Sprint No.4

## Spieldesign Level 3

Themenvorstellung und Kartenerstellung für das Level 4.

Themen zu Spieldesign/Spiellogik/Spielkonzept von Level 3:

* Nachfrage
* Bestellungen
* Sortiment erweitern

## Browser Tab Icon

Es wurde ein Browser-Tab-Icon hinzugefügt.

## Failsafe-Überarbeitung

Werbebanner werden geschaltet, wenn keine Pizzen und kein Geld mehr vorhanden ist, um neue Pizzen zu kaufen. Ein Werbebanner bringt nur einmalig einen Geldbetrag. Bei Handlungsfähigkeit wird die Möglichkeit, Werbung frei zu schalten, sofort angezeigt und nicht erst bei erneutem Klick auf den Pizza-Button. Mit einem Modal wird darauf hingewiesen.

## Code-Überarbeitung

Das JS-File des dritten Levels wurde in einzelne Komponenten unterteilt - damit wird die Projektübersicht erhöht. Für weitere Level wird dieser Ansatz verfolgt.

## Level-win-condition

Implementierung einer win-condition-Variable - diese wird überprüft: Bei Erfüllung (Anzahl an Pizzen, die bereits aufgewärmt wurden) wird ein neues Level geladen.

## Level-2-3-Modal

Es wurden Modals für das zweite und für das dritte Level erstellt. Hierbei wird das Level erklärt und die win-condition für das nächste Level vorgestellt.

## Github-branches

Github-branches wurden angelegt und werden für den vierten Sprint verwendet.

## Werbung

Der Spieler kann auf einen Button klicken, um Werbung zu betreiben, was die Nachfrage erhöht. Werbung kostet Geld.

-Flyer verteilen: Gibt der Nachfrage einen relativ großen Bonus für eine bestimmte Zeit (1-3 Tage), wenn Flyer verteilt werden während der Bonus schon aktiv ist, dann wird der neue Bonus kleiner (z.B. +50%, dann +20%, dann +10% usw), Der Preis erhöht sich langsam während der Spieler Fortschritte macht

-Plakat aufhängen: Gibt der Nachfrage einen kleinen permanenten Bonus, der Preis erhöht sich aber auch permanent pro Kauf

## Nachfrage

Die Nachfrage bestimmt, wie schnell und oft neue Bestellungen aufgegeben werden. Sie wird von mehreren Faktoren beeinflusst:

* Preis der Pizza
* Werbung

Bonuspunkt (wenn wir noch Zeit haben):

* Momentane Uhrzeit (mehr Nachfrage zu MIttag und am Abend)

Schritte:

* neue js Komponente erstellt
* eine Variable für die Nachfrage erstellt
* die Variable im Pizza-Button-Container erscheinen lassen
* zwei Funktionen zum Erhöhen und Verringern der Nachfrage erstellt

## Preise ändern

Der Spieler kann den Verkaufspreis ändern, um die Nachfrage zu beeinflussen

* wird bei dem Pizza Button hinzugefügt
* aktueller Preis muss angezeigt werden
* es gibt einen Button zum Erhöhen und einen Button zum Verringern des Preises jeweils um einen Cent

Schritte:

* den aktuellen Preis in einem p-tag anzeigen lassen
* die 2 Buttons werden ebenfalls eingehängt
* der Container wird im Pizza-Button-Container dynamisch geladen

## Resümee Level-3

Die Branches wurden gemergt und das dritte Level besprochen. Im nächsten Sprint liegt der Schwerpunkt bei der grundlegenden Fertigstellung aller offenen Karten, damit ein funktionsfähiges und vollkommenes Programm vorliegt.