|  |  |
| --- | --- |
| **Opis problemu**     * Długie oczekiwanie na przygotowanie napoju powoduje zniecierpliwienie klienta. * Automat do kawy nie oferuje żadnej opcji umilenia czasu oczekiwania na napój. | **Zadania**  Stworzenie nowej funkcjonalności, która umili czas klientom oczekującym na napój.  **Podejście**   * Wykorzystanie obecnego monitora do wyświetl gry zamiast wskaźnika postępu podczas przygotowania napoju. * Gra zręcznościowa, pozwalająca na zdobywanie punktów. * Twarze 3 najlepszych zawodników będą wyświetlane w rankingu. Jeśli zawodnik dostanie się na podium automat zrobi mu zdjęcie. |
| **Harmonogram**  Kamienie milowe:  Gra:   1. Projekt koncepcyjny 2. Implementacja prototypu gry na prymitywach(prostych figurach geometrycznych) 3. Testy sterowania i rozgrywki 4. Stworzenie modeli i tekstur do gry 5. Testy użytkowników końcowych 6. Wdrożenie gry do automatów do kawy | **Zyski**   * przyjemniejszy czas oczekiwania * bardziej zadowoleni klienci * zachęcenie do ponownego skorzystania * zwiększenie zysków * rywalizacja między klientami |