Döner Trainer

Overview & Facts

25.01.22

→ erhöht sich, sobald Kunde Essen erhält

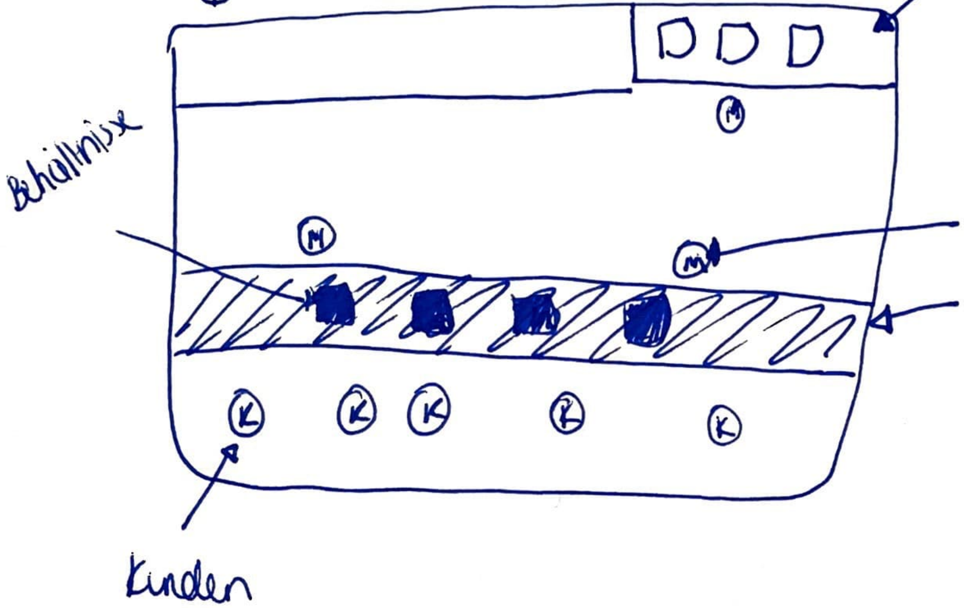
$

→ Anzahl verkaufte Gerichte

123.99$

Zutaten werden/dargestellt aufgefüllt ↳ Progressbar mit Klick auffüllbar (drag & drop zu Behältnissen?) (& Kunde?)

Progressbar ▮ oder ▨



Behältnisse

Mitarbeiter → bewegt sich mit Klick wohin (Zutaten, Theke)
→ hat Stresslevel gebunden an Anzahl der ~~Mitarbeiter~~ Kunden
→ Klick auf Kunde vergibt Essen
→ schneidet Zwiebeln
→ austauschen drag & drop Form Element

Theke

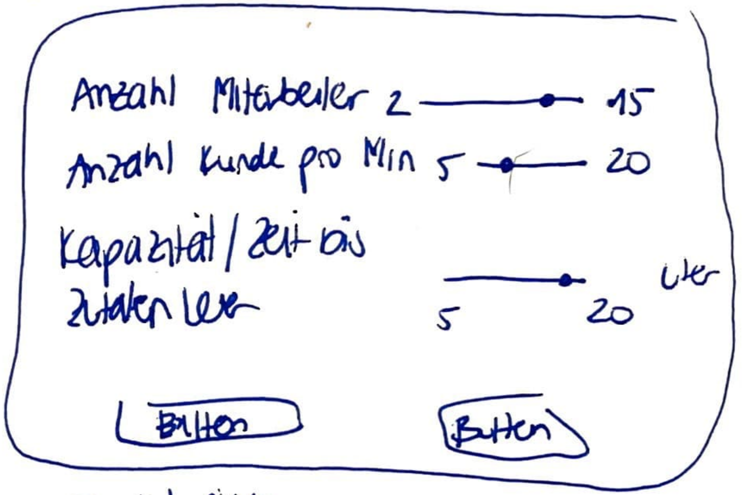
Kunden

↳ Extrawünsche: Zwiebeln, Mais, veganes Fleisch (random)

↳ zufrieden oder unzufrieden gebunden an Timer

↳ bezahlt, wenn Essen erhalten verbunden mit $

↳ Extrawünsche darstellen?



