht werden. Je nachdem wie lange ein Besucher auf einen Platz warten muss, wird er sauer (ab 10 Sekunden). (Nicht im Code umgesetzt)
8. Dann sollen die Kunden mit den von ihnen bestellten Eiskreationen aus dem Angebot versorgt werden. Seien Sie schnell, bevor die Kunden sauer werden (nach 10 Sekunden). (Nicht im Code umgesetzt)
9. Anschließend verlangen die Kunden dann die Quittung und Sie nehmen die Zahlung entgegen. (Nicht im Code umgesetzt)
10. Anmerkung: Die Anwendung ist für den PC konzipiert.

Use - Case - Diagram



UI - Scribble

Eisdealer - Game

Angebot zusammenstellen:

Behälter:

1€

Waffel Becher

Eissorten:

Je Kugel 1€

Schokolade

Erdbeere

Vanille

Toppings:

Je Topping 0,50€

Sahne Streufel

Schoko-Sofße Erdbeer-Sofße

Preis: 2,50€

Übersicht

Waffel
1 Kugeln Schokolade
Streufel

bearbeiten **Kreation 1: 2,50€**


Waffel
1 Kugeln Schokolade
Streufel

bearbeiten **Kreation 2: ___€**



Eisdiele:

Einnahmen: ___€

Start

Ich möchte
Kreation 2



Quittung
bitte!



UI- Scribble

Eisdealer- Game

Angebot zusammenstellen:

Behälter
1€

Waffel Becher

Eissorten:
Je Kugel 1€

Schokolade	1 <input type="button" value="^"/>
Erdbeere	0 <input type="button" value="^"/>
Vanille	0 <input type="button" value="^"/>

Toppings:
Je Topping 0,50€

<input type="checkbox"/> Sahne	<input checked="" type="checkbox"/> Streusel
<input type="checkbox"/> Schoko-Joße	<input type="checkbox"/> Erdbeer-Joße

