

# Проект «Игра в жанре “Визуальная новелла”»

для проверки подготовленности новых сотрудников к  
должности «баристы» до этапа собеседования

Овчинников Владимир Олегович

Результатом проекта является программа проверки знаний поступающих на работу сотрудников о работе баристой в виде игры в жанре визуальная новелла. Предполагается, что данная проверка будет проводиться до этапа личного собеседования.

#### Критерии:

- Ознакомление с условиями работы (распорядок, мойка посуды, внешний вид) в виде диалога с персонажами + доступ к методическим материалам, которые дублируют информацию, обговорённую в диалогах;
- Проверка знаний, полученных из первого пункта в виде теста из 8 – 15 вопросов, результаты которого должны выводиться на экран;
- Практический экзамен в умении приготовления кофе. Необходимо приготовить кофе, согласно полученному заказу ( заказ может идти от персонажа «Наставник», или от персонажа «Клиент»). Для этого необходимо реализовать:
  - «Механизм переноса» ингредиентов в плоскости стола;
  - «Механизм смешивания» ингредиентов в чашке или стакане;
  - «Механизм отслеживания» порядка поступающих ингредиентов;
  - Функцию соотношения полученного кофе с возможными вариантами его приготовления из предложенных ингредиентов. Результат должен выводиться на экран.

В ходе разработки выяснилось, что не все запланированные задачи по реализации проекта получится выполнить. Поэтому в качестве фреймворка был выбран именно метод критической цепи (ССРМ).

