

WELCHES ERLEBNIS SOLL DER NUTZER HABEN? (INTERAKTION)

- ↳ der Nutzer soll nicht lange damit verbringen zu verstehen, wie das Spiel funktioniert. Das Spiel sollte möglichst selbsterklärend sein oder durch eine kurze Einführung (Textform) erklärt werden

PLATTFORM

- ↳ Desktop-PC/Laptop/Tablet (nicht auf dem Smartphone, da zu klein) → canvas: 1280 x 720
 - ↳ in Theorie auch auf Smartphone im Querformat möglich
 - ↳ sollte durch Maus & Tastatur bedient werden können

INTERAKTION DER OBJEKTE

- ↳ Nutzer soll Eissorten + Specials auswählen können
- ↳ Nutzer soll Eis zusammenstellen und auf Kunde ziehen
 - ↳ Kunde muss gewähltes & gegebenes Eis abgleichen
- ↳ Kunden müssen sich an freie Tische "setzen" (state: Tisch frei/nicht frei)
 - ↳ wenn alle Tische belegt: Kunden warten draußen
 - ↳ wenn Kunde sitzt: random Eis aus Array zusammenstellen → & danach fragen
- ↳ Wenn Kunde richtiges Eis bekommt: Stimmung steigt
- ↳ Wenn Kunde falsches Eis bekommt: Stimmung sinkt
- ↳ Wenn Kunde lange warten muss: Stimmung sinkt → z.B. ab einer Minute
- ↳ Wenn Eis in Müll geworfen wird: Preis des Eis wird von Gehalt abgezogen

INFORMATION AN NUTZER

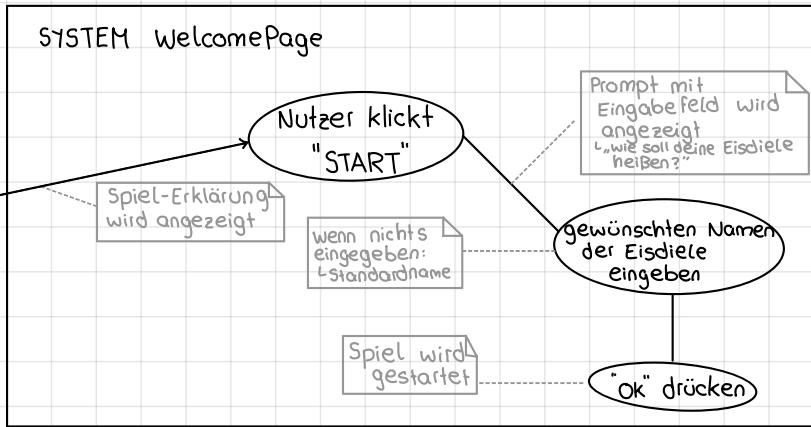
- ↳ Stimmung Kunden
- ↳ Gehalt
- ↳ gewünschte Eissorten
- ↳ Tutorial Screen