`<div id="header">`
`<h1>`

`function calculatePrice`
(`_event: Event`): void

`<p id="preis">`

Preis: 2,50 € **Hinzufügen** `<button id="buy" href="#">Hinzufügen</button>`

Übersicht
Waffel
1 Kugeln Schokolade
Streusel

`event:Event`
`hinzufügen:HTMLElement`

`<h2>`
`id="Übersicht">`

`bearbeiten` **Kreation 1: 2,50 €**
 Waffel
1 Kugeln Schokolade
Streusel

`bearbeiten` **Kreation 2: _____ €**


`<button id="editbutton">`

`<div id="storeinformation">`

`Einnahmen: _____ €` **Start** `<button id="startbutton">`

`startGame`
(`_event: Event`): void

X →
unselected customer
happy customer
angry customer
Order

Y ↓

employee area

`<legend>`

`<p>`

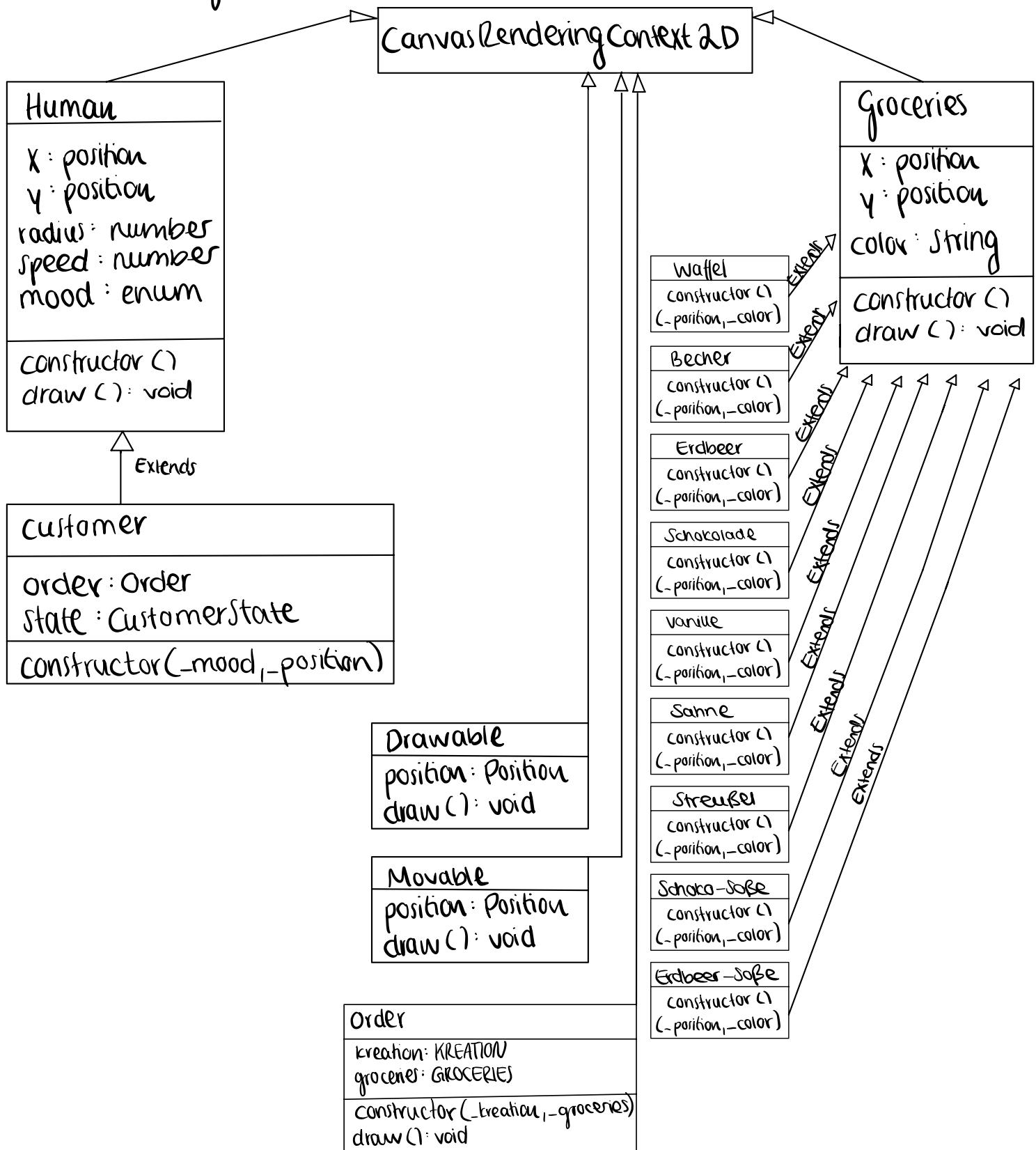
`type="radio"`
`name="waffel/Becher"`
`value="1"`
`id="radio1"`

`name of the grocery`

`type="number"`
`name="stepper"`
`step = "1"`
`min = "0"`
`max = "3"`
`id = "1"`
`value = "0"`

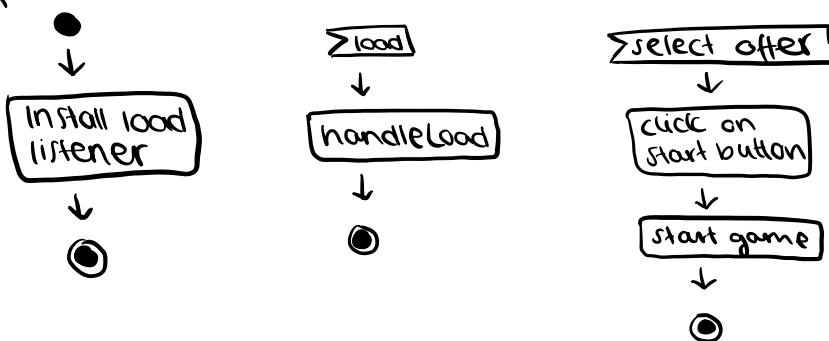
`type="checkbox"`
`name="sahne"`
`value="0,50"`

