



ENSIMAG

---

# Manuel Utilisateur

## Jeu de Simulation Boursière

---

*IF*

Voong Kwan  
Ruimy Benjamin  
Rattanatray Ayutaya  
Ibakuyumcu Arnaud

25/04/2016

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Utilisation du Jeu</b>	<b>2</b>
2.1	Règles . . . . .	2
2.2	Commande pour lancer le jeu . . . . .	2
2.3	Liste des actions de jeu disponibles à chaque tour . . . . .	3
2.3.1	Portefeuille . . . . .	4
2.3.2	Surveillées . . . . .	4
2.3.3	Historique . . . . .	4
2.3.4	Cours . . . . .	4
2.3.5	Consulter les actions disponibles sur le marché . . . . .	4
2.3.6	Acheter une action . . . . .	5
2.3.7	Vendre une action . . . . .	5
2.3.8	Surveiller une action . . . . .	6
2.3.9	Ne plus suivre une action . . . . .	6
2.3.10	Passer au tour suivant . . . . .	6
2.3.11	Quitter le jeu . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Limitations du jeu</b>	<b>7</b>
3.1	Un Jeu . . . . .	7
3.2	Limites d'implémentation . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Licence du jeu</b>	<b>7</b>

# 1 Introduction

Ce manuel procédural explique les règles du jeu, puis pas à pas les principales utilisations de ce jeu de simulation boursière. Il identifiera non seulement les utilisations mais aussi les limites du jeu de simulation proposé.

## 2 Utilisation du Jeu

### 2.1 Règles

Ce jeu de Simulation boursière a pour but de faire découvrir le principe de la bourse.

Le joueur part initialement avec un capital de départ de 20 000E. La version du jeu proposée se déroule en 15 tours.

A chaque tour, le joueur peut effectuer différentes opérations, il peut effectuer des achats et des ventes d'actions parmi un panel de 48 actions.

Le but étant de faire fructifier au mieux, à l'issue des 15 tours de jeu, son portefeuille afin qu'il puisse obtenir la plus grande plus-value finale.

### 2.2 Commande pour lancer le jeu

Afin de lancer le jeu, il convient de se placer dans l'archive, de compiler une première fois à l'aide de la commande *make*