} auf Canvas

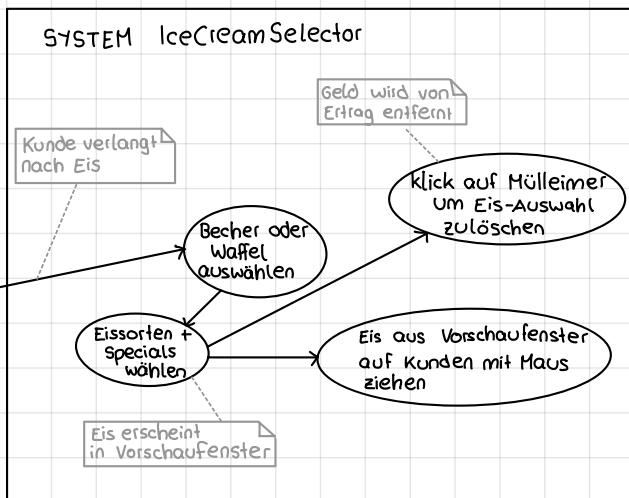
SAMMLUNG VON ERSTEN IDEEN

- Nutzer = Rolle des Eisdielebetreibers
- Ansicht auf Eisdiele von oben (Außenbereich, Innenbereich, Theke)
- Kunden kommen zur Eisdiele (Frage: kann man das zeitlich lösen? z.B. alle 5 Sek?)
- Es gibt belegbare Plätze (innen)
 - ↳ wenn alles belegt müssen Kunden draußen warten
- Kunden haben Stimmungsanzeige
 - ↳ zeitbasiert: umso länger sie auf Eis warten müssen
 - ↳ qualitätsbasiert: falsches Eis = schlechte Laune
 - ↳ preisbasiert: Preis zu hoch = schlechte Stimmung von Jirka gestrichen
- Kunden haben Eiswunsch-Anzeige wenn sie am Platz sitzen
 - ↳ Nutzer muss Eis an Theke zusammenstellen & dann mit Maus auf den Platz, an dem Kunde sitzt, ziehen
- Kunde isst Eis, Stimmung aktualisiert sich (Stimmung bestimmt Trinkgeld)
 - ↳ wenn richtige Bestellung: aktuelle Stimmung bis zum Erhalt des Eis beibehalten
 - ↳ Wenn Stimmung = gut: 1€ Trinkgeld; mittel: 50 cent Trinkgeld; schlecht: 0€ Trinkgeld
 - ↳ wenn falsche Bestellung: rotes Smiley = schlecht → Nutzer bekommt kein Trinkgeld
 - ↳ wenn Preis zu hoch: rotes Smiley = schlecht → Nutzer bekommt kein Trinkgeld
- Nutzer stellt Eis an Theke zusammen
 - ↳ Theke links am Bildschirm
 - ↳ Anzeigefeld aktuell zusammengestelltes Eis
 - ↳ Müllimer-Button zum Löschen → -1€ vom Ertrag
 - ↳ Update: Eis-Preis wird abgezogen
- Vor Spielstart: Willkommensscreen mit Erklärung
 - ↳ Spiel startet durch Klick auf Start-Button
- Hintergrundmusik
- soll Spiel ein Ende haben?

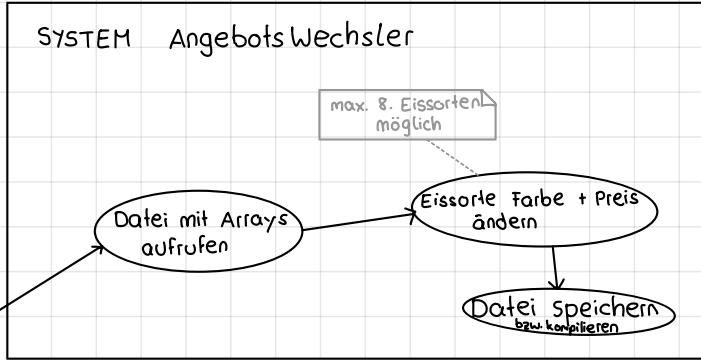
USE-CASE-DIAGRAM (ANWENDUNGSFALLDIAGRAMM)



- Der Start-/Erklärbildschirm wird angezeigt bevor das eigentliche Spiel gestartet wird um dem Nutzer die Bedienung & das Szenario zu erklären
- Bonus: Nutzer kann der Eisdielen einen eigenen Namen geben