Class-Diagram

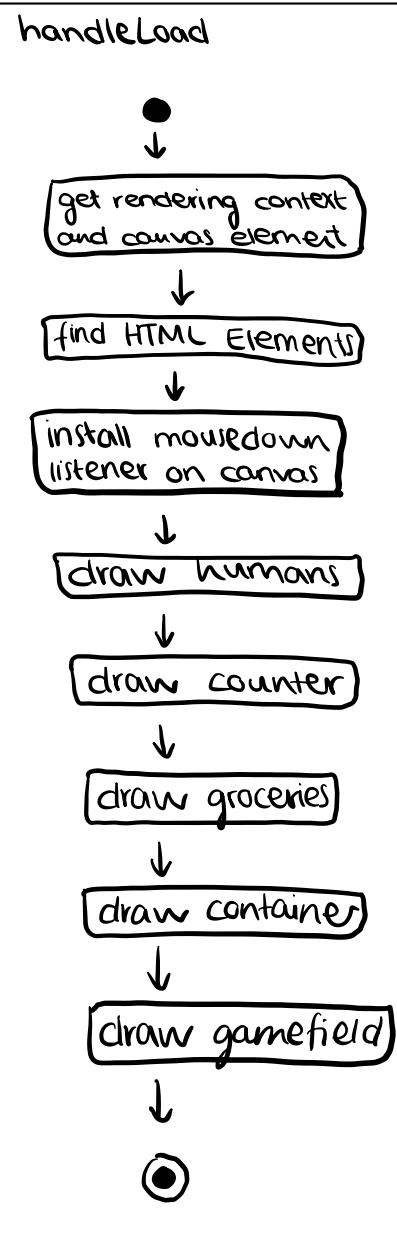
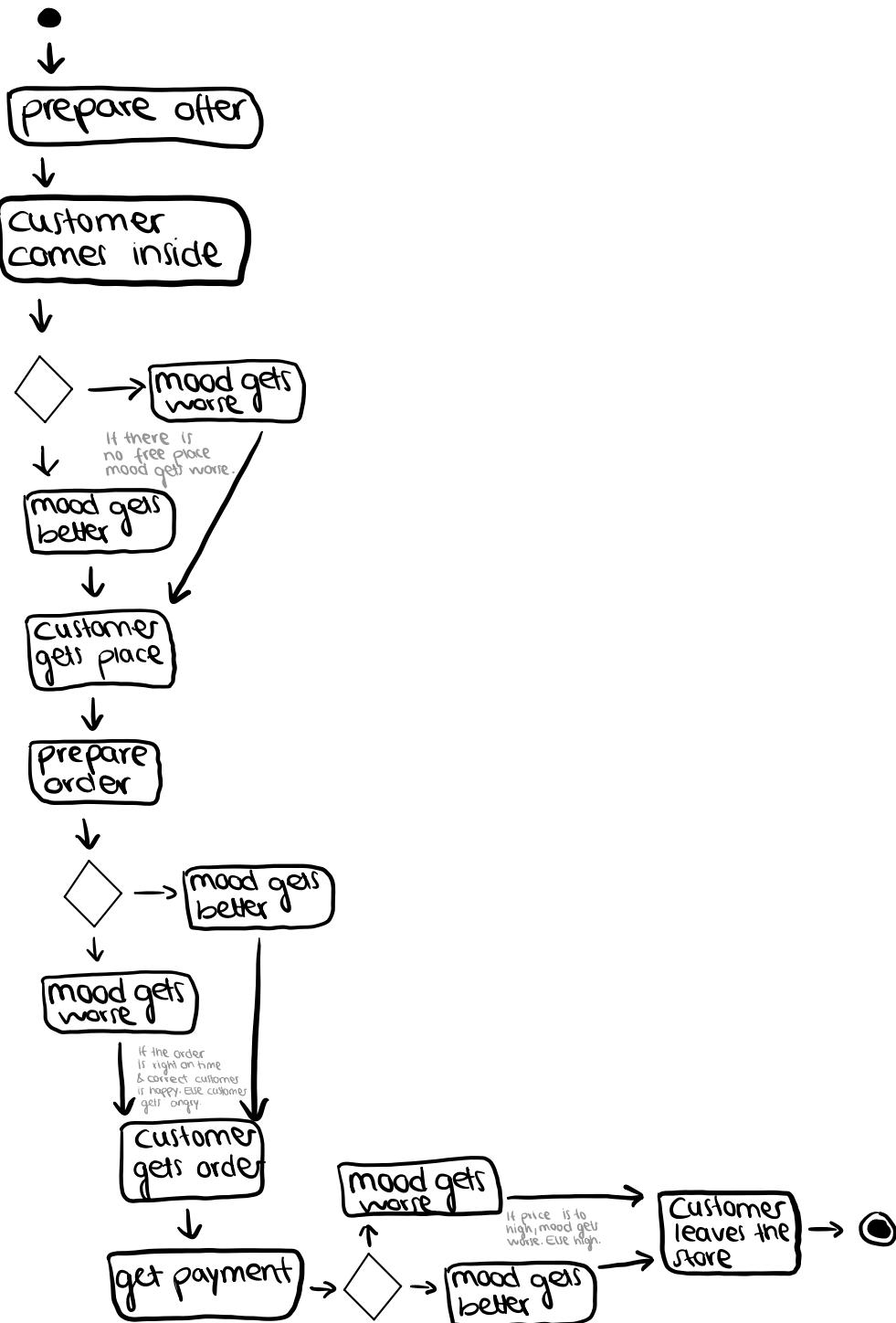


