Tout évènements et soit spontané S (m\_time = -1) soit avec une durée D (m\_time).

Ils apparaissent avec un niveau de rareté :

* Très rare
* Rare
* Peu rare
* Peu fréquent
* Fréquent
* Très fréquent
* Manuel

------------------------------------------------------Listes des évènements --------------------------------------------------

* D Blaze (Incendie) : très rare
  + Un incendie se déclare dans le bar pendant une durée de (m\_time). Pendant ce temps, le bar ET la brasserie sont à l’arrêt et le temps du jeu avance jusqu’à la fin de l’incendie. Le joueur devra payer les réparations.
  + A la fin tout redevient normal : pas de trace de l’incendie.
* S Broken Equipement (Matériel cassé) : rare
  + Une machine du bar ou de la brasserie tombe en panne, un message d’alerte apparait à l’écran et le joueur doit payer les réparations.
* S Competition (Concurrence) : très rare
  + Un nouveau bar ouvre dans la ville, cela a une conséquence directe sur la popularité du bar qui se voit baisser.
* D Customer (Client) : très fréquent
  + Un client arrive avec une demande. Il faut le servir avant la fin du temps (m\_time). Plus vite il sera servi, plus il sera content et cela aura un impacte direct sur la popularité ou un éventuel pourboire.
* D Day off employee (Jour de congé d’un employé) : rare
  + -------------------------------------------------------------- Pas encore définie
* S Delivery problem (Problème de livraison) : peu rare
  + Il y a eu un problème de livraison, le stock n’ai pas mis à jour. Il peut y avoir une rupture de stock sur un ingrédient ou une bière, ce qui peut entrainer le mécontentement d’un client.
* S Dismissal (Licenciement) : très rare
  + -------------------------------------------------------------- Pas encore définie
* D Fight (Bagarre) : peu fréquent
  + Une bagarre éclate entre 2 clients pendant une durée de (m\_time). Ils ne payeront pas de pourboires, et la popularité du bar baisse un peu.
  + A la fin tout redevient normal : pas de trace de la bagarre.
* S Fine (Amende) : rare
  + Le bar a enfreint une loi. La somme de l’amende est directement enlevée sur le portefeuille du bar.
  + A la fin tout redevient normal : pas de trace de l’amende.
* D Inspectorate (Inspection) : rare
  + Une inspection a lieu, le bar et momentanément à l’arrêt pendant la durée (m\_time).
  + L’évènement Fine peu potentiellement être lancer à la suite de l’inspection.
  + A la fin tout redevient normal : pas de trace de l’inspection.
* D Reception (réception) : peu rare
  + Un événement a lieu dans votre bar pendant une durée (m\_time). Cela a une influence directe sur la popularité du bar.
  + A la fin tout redevient normal : la popularité du bar revient à la normal.
* D Strike (Grève) : rare
  + Une grève a lieu dans votre bar ou dans votre ville pendant une durée de (m\_time). Cela a une influence directe sur la popularité du bar.
  + A la fin tout redevient normal : la popularité du bar revient à la normal.
* S Tax (Impôt) : peu rare
  + Les impôts tombent. La somme est prélevée sur votre portefeuille.
* D Unveilling (Soirée d’inauguration) : manuel
  + Vous organisez une soirée d’inauguration pour votre nouvelle bière. Cela a une influence directe sur la popularité et aussi sur les demandes des clients.
  + A la fin du temps (m\_time), selon l’appréciation de la bière, la popularité change.
* D Weather (Météo) : peu fréquent
  + Selon la météo (beau ou mauvais temps), la popularité change pendant une durée de (m\_time).