

Projet n°6: **CYCLE DES AFFAIRES**

Encadrante : Mme Bouchra BERRADA berradab@ensias.ma

Objectif

L'objectif de ce projet est de développer une application en langage C, permettant d'assurer l'apprentissage du cycle élémentaire des affaires : acheter, ajouter une valeur x, vendre avec bénéfice.

Description

Le jeu implique trois entrepreneurs désirant démarrer une affaire qu'ils gèreront à partir de leur domicile. Ils vendront leurs produits finis sur internet. Au début du mois, la banque leur accorde une somme qui doit être remboursée avec intérêt à la fin du mois.

Pendant le mois, les entrepreneurs doivent diriger leur entreprise tout en payant les frais personnels encourus par leur famille respective (biens de consommation personnelle) et en épargnant un peu d'argent pour les imprévus (carte de vie).

A la fin du mois, les entrepreneurs doivent rembourser leur prêt et avoir fait un (bon) bénéfice.

Le cycle des affaires est représenté sur 4 semaines, où les activités sont organisées par jour, comme suit :

Lundi : Achat des biens de consommation personnelle ;

Mardi : Mise à jour de leur stock / Tirage de la carte de vie (imprévus) et Paiement de Loyer

Mercredi : Options de vente :

Tirage d'un nombre aléatoire (entre 0 et 1000) pour découvrir le nombre de produits vendus sur internet à 100 dhs,

Vente à crédit de quelques produits à 120 dhs (0 à 700), en utilisant la roue¹ (génération aléatoire) pour savoir quand et combien l'entrepreneur sera payé.

Jeudi : Enregistrement des ventes ;

Vendredi : Planification des achats, dépenses et Economies

Samedi : Achat et enregistrement des achats

Dimanche : Repos.

Chaque jour est matérialisé par une interface spécifique et une durée de 3 minutes. Le cycle est répété chaque semaine, pendant un mois.

En fin de mois, établir, pour chaque entrepreneur :

- a. Quels produits ont été vendus et combien ?
- b. Combien a été réalisé en affaires ?
- c. Combien a été dépensé en biens de consommation ?
- d. Combien a été dépensé en imprévu ?
- e. Quels bénéfices ont été réalisés ?
- f. A quel profil correspond l'entrepreneur ?

¹ Un exemple de roue est donné en page 2

-
- a. **Sage** : avec un investissement tendant à fructifier l'affaire, et à épargner suffisamment de façon à ne pas mener l'affaire vers la banqueroute en cas d'imprévu, toute précaution prise de ne pas dépenser plus d'argent que ne le permet l'affaire ;
 - b. **Econome** : avec pas ou peu de prise de risque ; tout l'argent est mis dans une épargne. Le capital investi en affaire n'augmente jamais.
 - c. **Dépensier** : Beaucoup de dépense et peu ou pas d'épargne. L'affaire ne fonctionne pas.
 - d. **Affairiste** : Très peu ou pas de dépenses pour les biens de consommation pour s'occuper du bien être de la famille ;

Au lancement de dès, le modèle de roue présentera les options de paiements suivants correspondant au nombre :

1. Payez la totalité ce Jeudi ;
2. Payez seulement la moitié à la fin de semaine ;
3. Payez la totalité à la fin du mois ;
4. Payez seulement la moitié ce Jeudi ;
5. Pas de paiement !
6. Relance de dès

Idée de base

On devra pouvoir :

- Sauvegarder l'ensemble des données sur un fichier correspondant à chaque entrepreneur ;
- Chaque jour impliquant des achats, établir le nombre d'unités achetées, et leur prix ;
- Pour chaque jour impliquant des transactions de ventes, établir les unités achetées et leur prix ;
- Le jour de la planification, utiliser une grille comprenant la somme à investir en Affaire, Dépense, Economie ;
- A l'issue de chaque semaine, établir une situation des comptes pour chacun des entrepreneurs ;
- A l'issue du mois, établir la totalité des revenus de chaque entrepreneur.

Il est également recommandé de faire la saisie des données et l'édition des résultats à travers des interfaces conviviales.

Des exemples du cycle de base des affaires, des cartes de vie, et de la grille des Achats, Dépenses et Economies vous seront remis lors de votre premier entretien pour ce projet.
