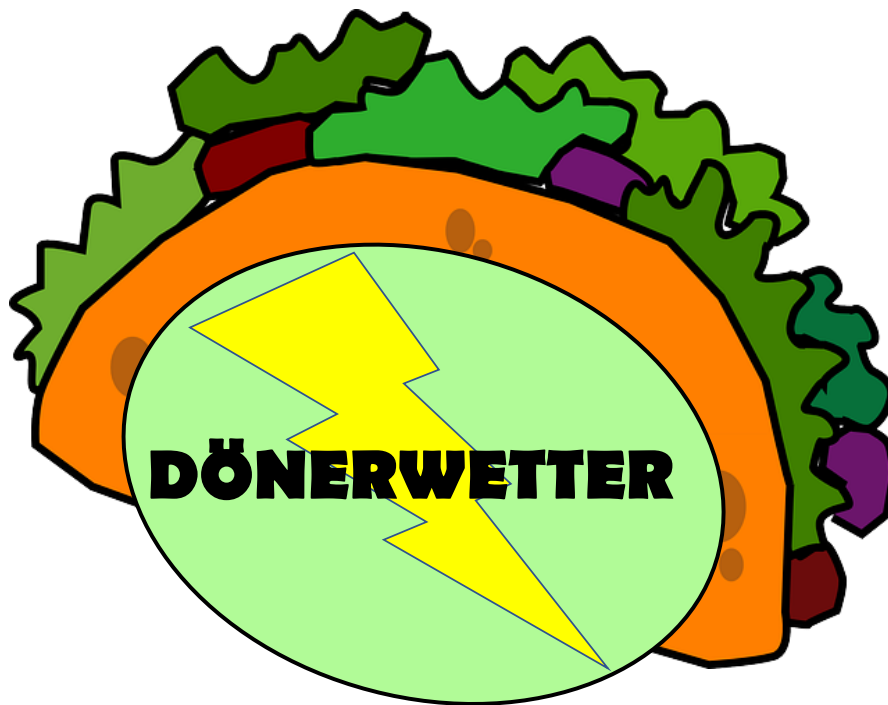


ANLEITUNG



Endabgabe in der Veranstaltung
Entwicklung Interaktiver Anwendungen ||

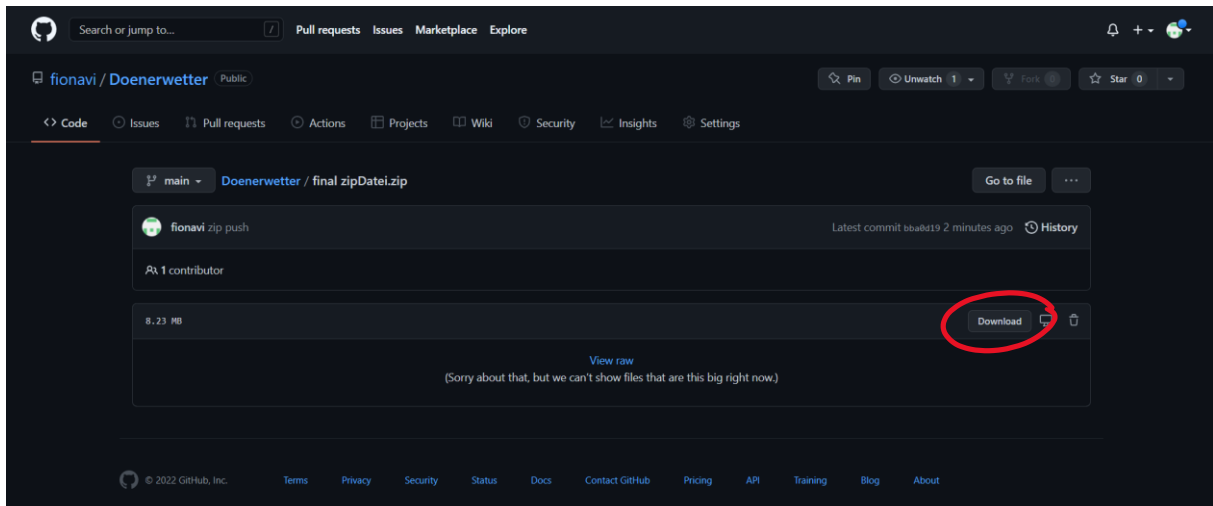
bei Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Fiona Virnich, MKB 4
Matrikelnummer: 265115
Vorgelegt am 15. Februar 2022
Wintersemester 2021/2022
In Zusammenarbeit mit Jasmin Basler

