







Anwendungsdurchlauf Döner Trainer

1. Nutzer öffnet die Webseite mit einem Browser.
2. Nutzer stellt die Budenkonfiguration ein.
 - a. Number of employees Kitchen
 - b. Number of employees Theke
 - c. Customer Timeout
3. Nutzer stellt die Orderkonfiguration ein.
 - a. Wählt den OrderType aus:
 - i. Döner
 - ii. Yufka
 - b. Wählt zwischen den Zutaten:
 - i. Salad
 - ii. Cabbage
 - iii. Sauce
 - iv. Onion
 - v. Tomato
4. Nutzer startet die Simulation in dem er auf den Button klickt
5. Nutzer sieht nun folgende Handlungen:
 - a. Kunden kommen rein
 - b. Immer ein Kunde wird bedient
 - c. Mitarbeiter der Theke machen die Bestellung fertig (laufen zu den Zutaten und machen den Döner/Yufka fertig)
 - d. Mitarbeiter der Küche füllen Zutaten an der Theke auf
 - e. Anhand der Emoji sieht der Nutzer welchen Zustand die Akteure haben:
 - i. Employee:
 1. Chilled 
 2. Stressed 
 3. Sleepy 
 - ii. Customer:
 1. Satisfied 
 2. Happy 
 3. Angry 
 - f. Anzeige Customer Happiness
 - g. Anzeige Employee Happiness
 - h. Anzeige Anzahl der verkauften Produkte
6. Nutzer möchte ein anderes Produkt/Zutaten auswählen startet der Vorgang wieder bei 3.