

Nutzeranleitung

Für eine Abgabe an der
Hochschule Furtwangen University
im Kurs Entwicklung Interaktiver Anwendungen II
Wintersemester 21/22
Prof. Jirka Dell' Oro-Friedl

Endabgabe – Döner-Trainer

Jasmin Basler

Matrikel-Nr.: 265114

In Zusammenarbeit mit Fiona Virnich

Stand: 15.02.2022

Einrichten der Anwendung

Um die Anwendung auf dem eigenen Computer auszuprobieren, muss aus dem Github Repository EIA2_Endaufgabe_WS21 eine ZIP-Datei heruntergeladen werden. Optional kann das gesamte Repository gecclont werden.

Die ZIP-Datei muss zuerst entpackt werden, bevor die darin enthaltene index.html per Doppelklick, über einen Browser, geöffnet werden kann.

Grundlegende Struktur der Simulation

Mit dem Döner-Trainer kann eine eigene Dönerbude geleitet werden. Aufgabe ist es die Bestellungen der Kunden zu bearbeiten, Essen zusammenzustellen, Zutaten aufzufüllen und möglichst wenige Kunden durch falsch zubereitete Gerichte zu verärgern.

Füllstände von Zutaten im Lager und auf der Theke

Döner-Trainer

Leite deine eigene Dönerbude. Verstelle die Spieleinstellungen zu deinen Vorstellungen und klicke anschließend auf "Start Game". Versuche so viele Kunden wie möglich mit der richtigen Bestellung zu bedienen.