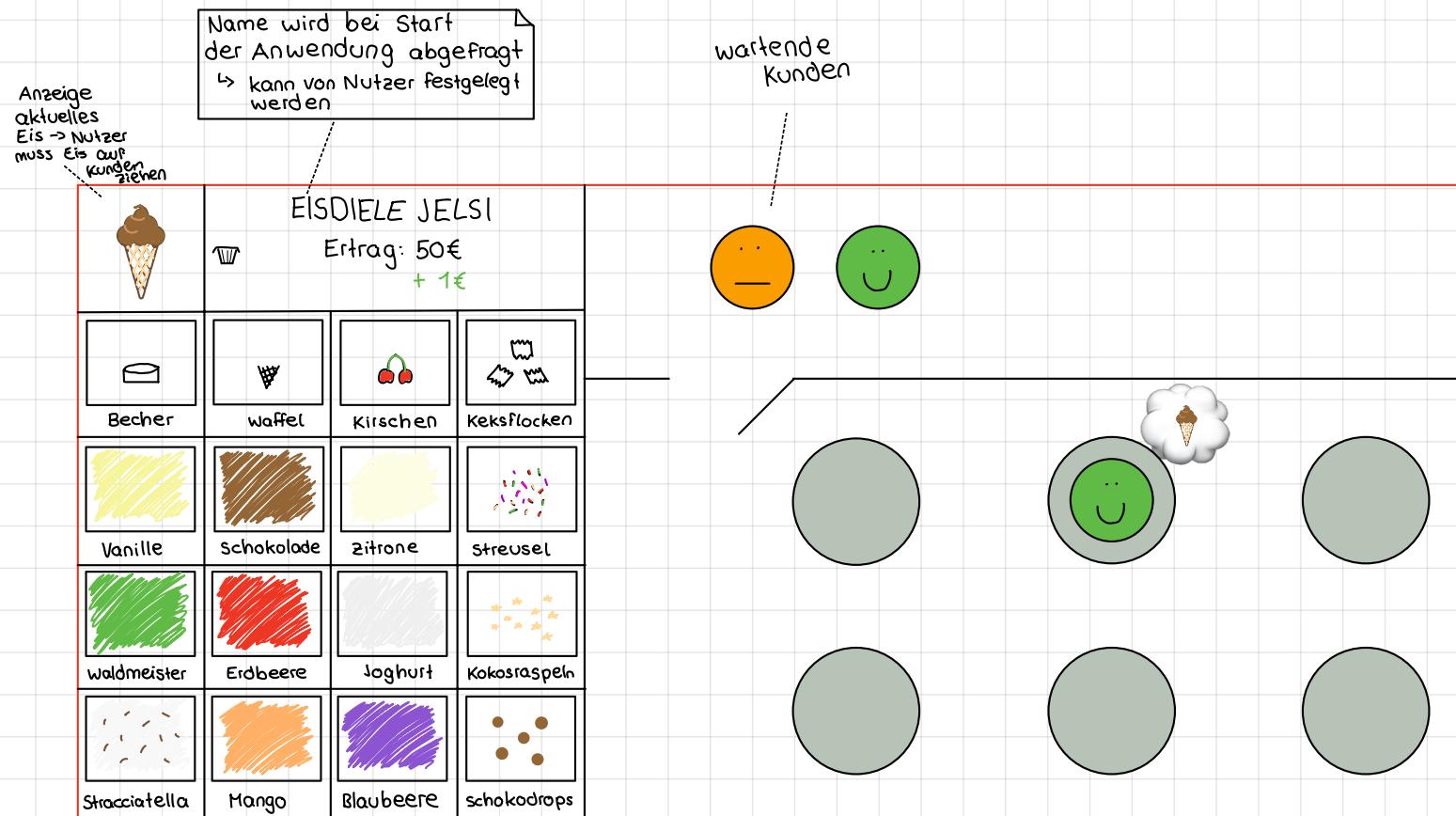


- Nutzer wählt gewünschte Eissorten aus und zieht diese auf den Kunden, der das Eis bestellt hat
- wenn Nutzer Eis löscht, verliert er Geld