Anzahl Mitarbeiter 2 — 15

Anzahl Kunde pro Min 5 — 20

Kapazität / Zeit bis Zutaten leer 5 — 20 oder

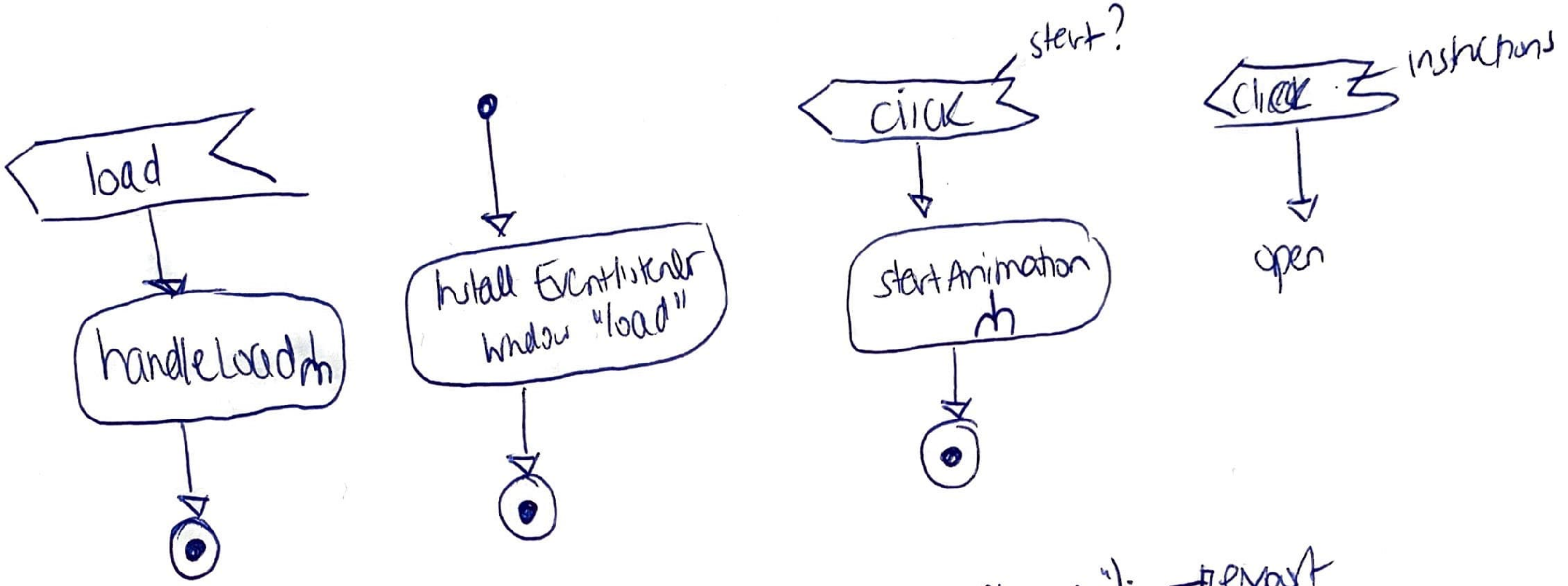
Button Button

Zusätzlich:

Tagescounter = wann endet der Tag? gebunden an Kunden oder Zeit?