Aktuelle Bestellungen werden hier angezeigt

Probiere verschiedene Spieleinstellungen

Belege den Döner mit den richtigen Zutaten

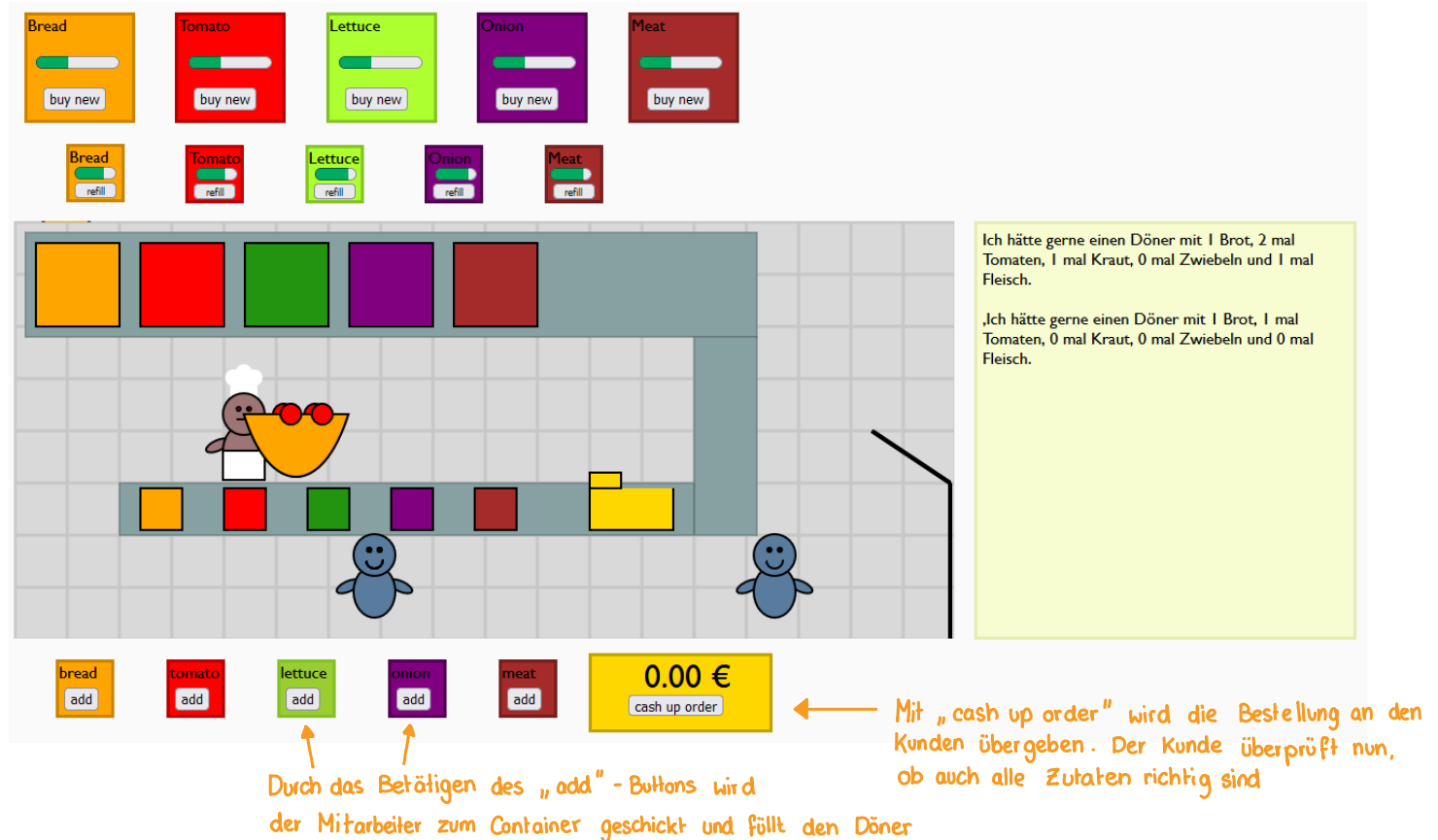