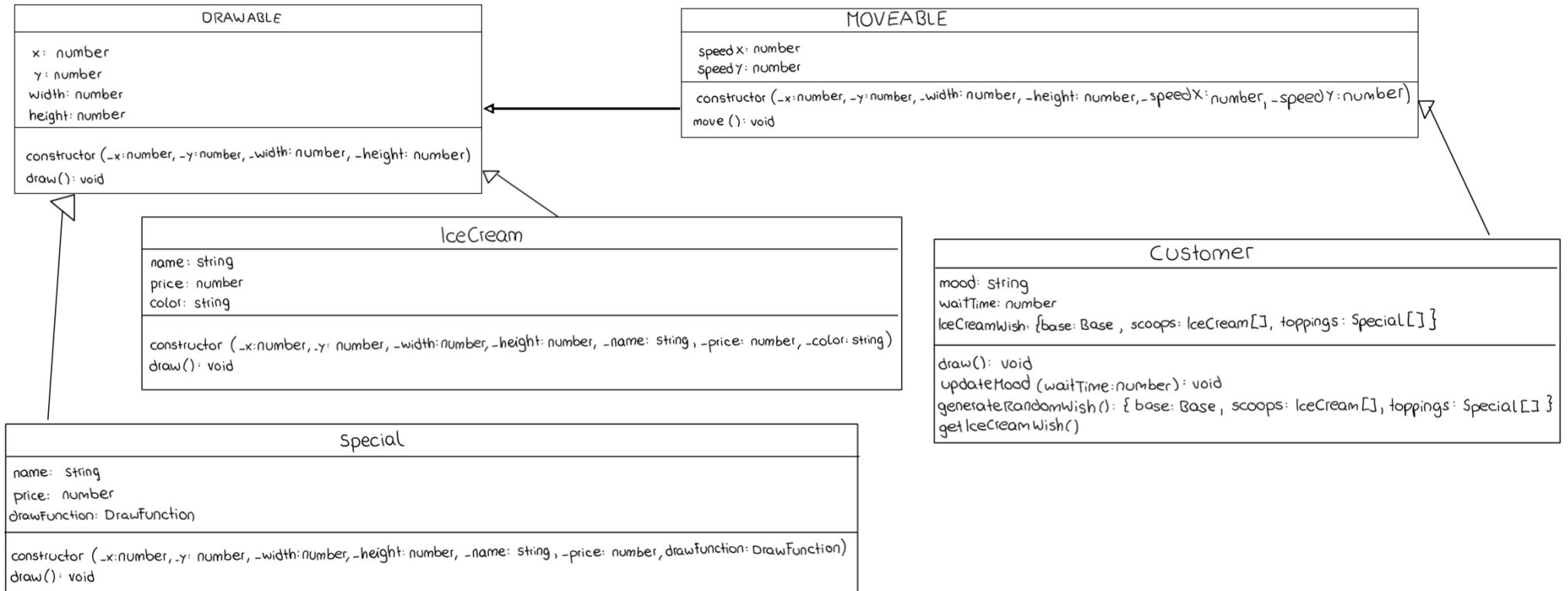
- Nutzer kann das Array mit den Eissorten bearbeiten und so bis zu einem gewissen Grad ein eigenes Angebot erstellen