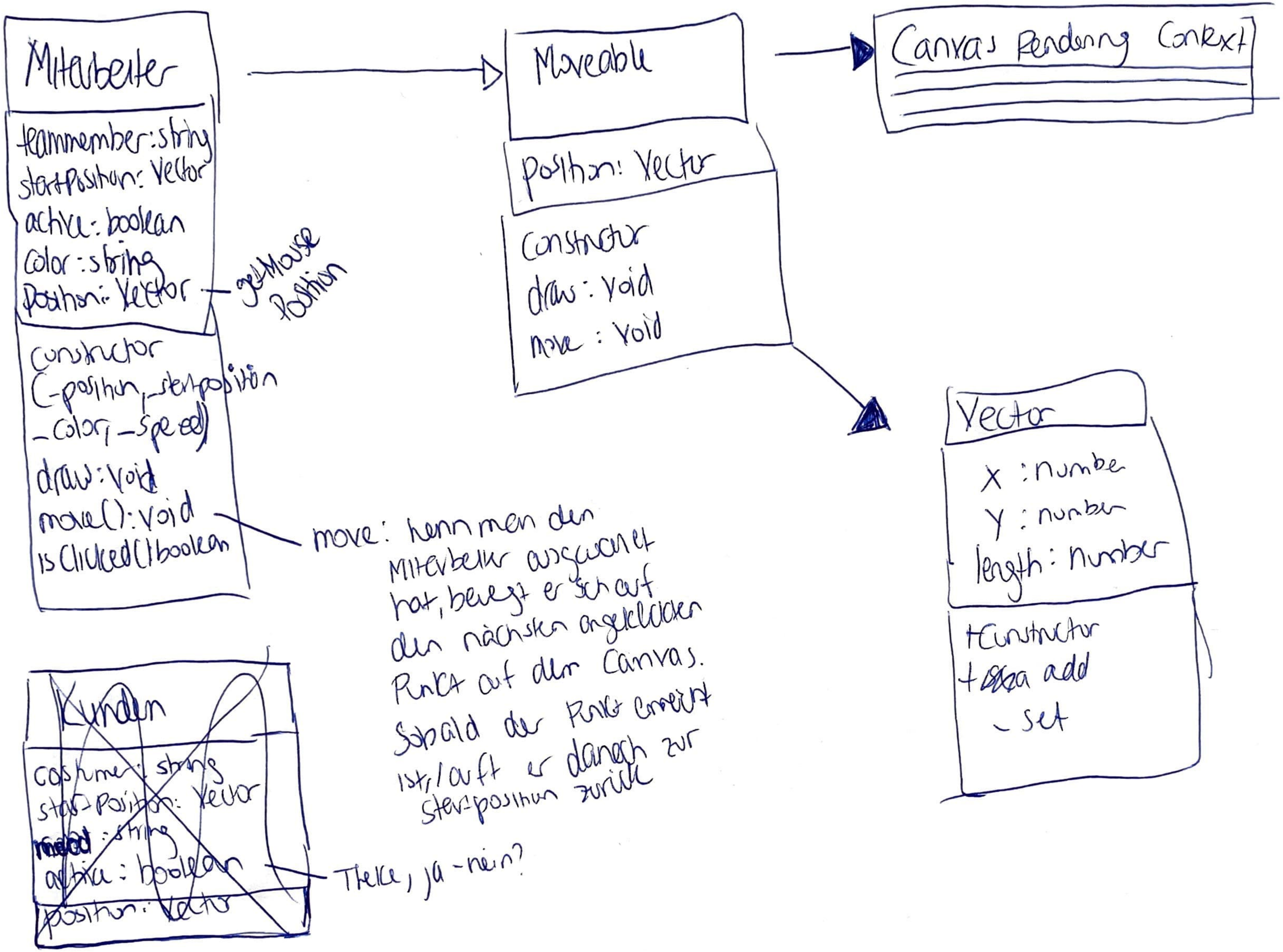
Zusätzlich:

Endscreen mit Statistik?
Neustart Button / Reset



```
let canvas : HTML Canvas Element = document. query selector ("canvas"); → export
let ctx : Canvas Rendering Context ;
ctx = canvas. get Context ("2D")
let list of moveables : Moveable [ ] = [ ] ;
let Mouse Pos : Vector;
let Animation is Running : boolean = false ;
let Doenerladen : laden;
let startButton: HTML Element
let instruction button : HTML span Element
let Kunden: Kunden
let Ingredients : ingredients
let
```

```
let vegetables : vegetable
let wishes vegetable : Vegetable [ ];
```



move: wenn man den Mitarbeiter ausgewählt hat, bewegt er sich auf den nächsten angeklickten Punkt auf dem Canvas. Sobald der Punkt erreicht ist, läuft er danach zur Startposition zurück

Theke, ja - nein?

Kunde

Customer: string
startposition: Vector
position: Vector
mood: string
amountofCustomer: number
VorTheke: boolean
length: Vector
Customer

Constructor (_position, _startposition,
[illegible] Customer, mood)
draw : void
move: Void
#order: boolean (false = Bestellung nicht fertig)

move(): der Kunde bewegt
sich zu der Theke
hin & bleibt davor
stehen um seine
Bestellung zu sagen
Wenn order: true, → _startposition