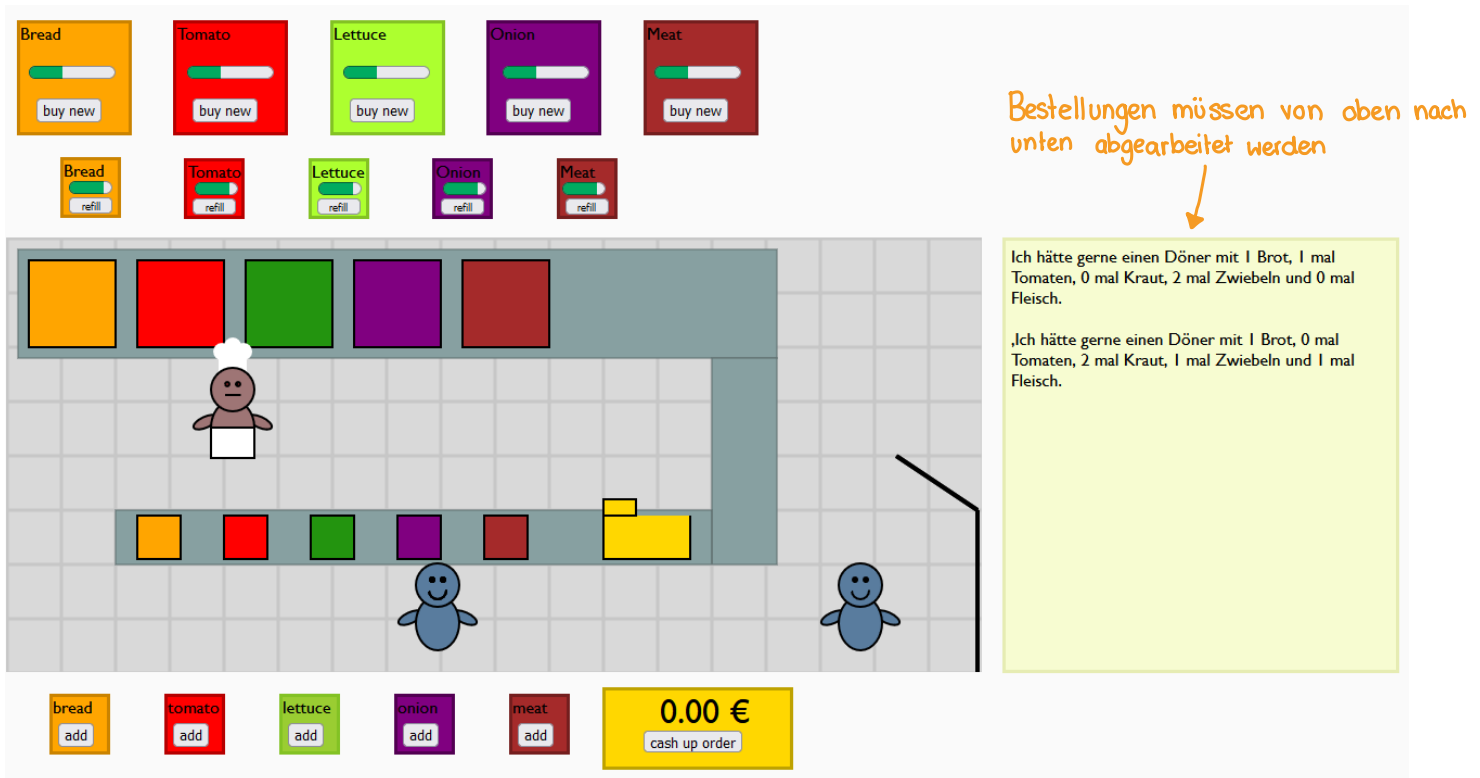
Gib dir einen Überblick deiner Einnahmen. Aber Achtung, werden zu viele Zutaten eingekauft, kann der Betrag ins Negative fallen!