ERSTER ENTWURF: UI-SCRIBBLE



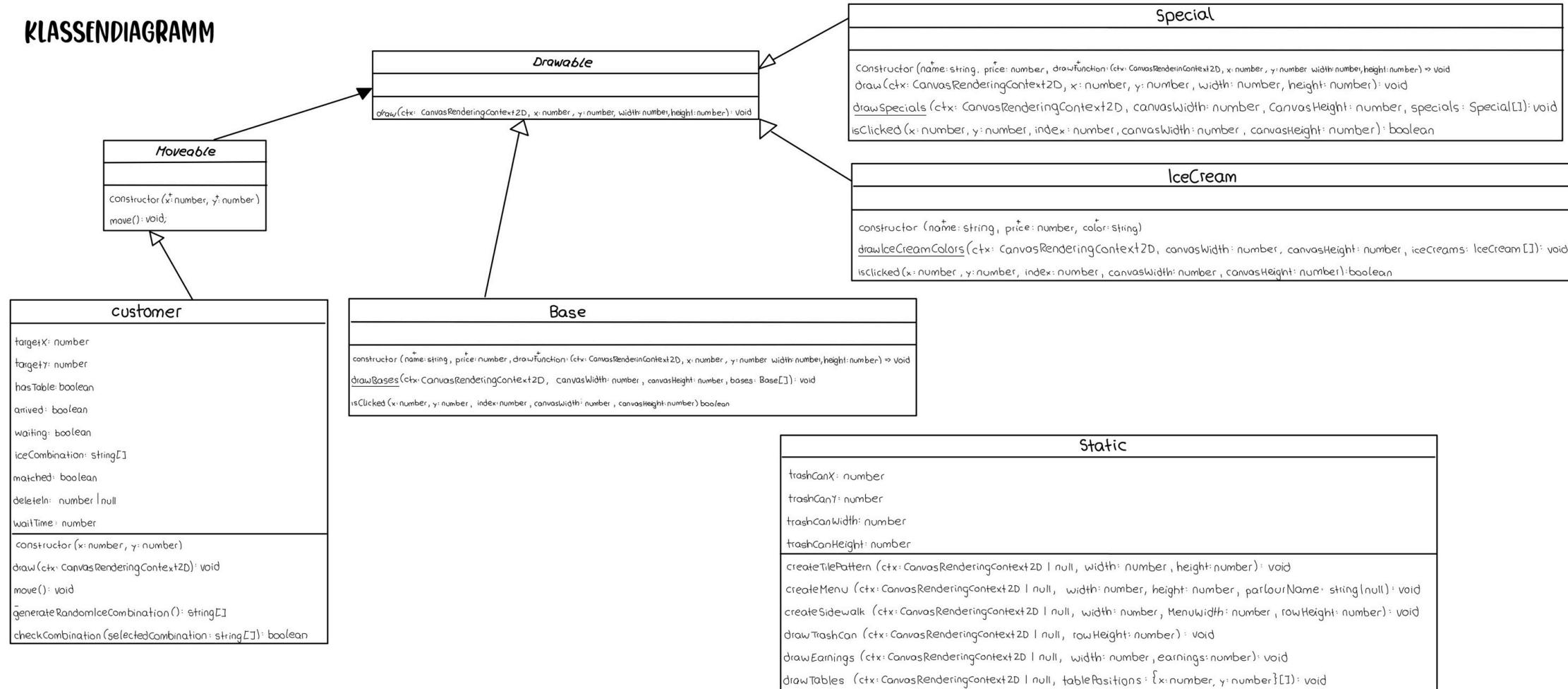
KLASSEN-DIAGRAMME

erster Entwurf:

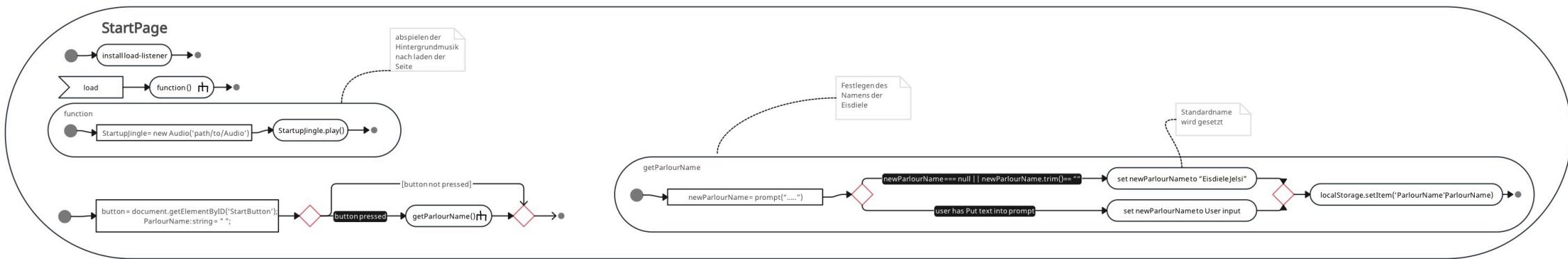


FERTIGES

KLASSENDIAGRAMM



AKTIVITÄTSDIAGRAMM



main