Activity - Diagram

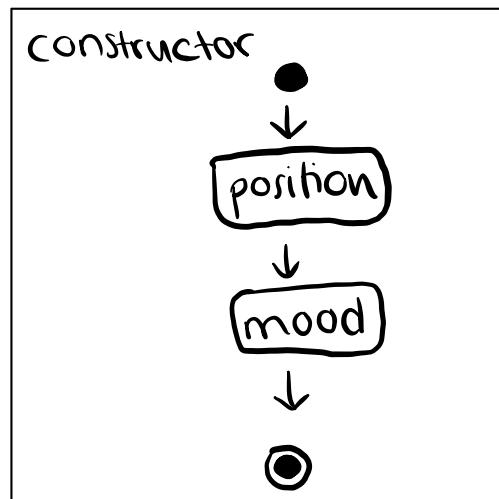
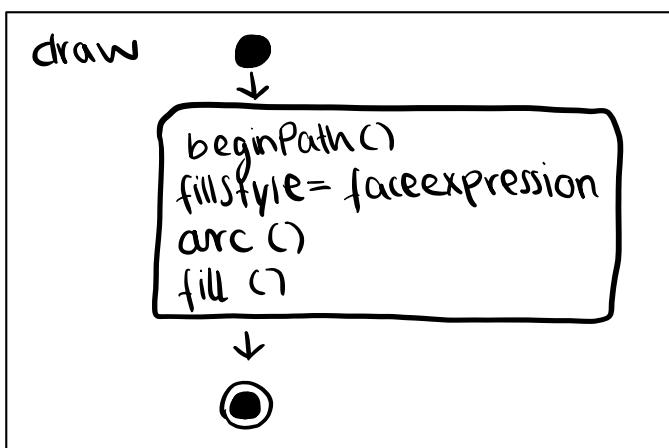
Main