Starte anschließend das Spiel

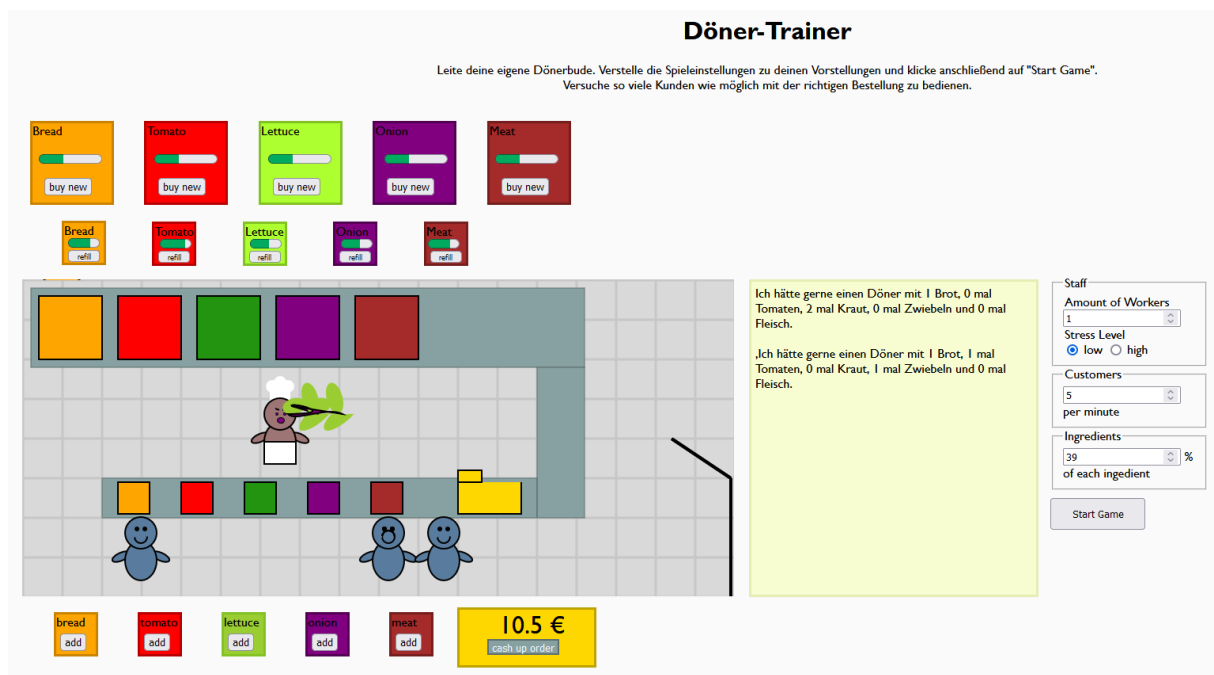
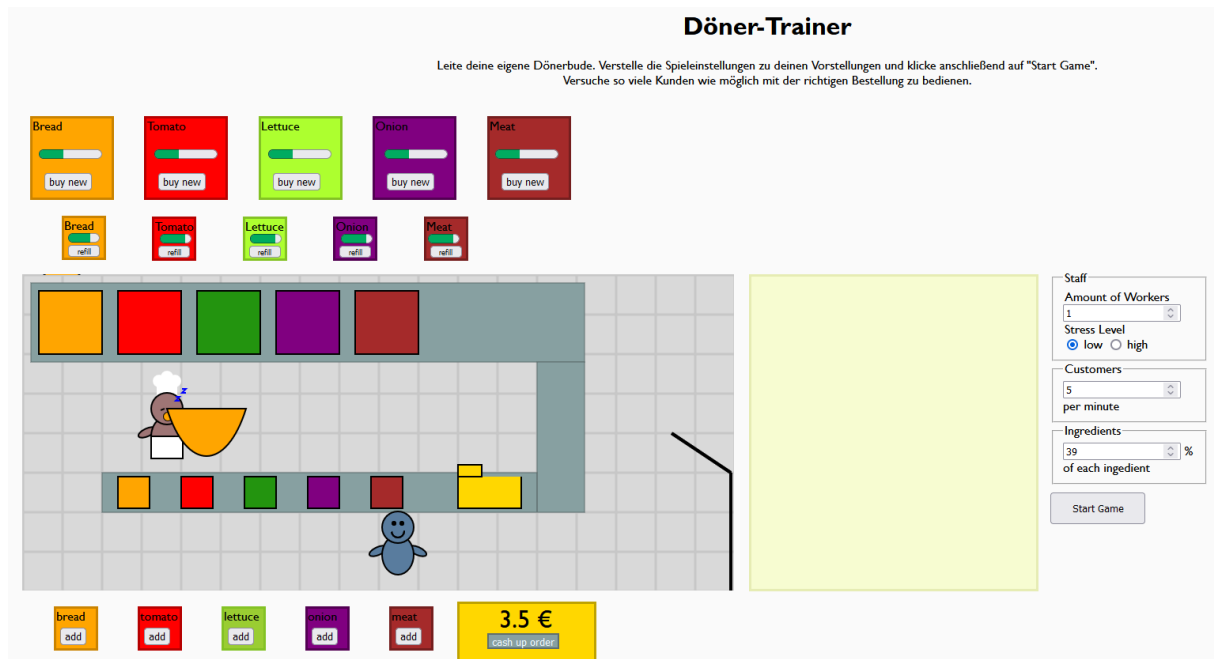
The screenshot shows the Döner-Trainer game interface. At the top, there are five ingredient buttons: Bread (orange), Tomato (red), Lettuce (green), Onion (purple), and Meat (brown). Each button has a 'buy new' button and a 'refill' button. Below these is a visual representation of the counter with colored squares for each ingredient. At the bottom, there are five 'add' buttons for each ingredient and a 'cash up order' button showing '0.00 €'. On the right side, there is a 'Bestellungen' (Orders) panel and a settings panel. The settings panel includes 'Staff' (Amount of Workers: 1), 'Stress Level' (low/high), 'Customers' (5 per minute), and 'Ingredients' (39% of each ingredient). A 'Start Game' button is at the bottom of the settings panel. Handwritten orange arrows point to various elements: 'Aktuelle Bestellungen werden hier angezeigt' points to the 'Bestellungen' panel; 'Probiere verschiedene Spieleinstellungen' points to the settings panel; 'Belege den Döner mit den richtigen Zutaten' points to the ingredient 'add' buttons; 'Gib dir einen Überblick deiner Einnahmen...' points to the 'cash up order' button; and 'Starte anschließend das Spiel' points to the 'Start Game' button.

