

CREATION D'UN SERIOUS GAME

a. Objectif

Création d'un jeu de simulation boursière permettant d'incarner un investisseur et de prendre des décisions chaque jour d'un mois afin de mener un fond d'investissement au succès.

b. Fonctionnalités

- Possibilité d'indiquer le nom du joueur
- Possibilité de choisir un montant de cash disponible au démarrage
- Possibilité de choisir chaque jour pendant le mois de novembre 2017 (du jour 1 à 30, en excluant les weekends), l'achat d'actions et la vente d'actions parmi ces 5 titres :
 - Alphabet (Google)
 - Amazon
 - Facebook
 - Apple
 - Microsoft
- La récupération des cours du jour peut se faire depuis le site de Yahoo Finance (grâce à wget (++) ou en les stockant tous dans des fichiers CSV)
- La vente d'actions peut être réalisée même si l'on ne détient pas les titres en question, la quantité d'actions dans le portefeuille sera alors négative
- Création d'une interface permettant à chaque instant d'avoir un aperçu de la situation de votre fonds en termes de valeur du portefeuille, de nombre d'actions détenues pour chaque entreprise, du cours pour le jour en question et du cash disponible (en utilisant la librairie ncurses (++) ou les fonctions de stdio.h)
- A la fin du mois le score du joueur correspond à son ROI : $(\text{Valeur du portefeuille} + \text{Cash disponible} - \text{Cash initial}) / \text{Cash initial}$
- Les résultats du joueur sont sauvegardés dans un fichier afin de pouvoir retrouver la liste des scores précédents

c. Organisation

Le travail doit être réalisé par groupe de 2 ou 3 étudiants. Il doit être écrit en langage C et pouvoir être exécuté sur Mac ou sur PC utilisant MinGW avec le compilateur GCC. Le rendu du projet devra être fait au plus tard le 22 décembre par l'envoi d'un email et avec le lien vers le projet hébergé sur GitHub à l'adresse christophe.harrer@gmail.com .