EINRICHTUNG DER ANWENDUNG

Zuerst muss man die zip-Datei mit den Doenerwetter-Dateien von GitHub downloaden:

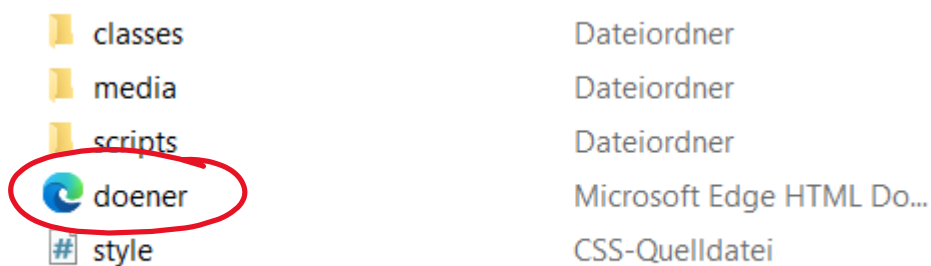
<https://github.com/fionavi/Doenerwetter/blob/main/final%20zipDatei.zip>



Die Dateien im heruntergeladenen Ordner müssen alle extrahiert werden.



Danach muss man die Datei „doener.html“ im Browser öffnen (bspw. in Chrome).

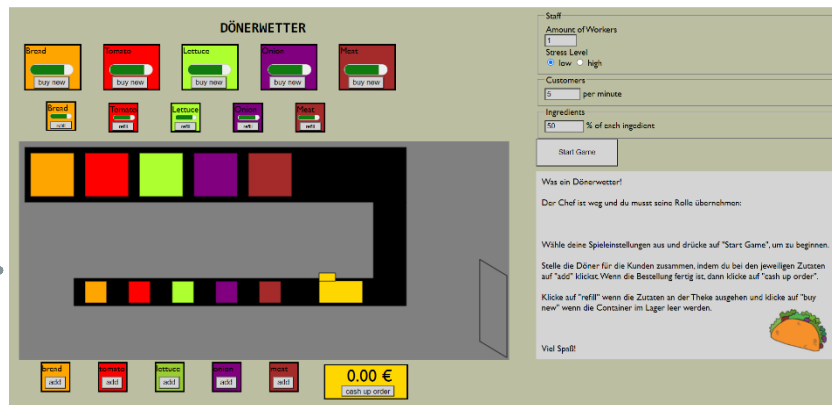


SPIELBEGINN

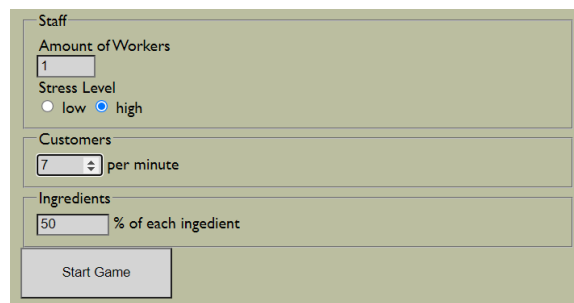
Oberhalb geben die Container die Füllstände der Zutaten im Lager und an der Theke an.

Rechts befinden sich die Einstellungen, die man vor dem Spielen auswählen kann.

