* What das HTE means and can this be custom set?

Als een gast komt en hij heft een kamer aangewezen. Adjustadble er is een kamer op de derde verdieping op de 3 wijze dus 2 seconde is een HTE

* Is HTE the time unit of the hotel?
* What does HTE?
* How much HTE does an evaluator take?
* How much HTE does staff take to perform an action like cleaning?
* How much HTE do services like the restaurant take or the movies? ;)
* Do waiting times influence guests in any way? In
* How many maids, and other personal are in the hotel?
* What kind of personal work in the hotel besides maids and the receptionist
* What does a cleaning emargance mean and how should the maid act on it
* Is a cleaning emargance the form of “Trash” in the hotel or does it generate besides the events
* What it the flying spagehtie moster does the godzilla event mean
* Hebben kamers die uit meerdere verdiepingen bestaan op elke verdieping een deur die gebruikt kan worden door de gasten
* Do the stairs and elevator have a set stop in the hotel strcture (left right)
* Does the reception has a set position (bottem floor)
* How to guests react to evecuatue event
* Klopt het dat de locatie van een kamer het linker onder vakje van de kamer is
* Klopt het dat groote gedifineerd is als hoogte, breedte
* Moet de lift “Slim” mensen ophlane
  + Request van 1 naar 3
  + Request van 2 naar 3
  + Gaat de lift dan 1 -> 3 -> 2 -> 3
  + Of 1 -> 2 -> 3

In tijd veranderen. Variable HTEin te stellen so we from floor to floor is 1 HTE

* Mag staff met de lift
* Hoe lang duur het doorlopenvan 1 room
* Why doesn’t the cinema have a capacity

Het moet in te stellen zijn voordat je het opstart hoeveel elke variable HTE inneemt

We willen een compleet overview hebben tijdens de simulatie

Als een cinema vol is moet de klant wachten totdat de bioscoop is afgelopen.

Aantal maids moet in het project beschrijving anders vragen anders 2

Project description how many people are needed anders vragen

Cleaning emergy is a que en will be added at the maid

Na een evacuatie moeten de gasten weer terug komen na X time en ze mogen geen gebruik maken van liften.

Liften moeten links van het layout

Trappenhuis moet rechts van het layout

Lobby beneden en niks moet daar gereserveerd zijn

Maids mogen gebruik maken van de liften

Elevator neemt de route zoals in het echte leven dus van onder naar boven stopt hij en gaat niet terug.

Gasten moeten bottem left van een dimentie binnenlopen

Als een kamer leeg is of geen ruimte in json file staat is het een loopbare ruimte

Een gast heeft een behoefte en hopelijk kan het hotel dat aanbieden als de behoefte vol is dan neemt hij genoege met minder dus alle 5 lager naar hoger wel. Hoger naar lager niet. Dan wordt de gast disposed().

Ingang is links onder

Eten is voor elke gast zelfde aantal HTE

Gym is voor elke gast een random aantal HTE

Het layout file zou niet leeg moeten zijn. HMMMMMMMMM \*insert smilie\*

Er zijn geen prioriteiten van de requirements. Als het HTE gedeelte maar werkt.

Maximum HTE is 20.

Interfaces zijn belangrijk

Algortimes en Design patterns moeten terug te vinden zijn in het project

Reden waarom we een dessign pattern hebben gebruikt. Uitleg.

Sprint 2 vragen lijst

Which facility can have a cleaning emergency

Walking over the cinema? Gewoon zoals we al dachten.

Top floor of the big rooms do you have make it visible: No

Maid = lobby

Stairs moet dubbel tijd nemen van elvator maar is het instelbaar

Guest gaan dood als de quee te lang is (value mag je zelf bepalen)

Maids can die if the queue is to long fort he elevator

Guest can die in a room and room will be available

Behavouir don’t have change during simulation

De event emergency is een test om te kijken hoe je algoritme werkt