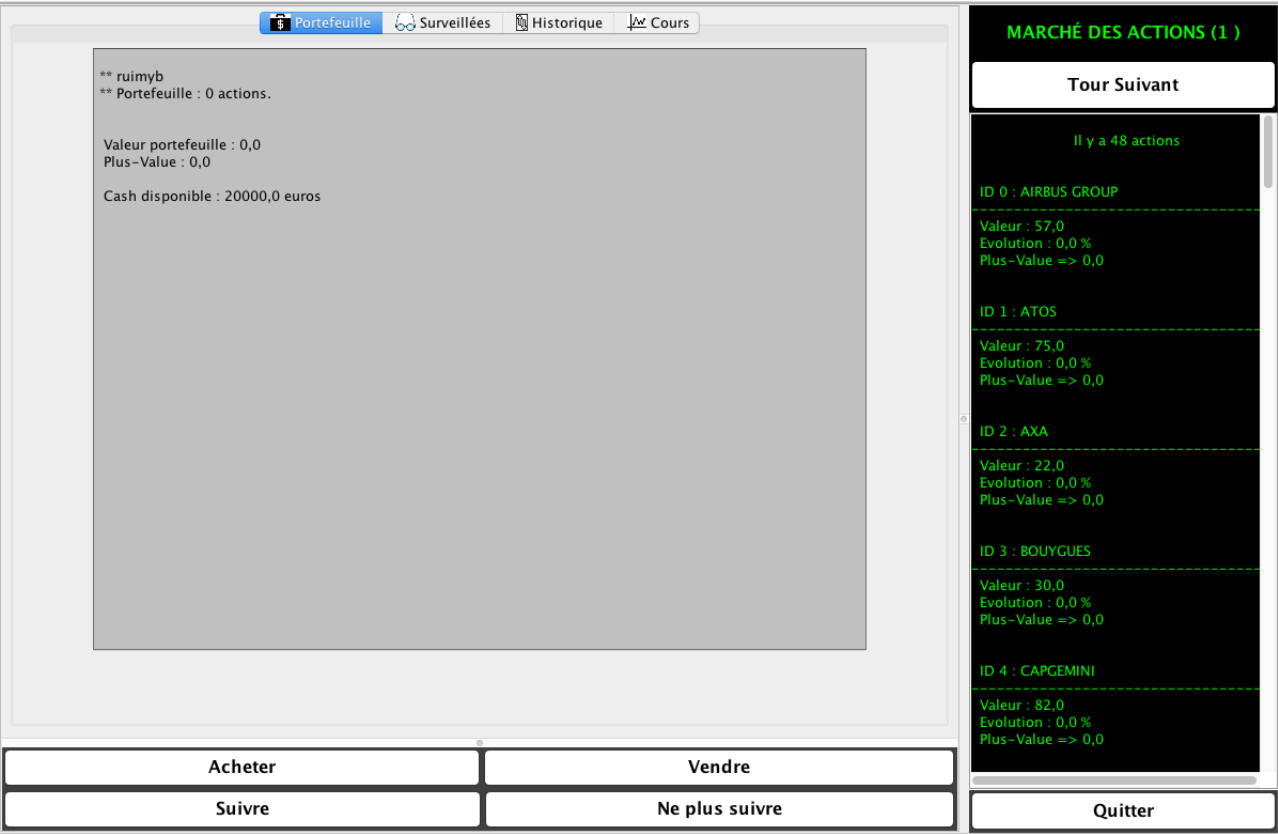
Une fois que vous êtes prêts à démarrer le jeu, il convient d'effectuer la commande : *make play*

L'utilisateur sera prêt à démarrer le jeu.

*[IMPORTANT] : Il convient d'être connecté au VPN Ensimag afin de pouvoir jouer*

2.3 Liste des actions de jeu disponibles à chaque tour

Lorsque l'utilisateur commence à jouer, plusieurs actions sont disponibles.  
Les actions sont toutes disponibles depuis l'interface graphique.



Action	Signification
1	Portefeuille
2	Surveillées
3	Historique
4	Cours
5	Marché
6	Achat
7	Vendre
8	Suivre
9	Ne plus suivre
10	Tour suivant
11	Quitter

### 2.3.1 Portefeuille

Cette option permet de regarder ce qui se trouve dans notre portefeuille.

Les informations qui nous sont communiquées sont :

- Nombre d'actions différentes que l'on a acheté
- Affichage de l'ensemble de ces actions
- La quantité que l'on a acheté avec le cours lors de l'achat
- Evolution par rapport au cours actuel de l'action
- La plus value à l'instant où l'on regarde

### 2.3.2 Surveillées

Cette option permet de regarder rapidement le cours des actions que nous sommes actuellement en train de surveiller.

### 2.3.3 Historique

Consulter son historique permet de retracer l'ensemble des actions que nous avons effectuées depuis le début du jeu.

C'est très pratique pour, a posteriori, analyser si le fait d'avoir vendu ou acheter des actions a été un bon choix.

### 2.3.4 Cours

Le fait de consulter l'historique d'une action nous permet d'analyser ses variations. Cela permet d'afficher toutes les valeurs de l'action depuis le début du jeu.

Il suffit de se placer dans l'onglet "Cours", puis de taper l'ID de l'action qui nous intéresse.