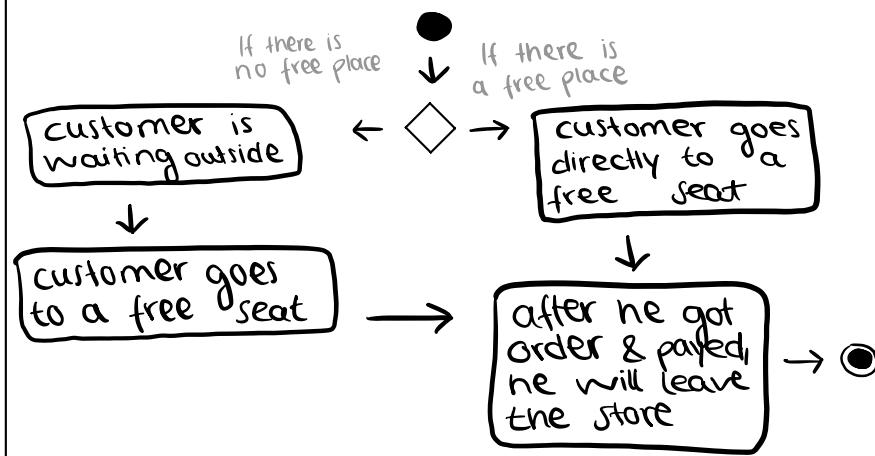
play



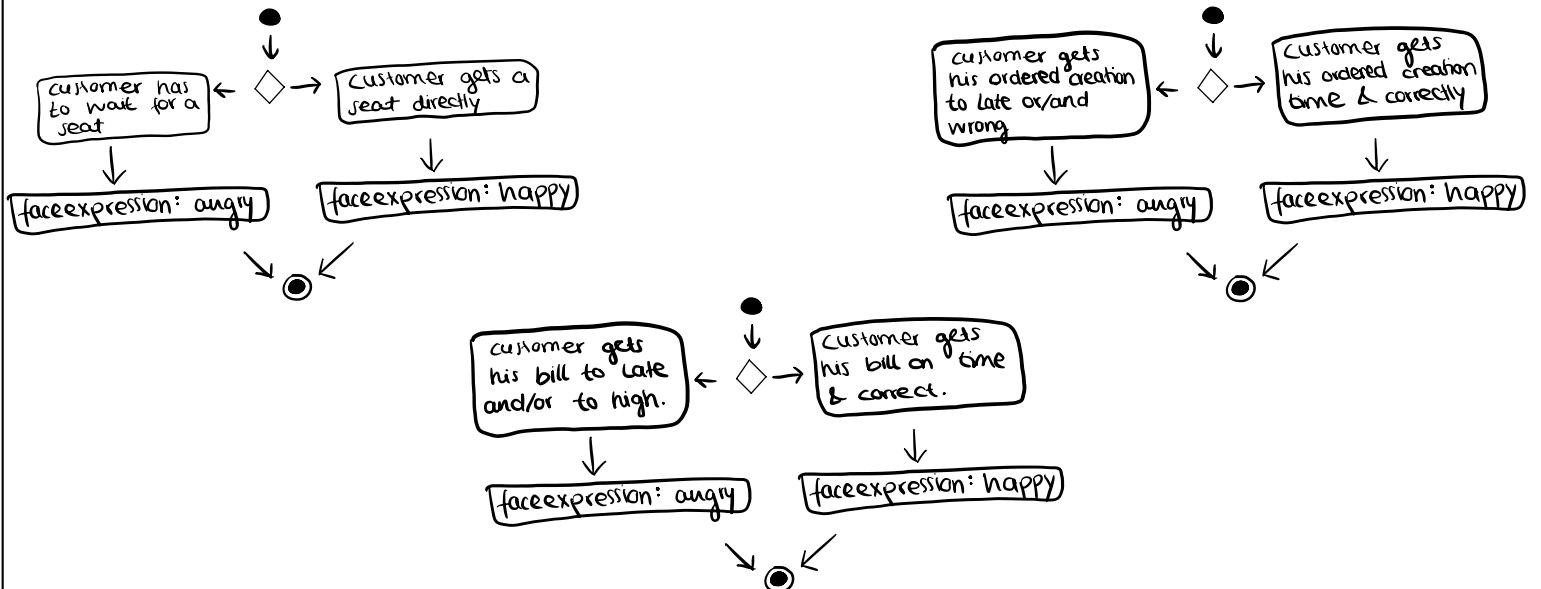
