Sprint No.3

# Pizza-machine

* eine Pizza-Maschine wurde hinzugefügt
* die Pizza-Maschine kann gekauft werden (beim Kauf wird 1 Pizza pro Sekunde produziert)
* mit jedem Upgrade (Kosten für jedes Upgrade steigen Exponentiell 50\*1,5^n) werden mehr Pizzen pro Sekunde produziert

# Developer Console Commands

* Man kann bestimmte Commands in die Entwicklerkonsole eingeben, um das Spiel leichter zu testen:
  + *setMoney(amount)*: Geld wird auf amount gesetzt
  + *setLevel(num)*: Level wird auf num gesetzt
  + *setTotalPizzas(amount)*: Insgesamte Pizzen werden auf amount gesetzt
  + *setPizzaStorage(amount)*: Restliche Tiefkühlpizzen werden auf amount gesetzt (Ab Level 2 verfügbar)
  + *enableAdField()*: Blendet den Button zur Werbeschaltung ein (ab level 2)

# Auto-Pizza Buyer

* ein Auto-Buyer wurde hinzugefügt
* genau wie bei der Pizza-Maschine muss der Auto-Buyer gekauft werden und jedes Upgrade kostet exponentiell mehr
* der Auto-Buyer kauft x Pizzen pro Sekunde (falls Geld vorhanden ist)
* der Spieler kann eine Obergrenze an Pizzen einstellen, die im Lager vorhanden sein sollen
* der Spieler kann auch den Auto-Buyer abschalten

# Safety-Net

* falls der Spieler nach einem Kauf von einem Auto-Buyer oder einer Pizza-Maschine kein Geld und keine Pizzen auf Lager hat kann Werbung freigeschaltet werden
* die Werbung wird eingeblendet und erzeugt wieder langsam Geld für weitere Pizzen

# Button für den Kauf von 10 Pizzen

* ein Button wurde hinzugefügt
* 10 Pizzen können auf einmal gekauft werden

Vorbereitung für Level 3 und Sprint 4

# Level-3-Modal:

* Erklärung von Level-3
* Nachfrage, Bestellungen und ein weiteres Sortiment kommt hinzu

# Level-2-Modal:

* nachdem 50 Pizzen verkauft wurden, erscheint ein Modal für Level-2
* Erklärung von Level-2

# Level-2-Erweiterung

* sobald Level-2 erreicht wurde, kann ein automatischer Pizza-Automat und ein automatischer Nachkauf-Automat gekauft werden
* beim Pizza-Automat:
  + exponentielles Wachstum: 50\*1,5^n … n Level

# Nachfrage:

* Eine Nachfrage erzeugen, welche entscheidet, wie viele Pizzen gekauft werden
* Die Nachfrage hängt ab von:
  + Uhrzeit
    - der Einfachheit halber können wir tagsüber (9:00 - 22:00) mehr Bestellungen erwarten als in der Nacht (z.B.: deutlich weniger: nur eine Pizza pro Sekunde)
  + Preis
    - der Preis - zum Beispiel mit folgender Nachfrage-Funktion:  
        
      … D(n) die Anzahl an Pizza-Bestellungen pro Zeiteinheit  
      … n die Kosten für eine Pizza  
      so ergeben sich halbwegs realistische Preise:
      * für 1€ Pizzen haben wir eine Nachfrage von 37 Pizzen pro Sekunde
      * für 5€ Pizzen haben wir eine Nachfrage von 12 Pizzen pro Sekunde
      * für 10€ Pizzen haben wir eine Nachfrage von 3 Pizzen pro Sekunde
  + Beliebtheit (Marketing durch Flyer,...)
    - Marketing kostet und erhöht die Nachfrage für eine gewissen Zeiteinheit (2 bis 3 Tage vielleicht)
    - Auswahl verschiedener Marketing-Optionen möglich
    - konkret: Marketing erhöht in der oberen Funktion die Basis (verdoppelt, verdreifacht,...)
* der Preis wird mit einem Balken hin- und hergeschoben und damit gesetzt
* bei hohen Pizza-Kosten kann kein Verlust gemacht werden, weil die Tiefkühlpizzen nicht schlecht werden
* ermöglicht der Spieler eine strategische Herangehensweise (zu viele Pizzen im Lager -> niedriger Preis; wenige Pizzen und wenig Geld -> hoher Preis)

# Bestellungen:

* es muss eine Box mit den Bestellungen hinzugefügt werden
* Anzahl an offenen Bestellungen zu sehen
* falls offene Bestellungen vorhanden sind, können Pizzen gemacht werden (entweder mit der Maschine oder mit dem Button)
* eine sichtbare Verzögerung der Bestellungs-Anzahl: (zum Beispiel: falls eine erledigt wird, dann - ähnlich zu den produzierten Pizzen mit dem Pizza-Button - ein -1, -2,...)
* Bestellungen sind sofort abhängig von der Nachfrage

# Sortiment erweitern:

* Erweiterung des Sortiments um Getränke
* benötigt eine Erweiterung des Auto-Pizza Buyers
* jede Bestellung kann somit unterschiedlich sein und müsste random erzeugt werden
* muss noch genauer geklärt werden