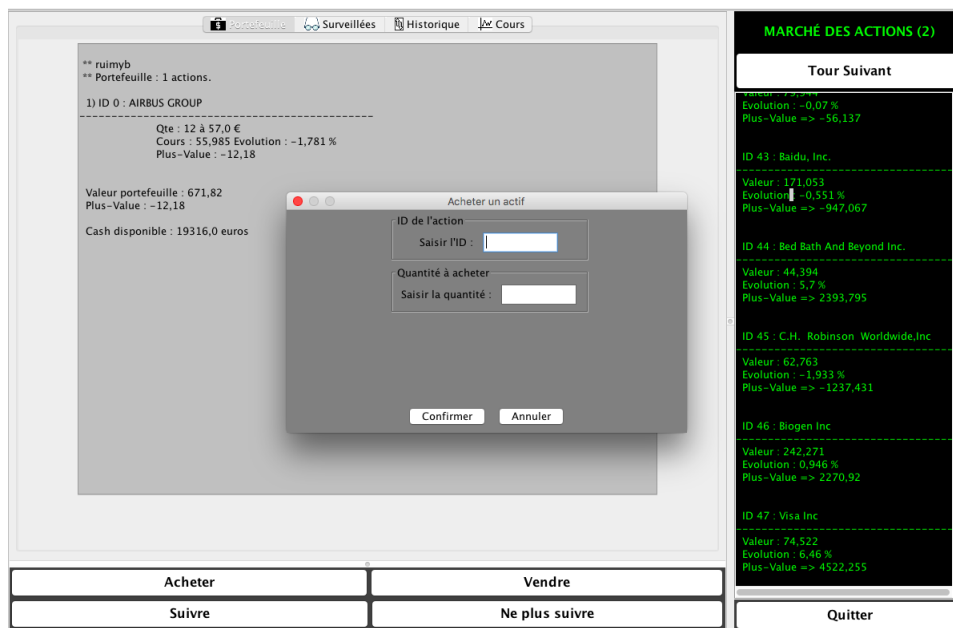
### 2.3.5 Consulter les actions disponibles sur le marché

A droite de la fenêtre nous pouvons voir quelles sont les cours des actions disponibles

Les informations qui nous sont communiquées sont :

- L'ensemble des actions disponibles avec leur ID
- Affichage de l'ensemble des cours
- Affichage de l'évolution par rapport au cours initial
- Affichage de la plus-value que l'on aurait eu si on l'avait achetée au début du jeu.

### 2.3.6 Acheter une action

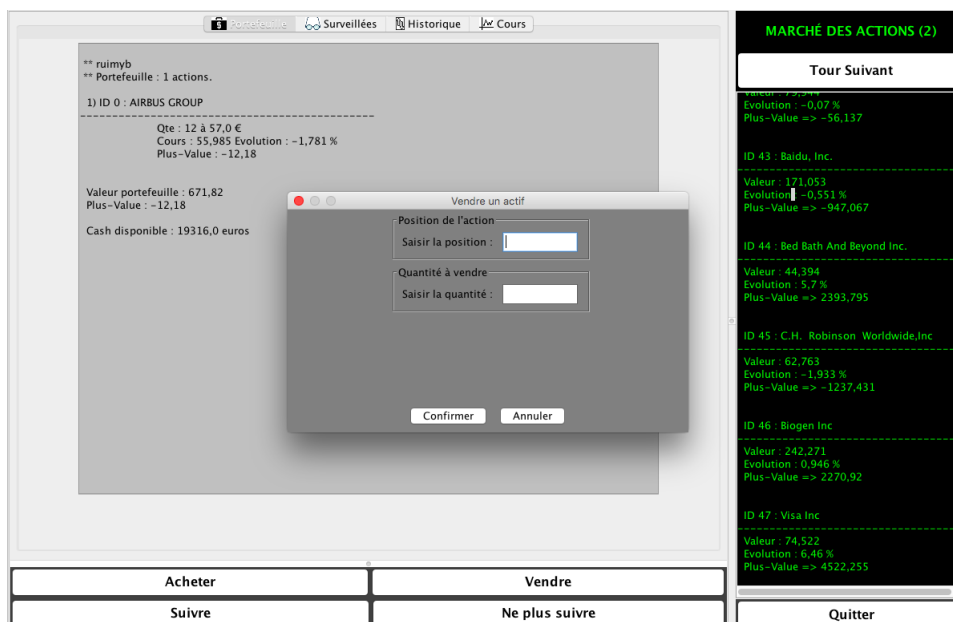


Il nous est demandé le n de l'ID de l'action que l'on souhaite acheter, ainsi que sa quantité.

