

Döner-Trainer

number of employees

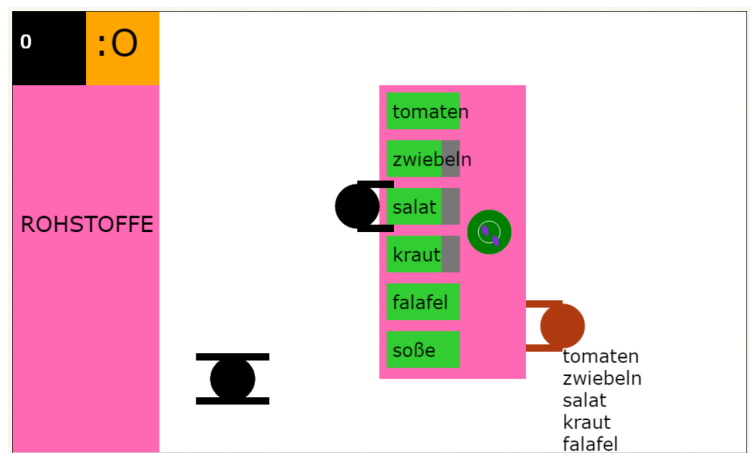
workload of employees

customers per time

stock quantity

Are you ready?

yesssss! START



EIA II ABSCHLUSSARBEIT

WISE 21/22

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

DÖNER-TRAINER

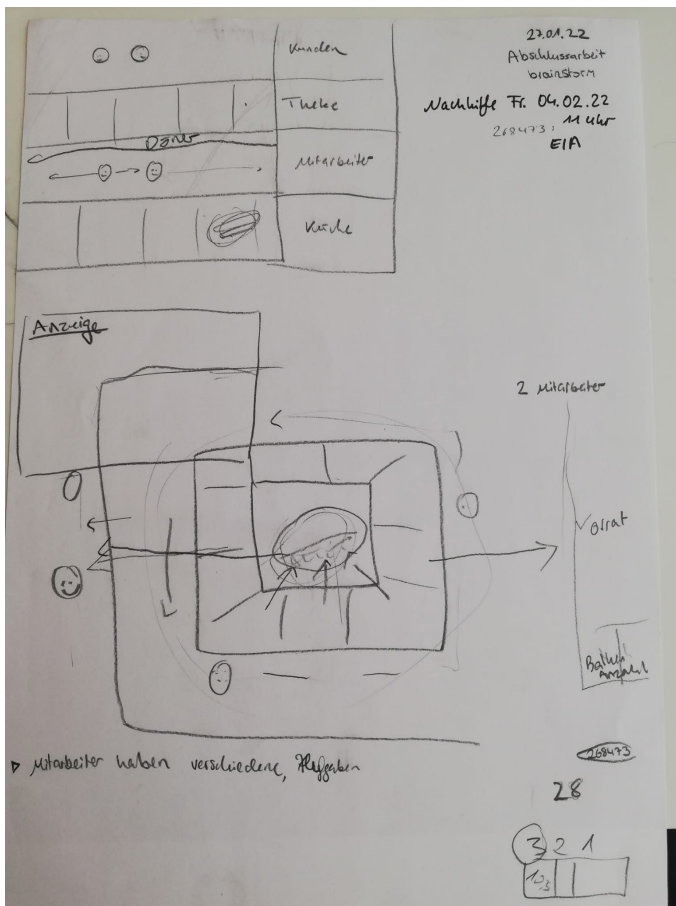
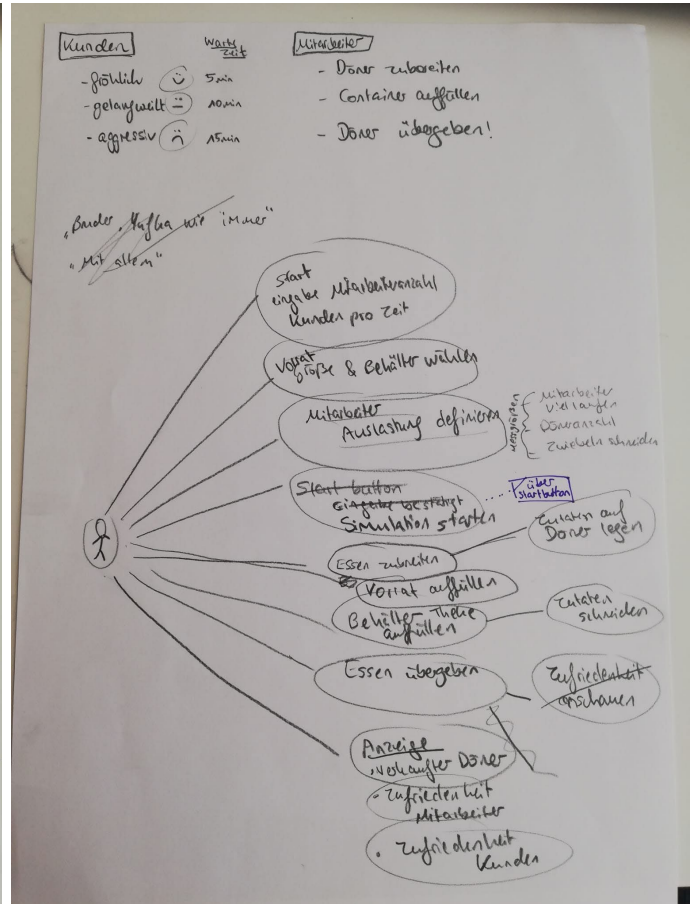
Konzept