Human

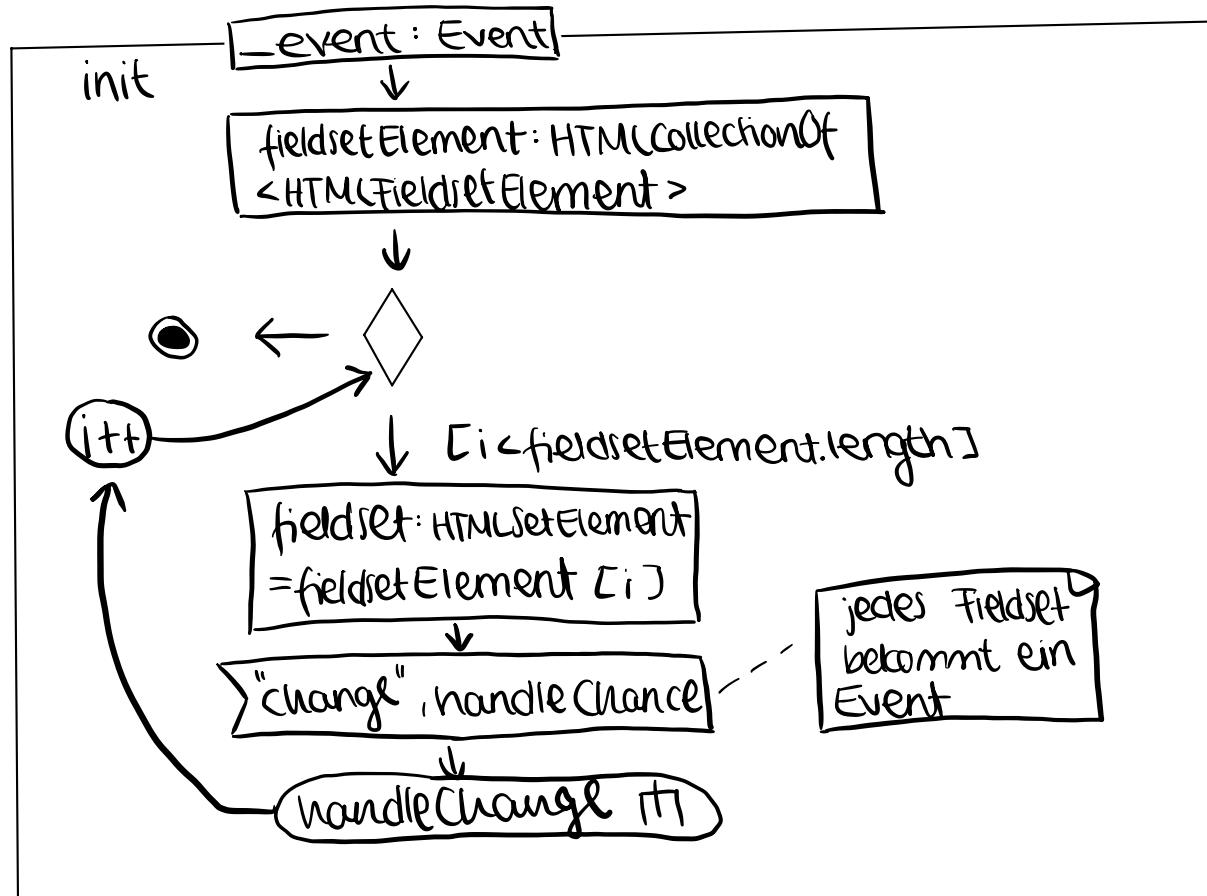