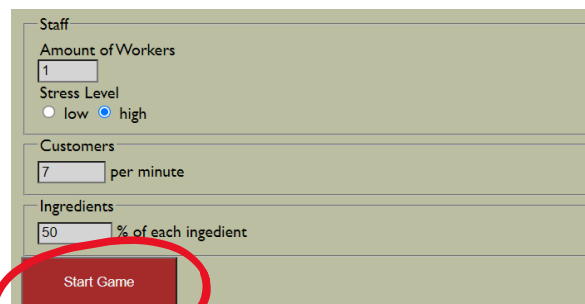
Auf der linken Bildschirmhälfte wird die Spielfläche als Dönerbude dargestellt.



Darunter ist ein Infocfeld mit der Spielanleitung.



Hier kann man die Anzahl der Arbeiter und deren Belastbarkeit, die Anzahl der Mitarbeiter und die Füllstände der Container im Lager auswählen



Um das Spiel zu starten, muss der „Start Game“ – Button gedrückt werden.

SPIELABLAUF

1. AUFBAU

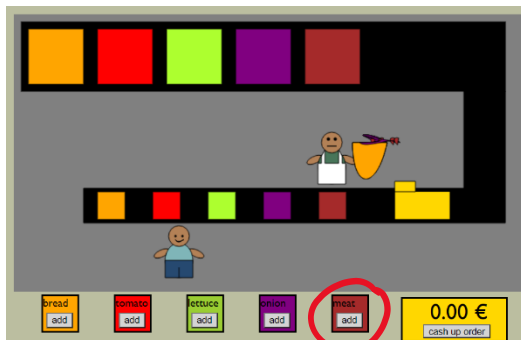
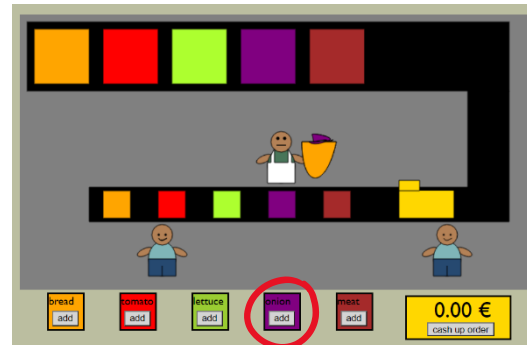
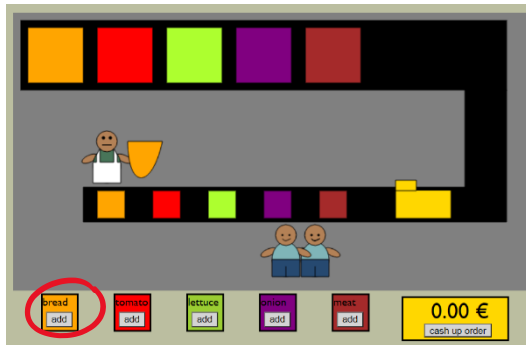
Das Spiel läuft ab jetzt eine Minute lang. Währenddessen werden nach und nach Kunden in den Laden geschickt.

Die Bestellungen der Kunden werden im Infocfeld dargestellt. Es muss immer die oberste Bestellung abgearbeitet werden, bevor die nächste angefangen wird.



2. BESTELLUNG ZUSAMMENSTELLEN

Um die Bestellung zu bearbeiten, muss man auf den „add“ – Button der jeweiligen Zutaten drücken. Daraufhin läuft der Arbeiter an die Theke und fügt die Zutat zum Gericht hinzu.



