**RESTORAN OYUNU TASARIM DOKÜMANI**

Oyunda mutfak ve restoran (müşterilerin bulunduğu yer) olmak üzere 2 ekran bulunur. Bu ekranlar arasında geçiş sağda veya solda bulunan ok tuşuyla yapılır.

**RESTORAN EKRANI**

Müşteriler restorana geldiğinde restoran ekranındaki masalara yerleşir. Eğer oyuncu müşteri geldiği anda mutfak ekranındaysa oyuncuya UI üzerinden bildirim verilir.

Müşteri masaya yerleştiğinde masanın üzerinde müşterinin sipariş vermek istediğini belirten bir ikon çıkar (soru işareti olabilir). Oyuncu o masaya basarak müşterinin siparişini alabilir. Oyuncu siparişi ??\* süre içerisinde almalıdır. Bu süre ikonun etrafını çevreleyecek şekilde gösterilir. Kalan zamana göre ikonun etrafı yeşil-sarı-kırmızı olur. Eğer oyuncu bu süre içerisinde müşterinin siparişini almazsa müşteri restoranı terk eder.

Müşterinin siparişi alındıktan sonra masanın üzerinde müşterinin istediği siparişin ikonu çıkar. Oyuncu siparişi ??\* süre içerisinde masaya getirmelidir. Eğer oyuncu bu süre içerisinde müşterinin siparişini almazsa müşteri restoranı terk eder. Oyuncu müşterinin istediği yemeğe sahip ise (yemek yapmak mutfak ekranında anlatılacaktır) masaya basarak siparişi tamamlayabilir. Sipariş tamamlandıktan sonra müşteriler yemeklerini yemeğe başlar. ??\* süre geçtikten sonra masadan kalkarlar ve oyuncu para kazanır. Kazanılan para masanın üzerinde gösterilir.

**MUTFAK EKRANI**

Bütün tariflerin olduğu bir ekran vardır. Her bir tarifin gerektirdiği malzemeler gözükür. Eğer oyuncu gereken malzemelere sahipse tarifin üzerine bastığında o yemek otomatik olarak hazırlanmaya başlar. Her bir yemeğin kendine ait hazırlanma süresi vardır.

UI üzerinde envantere erişebileceğimiz bir buton bulunur. Bu butona basıldığında iki pencereli bir ekran açılır.

* İlk pencere malzemeleri görebileceğimiz ekrandır. Bu ekranda hangi malzemeden kaç adet olduğunu bir tablo ile görebiliriz. Bu tablo malzeme kadar satıra ve 3 tane sütuna sahiptir. Soldaki sütunda malzemenin ikonu ve adı bulunur. Ortadaki sütunda adedi bulunur. Sağdaki sütunda üzerinde satın al ve fiyatı yazan bir buton bulunur. Butona basıldığında o malzemeden bir adet satın alınmış olur.
* İkinci pencere yapılan ve elde tutulan yemekleri görebileceğimiz ekrandır. Bu ekranda yapılan yemekleri bir tablo ile görebiliriz. Bu tablo yapılan yemek kadar satıra ve 3 tane sütuna sahiptir. Soldaki sütunda yemeğin ikonu ve adı bulunur. Ortadaki sütunda yemeğin geçerli kalma süresi (soğuma bozulma vb.) bulunur. Sağdaki sütunda üzerinde çöpe at yazan bir buton bulunur. Bu butona basıldığında veya yemeğin geçerli kalma süresi dolduğunda yemek bu ekrandan silinir. Oyuncu yemekleri yapıp burada biriktirebilir. Başlangıçta en fazla 3 tane yemek biriktirebilir, bu sayı geliştirmelerle arttırılabilir.

*\* Sayısal değerler denge sağlanması açısından geliştirme aşamasında belirlenecektir.*