# Алуминиева дограма

Малка фирма предлага производство на алуминиева дограма и монтаж по поръчка на клиенти.

Във фирмата се прави поръчка на врати и прозорци.

Всеки прозорец има височина и ширина в цели числа с дименския сантиметър. Производството на прозорец с площ 1 см Х 1 см струва 1 лев. Ширините и височините на прозорците варират от 50 см до 300 см.

Вратите са само два вида – с едно и с две крила, като на всяко крило височината е 200 см, а ширината 80 см

Монтажът на всяка врата и прозорец струва по 100 лева, независимо от размера.

Всяка поръчка трябва да се изпълни в рамките на 5 дни. Ако до пет дни не се изпълни, клиентът се отказва и отива при друга фирма. Всеки загубен клиент намалява вероятността за получаване на нови поръчки с 20%. Всеки клиент, на когото е отказана поръчка се смята за „загубен“ клиент.

Фирмата има служители в цеха, които правят дограмата и монтажници на адрес. Един служител може да монтира на ден или да произведе на ден не повече от 2 артикула – врати или прозорци.

За производството на един артикул са необходими 4 часа /половин работен ден/, независимо от големината.

След производството и монтажа на прозорците и вратите, фирмата получава печалба, равна на 3 пъти цената на суровините.

Печалбата се разпределя, като 50% отиват за персонала, 30% са разноски за транспорт и производствени мощности и 20% от остават за собственика. Заплатите се плащат ден за ден.

Играч е собственикът. Поръчките се генерират на случаен принцип. Собственикът избира дали да приеме поръчката или да я откаже. Ако работниците не вземат до три дни заплата, те напускат. Понякога работниците боледуват и тогава собственикът трябва да им плати надницата, защото такъв им е трудовият договор. Собственикът няма право да уволнява работници, защото те винаги добросъвестни и той няма основание за уволнение. Собственикът има право да назначава още работници. Ако няма достатъчно поръчки, собственикът плаща за рекламна кампания. Всяка рекламна кампания увеличава броя на поръчките с 20%.

При започване на играта собственикът се регистрира с име. Играта завършва, ако собственикът фалира или ако собственикът реши да си продаде бизнеса. Финансовият резултат е всъщност броя на точките, които играчът печели.

Командите могат да се подавата в текстов режим или с кликване върху менюта, рисувани на конзолата.

Енджинът ще „пулсира“ през определен интервал, който може да се настройва по-бързо или по-бавно да работи. Маркира се началото на работния ден, обяд, край на работния ден, следват определен брой периоди /може би 4, но може да е друго/ в което собственикът получава информация за резултатите от деня и оставащите за изпълнение поръчки и може „да обмисли“ стратегията за следващия ден.