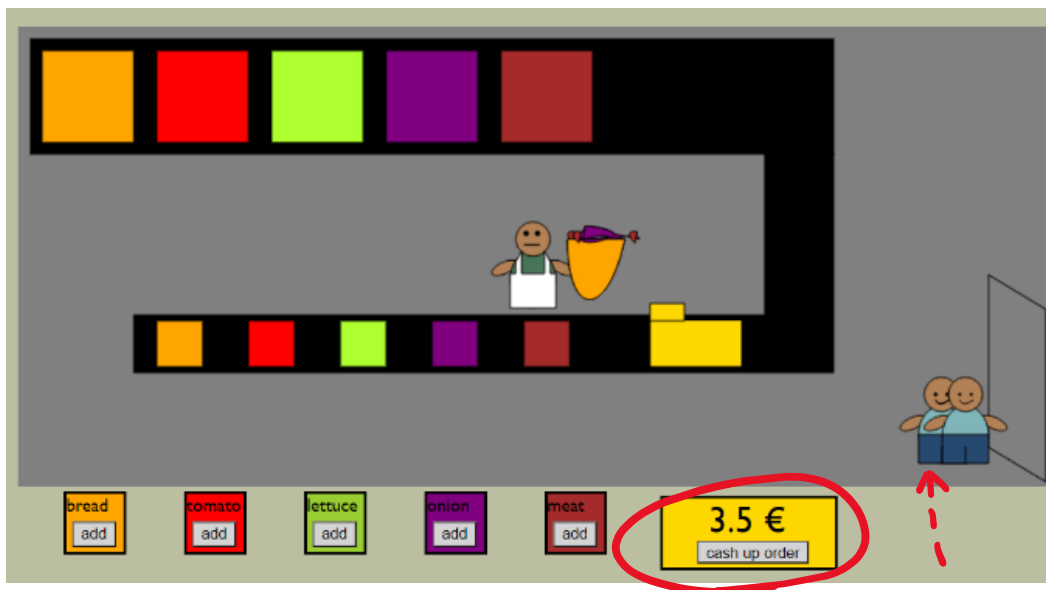
In diesem Fall muss man einmal auf „bread“, einmal mal auf „onion“ und zweimal auf „meat“ drücken.

3. BESTELLUNG ABSCHLIESSEN

Um die Bestellung abzuschließen, muss man auf „cash up order“ drücken.
Daraufhin wird überprüft, ob die Bestellung richtig bearbeitet wurde.

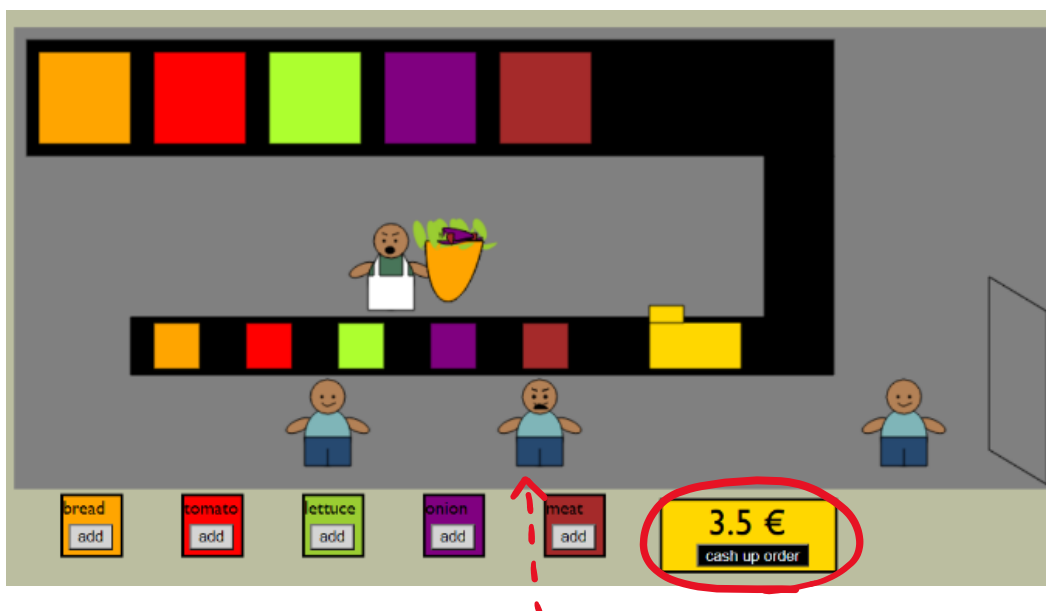
Ist sie korrekt, dann bleibt der Kunde glücklich und verabschiedet sich freundlich.