SPIELABLAUF

Nach dem Starten der Simulation beginnt ein Timer von 90 Sekunden. In dieser Zeit kommen immer wieder Kunden, in unterschiedlichen Abständen, durch die Tür. Bereits bei Betritt der Dönerbude teilen sie ihren Essenswunsch mit. Aufgabe ist es nun, durch die gewünschten Zutaten im Gericht zu verwenden.



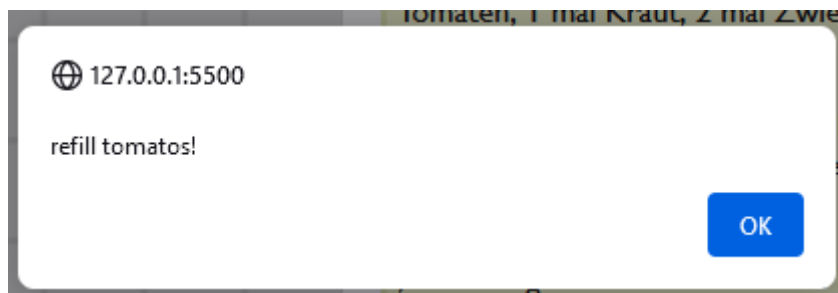
Die Bestellung kann über den Button „cash up order“ an den Kunden übergeben werden. Wurde die Bestellung richtig zubereitet, bleibt der Kunde glücklich und verlässt den Laden. Seine Bestellung wird ebenfalls aus dem Info-Fenster gelöscht. Ist aber nun eine falsche Zutat im Döner gelandet, wird der Kunde traurig und geht.



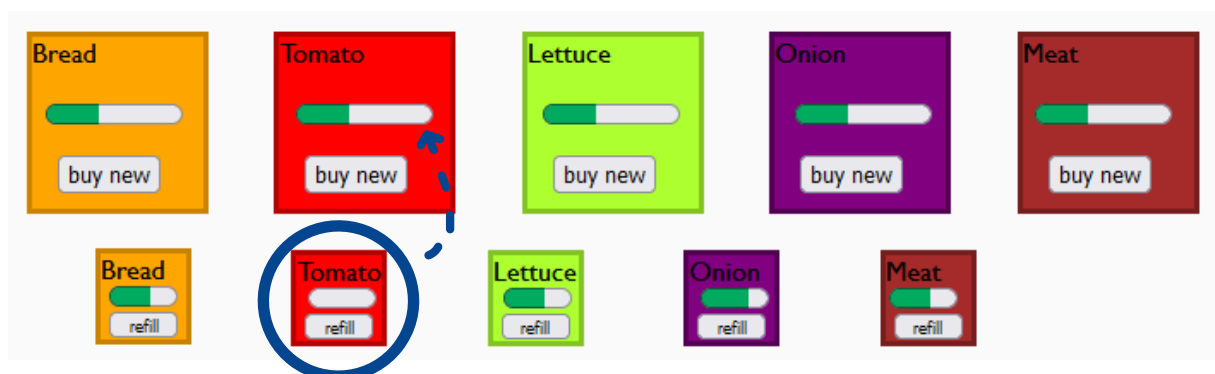
Auch die Laune der Mitarbeiter verändert sich während des Spiels stetig. Sie können schläfrig oder auch sehr gestresst sein. Beides hängt davon ab, wie viele Kunden sich momentan in der Dönerbude befinden. Versuche deshalb die Bestellungen so schnell es geht abzuarbeiten.



Neben dem Bearbeiten der Bestellungen ist es wichtig, dass die Zutaten an der Theke aufgefüllt werden und immer genug Nachschub im Lager vorhanden ist. Durch das Betätigen der Buttons „refill“ und „buy new“ kann das erledigt werden.



Die Tomaten an der Theke sind leer und müssen nachgefüllt werden!



Ist die Zeit abgelaufen, wird das Spiel durch eine Meldung beendet. Ein Zähler gibt an, wie viele Bestellungen du richtig bearbeitet hast. Ladest du die Seite neu, so kannst du erneut spielen.