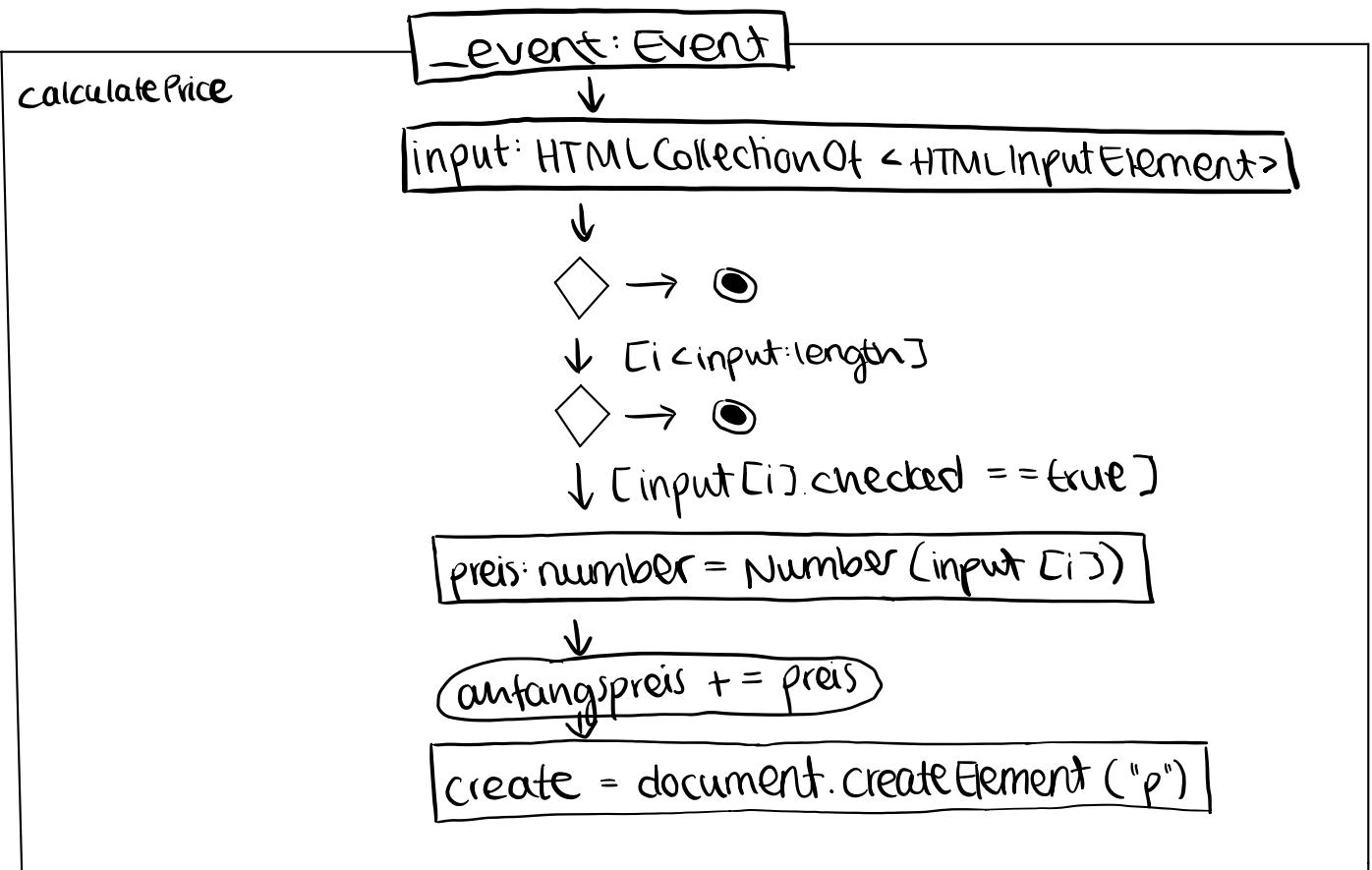


Move



MOOD





addCreation