Seine Bestellung wird aus dem Infocfeld gelöscht und nun muss die nächste Bestellung an oberster Stelle bearbeitet werden.

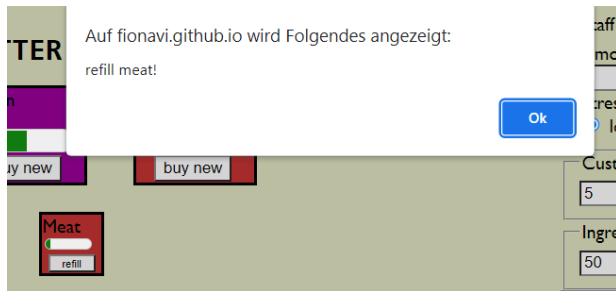


Ist sie falsch, dann schaut der Kunde wütend und verlässt den Laden fluchend.

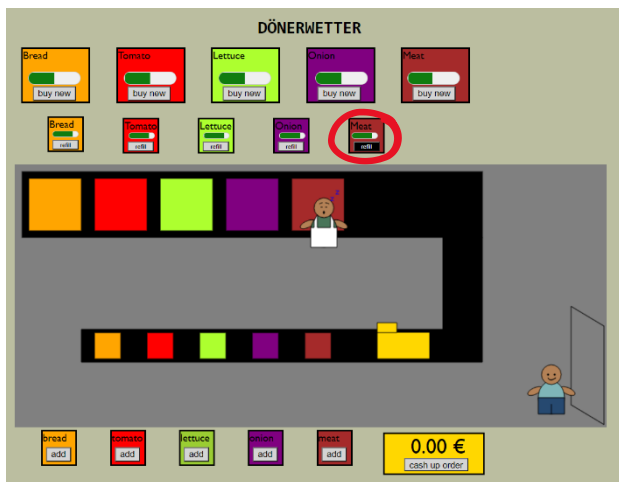
Seine Bestellung wird aus dem Infocfeld gelöscht und nun muss die nächste Bestellung an oberster Stelle bearbeitet werden.



4. ZUTATEN HAUSHALTEN



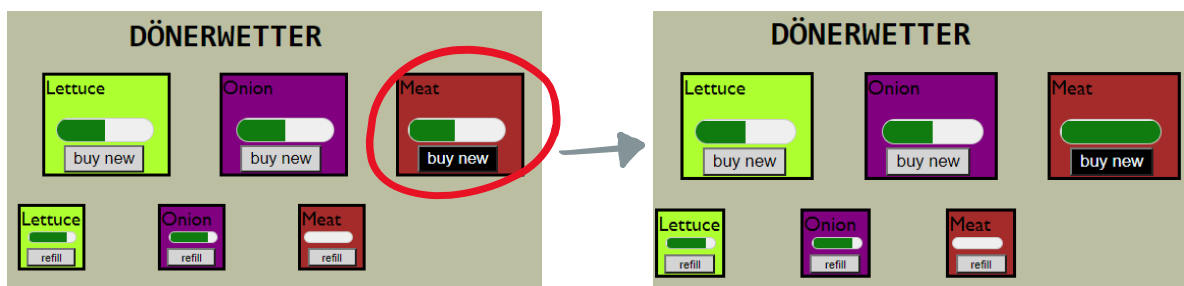
Sobald ein Container an der Theke leer geht, muss er mit den Vorräten des Lagers aufgefüllt werden.



Dazu muss man auf den „refill“ - Button der leeren Zutat drücken.

Der Arbeiter läuft dann zunächst zum Container im Lager und danach zurück zur Theke, um dort den Behälter aufzufüllen.

Um die Zutaten für das Lager nachzukaufen, muss man auf den „buy new“ – Button der jeweiligen Zutat drücken. Dadurch wird der Container aufgefüllt.



5. ENDE

Sind die 60 Sekunden abgelaufen, wird das Spiel beendet und man sieht, wie viele Bestellungen richtig bearbeitet wurden.

Für eine neue Runde muss die Seite erneut geladen werden.