Hannah Sättele

Matrikelnummer: 268473

Aufgabenstellung verstehen, Notizen, Entwurf

Auftrag Kunde: normaler Döner → Checkliste zuerst
 Mitarbeiter per Mausclick auswählen zur Zubereitung
 → 2 Optionen: - Döner zubereiten
 - Behälter auffüllen
 Mitarbeiter geht zur Theke
 Döner zubereiten → Nutzer klickt auf entsprechende Behälter
 → Mitarbeiter läuft dort hin und tut was
 auf Döner gelegt.
 → Interaktion nicht darauf reagieren (spüren, wenn Mitarbeiter gerade läuft).
 klick auf Döner, wenn fertig ⇒ Döner übergeben
 Abfrage Zufriedenheit Kunde
 Anpassung der Anzeige Statistik
 und minile Kunde
 → Kunde geht.
 Zusatz: Döner falsch, wenn Tutat ausgewählt die nicht checkliste entspricht



Hand-drawn UI design for a "Döner-Trainee" game. The screen is titled "Döner-Trainee". It features a central panel with five settings:

- Mitarbeiteranzahl**: A number input field with a legend indicating "min 2" and "max 8".
- Arbeitsbelastung der Mitarbeiter**: A slider control with a legend indicating "min 0" and "max 3".
- Kunden pro Zeit**: A slider control with a legend indicating "min 0" and "max 3".
- Vorrat Menge**: A slider control with a legend indicating "min 0" and "max 3".
- Behältergröße**: A radio button control with two options: "klein" and "groß".

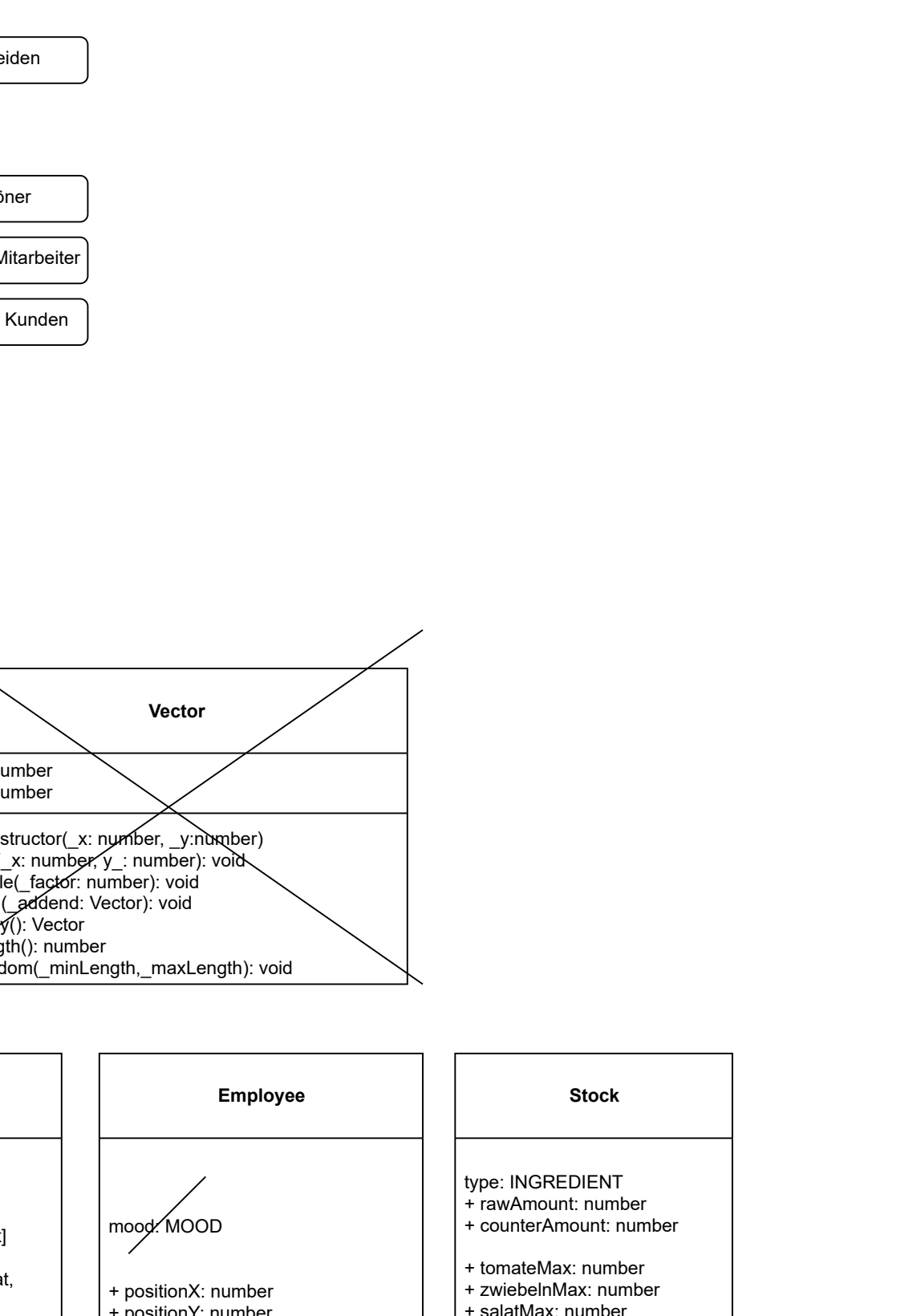
Below the settings panel is a "Spiel-Start" button. Annotations include:

- h1; textalign:center**: Points to the title "Döner-Trainee".
- legend**: Points to the labels for the settings.
- form**: Points to the input fields for the settings.
- slider**: Points to the slider controls.
- radiobutton**: Points to the radio button controls.
- h2**: Points to the "Spiel-Start" button.
- startbutton**: Points to the "Spiel-Start" button.
- Eventlistener: "click"**: Points to the "Spiel-Start" button.

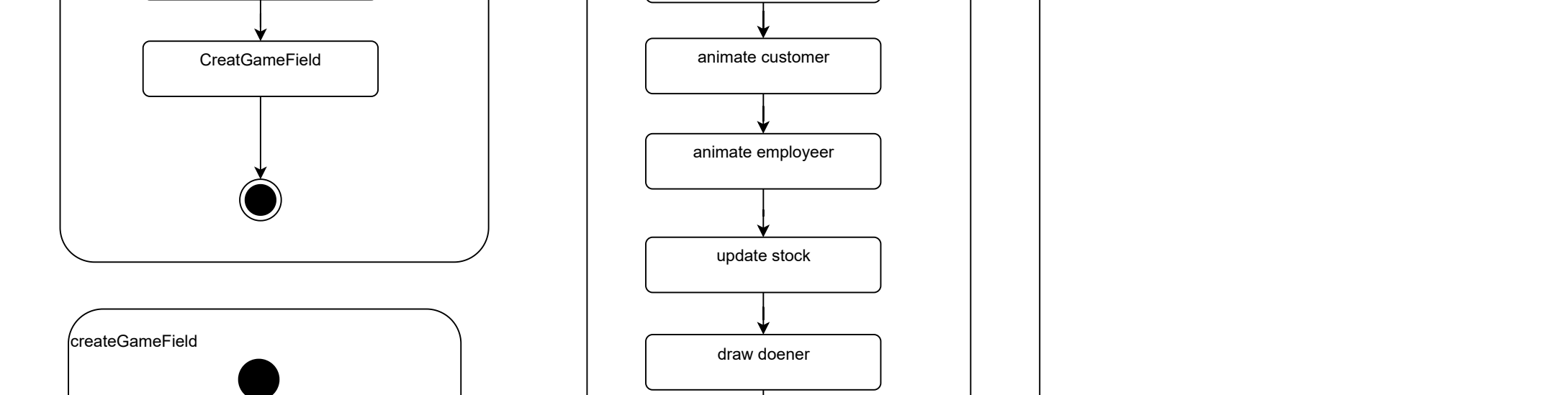
Hand-drawn floor plan of a restaurant layout. The plan is divided into several functional areas:

- Bar/Service Area (Top Left):** Labeled "Anzahl verbrauchte Dosen / Zeit". It includes a "Döner" station with a counter and a "Mitarbeiter" (staff) area.
- Küche (Kitchen):** Located in the center, it contains a "Schneidetisch" (cutting table), a "Mitarbeiter" (staff) area, and a "Kühlschrank" (refrigerator).
- Speiseplan (Menu):** A list of food items including "tomaten", "zucchini", "kartoffeln", "soße", "extra", and "Teller".
- Kundenbereich (Customer Area):** The main dining area, featuring a "Kundenbereich" label, a "Kunde" (customer) icon, and a "Kundenbereich" label.
- Service Area (Bottom Right):** Includes a "Kundenbereich" label, a "Kunde" (customer) icon, and a "Kundenbereich" label.

