**RESTORAN OYUNU TASARIM DOKÜMANI**

Oyunda mutfak ve restoran (müşterilerin bulunduğu yer) olmak üzere 2 ekran bulunur. Oyuncu mutfak ekranında aşçıyı, restoran ekranında garsonu yönetir. Bu ekranlar arasındaki geçiş karakter değiştirme tuşuyla yapılır.

**KONTROLLER**

**Sanal Joystick:** Ekranın sol alt tarafında sabit bir şekilde durur. Karakter kontrolünü sağlar.

**Etkileşim Tuşu1:** Ekranın sağ alt tarafında bulunur. Oyuncunun nesneleri almasını ve bırakmasını, siparişleri almasını ve servis etmesini sağlar. Özetle genel etkileşim tuşudur.

**Etkileşim Tuşu2:** Ekranın sağ alt tarafında bulunur. Aşçının kesme tahtasındaki nesneyi kesmesini sağlar.

**Karakter değiştirme tuşu:** Ekranın sağ alt tarafında bulunur. Aşçı ile garson arasında geçiş yapılmasını sağlar. Böylece mutfak ekranı ile restoran ekranı arasında geçiş yapılmış olur.

**RESTORAN EKRANI**

Restoran ekranında oyuncu garsonu yönetir.

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 masaya yaklaşıp etkileşim tuşu 1’e basarak siparişi 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 masaya yaklaşıp etkileşim tuşu 1 veya etkileşim tuşu 2’ye bastığında garsonun elinde müşterinin sipariş ettiği yemek varsa siparişi başarıyla servis etmiş olur. Sipariş tamamlandıktan sonra müşteriler yemeklerini yemeğe başlar. ??\* süre geçtikten sonra masadan kalkarlar ve oyuncu para kazanır. Kazanılan para masanın üzerinde gösterilir.

**MUTFAK EKRANI**

Burası yemeklerin yapıldığı ekrandır. Mutfak ekranında oyuncu aşçıyı yönetir.

**Sipariş Mantığı:** Siparişler müşterinin istediği malzemelerden oluşur. Bu malzemelerin bazıları ham olarak kullanılırken bazıları pişirilmesi veya kesilmesi gereklidir. Gerekli malzemeler tabağın üzerinde biriktirilir. Başarılı sipariş gerçekleştirmek için yemekler her zaman tabakla servis edilmelidir.

Mutfakta malzeme kutusu, ocak, çöp kutusu, kesme tahtası, tabaklar, teslim tezgahı gibi nesneler bulunur.

**Malzeme Kutusu:** Malzeme kutusu yemekleri yaparken kullandığımız ham malzemelerin stoklandığı yerdir. Bu stok sınırlıdır ve yenilenmesi gereklidir. Kutuda ne kadar malzemenin bulunduğu kutunun üstünde UI aracılığıyla gösterilir. Oyuncu bu kutunun yanında geldiğinde etkileşim tuşu 1’e basarak malzemeyi alabilir.

**Ocak:** Pişmesi gereken ham malzemeler ocakta pişirebilir. Oyuncu elinde pişirilebilir ham malzeme tutarken etkileşim tuşu 1’e bastığında ham malzeme ocağa bırakılır. ??\* süre geçtikten sonra malzeme pişer. Pişme süreci malzemenin üstünde UI aracılığıyla gösterilir. ??\* süre geçtikten sonra eğer oyuncu pişmiş malzemeyi ocaktan almazsa malzeme yanar. Pişmiş malzemeleri çöpe atmak gerekir.

**Çöp Kutusu:** Yanan malzemeler çöpe atılır. Oyuncu çöpün yanındayken etkileşim tuşu 1’e basarsa elindeki nesneyi çöpe atar.

**Kesme Tahtası:** Kesilmesi gereken ham malzemeler kesme tahtasında kesilir. Oyuncu elinde kesilebilir ham malzeme tutarken etkileşim tuşu 1’e bastığında ham malzeme kesme tahtasına bırakılır. Etkileşim tuşu 2’ye basıldığında kesme tahtasındaki malzeme bir kez kesilir. Her kesilebilir malzemenin kendine has kesilme sayısı vardır. Kesme süreci malzemenin üstünde UI aracılığıyla gösterilir.

**Tabaklar:** Siparişlerin servis edilmesi için yemeğin tabağa koyulması gereklidir. Oyuncu tabaklara yaklaşıp etkileşim tuşu 1’e bastığında eline tabağı almış olur. Elinde nesne varken tabağın yanında etkileşim tuşu 1’e basarsa nesne tabağa koyulmuş olur. Tabaktan nesne alınamaz. Eğer tabağa yanlış malzeme koyulduysa tabağı çöpe atmak gereklidir.

**Teslim Tezgahı:** Mutfak ile restoran arasındaki bağlantıyı kurar. Mutfak ekranında aşçı tezgaha yaklaşarak etkileşim tuşu 1’e basıp elindeki nesneyi tezgaha bırakır. Aynı şekilde restoran ekranında garson da etkileşim tuşu 1’e basıp o nesneyi alabilir. Bu şekilde garson mutfakta hazırlanan siparişleri alabilir.

**UI EKRANLARI**

HUD üzerinde envantere erişebileceğimiz bir buton bulunur. Bu butona basıldığında malzemeleri görebileceğimiz ekran açılır. 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.

HUD üzerinde mağazaya erişebileceğimiz bir buton bulunur. Burada oyuncu ekipmanlarını geliştirebilir, dekorasyon satın alabilir ve yeni tariflerin kilidini açabilir.

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