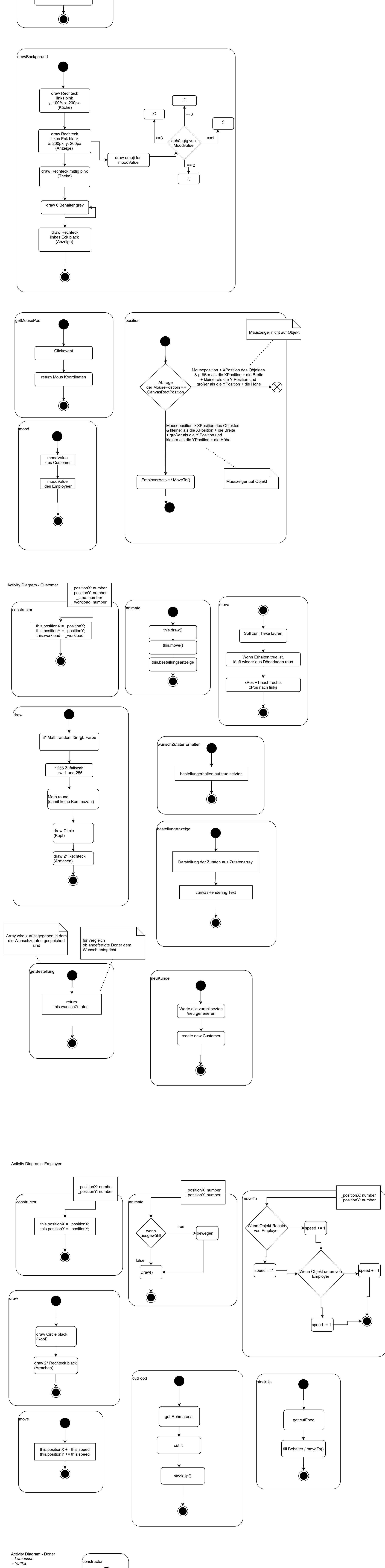
The plan also shows a "Kundenbereich" (customer area) and a "Kundenbereich" (customer area) with a "Kunde" (customer) icon.



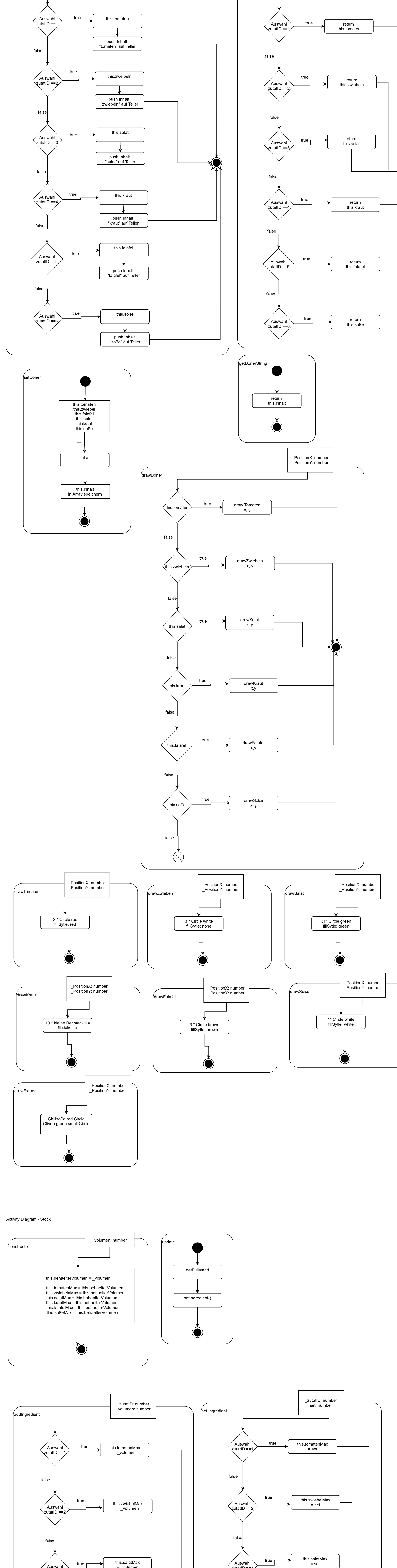
```
+ drawTomaten()  
+ drawZwiebeln()  
+ drawSalat()  
+ drawKraut()  
+ drawFalafel()
```



```
graph TD
    A[Customer, Employee, Dealer, Stock] --> B[startTainer]
```



add



```

graph LR
    A[Auswahl  
zutatID == 4] -- true --> B[ ]
    style B fill:none,stroke:none

```