Il faut se référer à l'ID de l'action dans le marché à droite de la fenêtre.

La quantité que vous allez inscrire ne sera acceptée à la seule condition que vous disposiez des fonds disponibles.

### 2.3.7 Vendre une action



Lors de la vente d'une action, il faut au préalable consulter son portefeuille.

Il faut entrer alors la position de l'action que l'on souhaite vendre ( La position de l'action est inscrite dans l'onglet portefeuille ).

Puis on nous demande la quantité que l'on souhaite vendre.

On ne peut vendre uniquement si la quantité est inférieure au nombre d'action que l'on détient pour cette position.

### 2.3.8 Surveiller une action

Le but de surveiller une action est de plus facilement consulter son cours et son évolution. Lorsque cette option est choisie, il suffit de taper l'ID de l'action qui nous interesse pour pouvoir consulter toutes les informations la concernant grâce à l'option 2.

### 2.3.9 Ne plus suivre une action

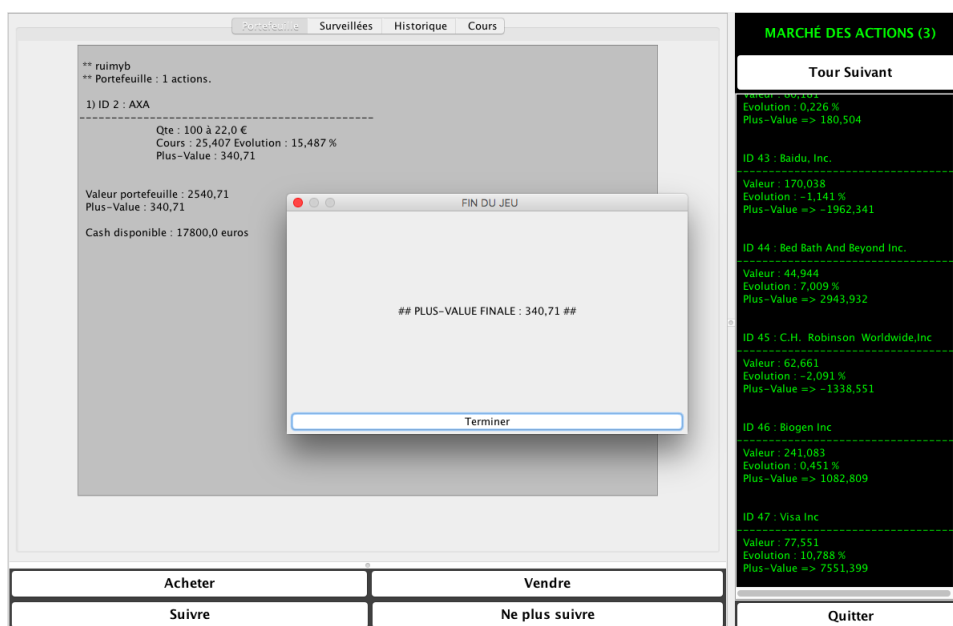
Le fait de ne plus suivre une action permet de retirer l'affichage de cette action lorsque l'on consulte l'onglet "surveillées".

### 2.3.10 Passer au tour suivant

Le fait de passer au tour suivant permet de réactualiser l'ensemble des cours de chacune des actions. Attention, une fois que l'on est passé au tour suivant, on ne peut plus faire de marche arrière. Toutes les nouvelles positions que vous prendrez sur le marché seront avec les nouveaux cours. Ainsi il ne faut pas oublier de consulter les actions disponibles sur le marché avec les nouveaux cours à jour.

### 2.3.11 Quitter le jeu

Le fait de quitter le jeu permet d'arrêter de jouer proprement et de savoir quelle est notre plu-value finale à l'instant où l'on s'arrête.



## 3 Limitations du jeu

### 3.1 Un Jeu

Notre jeu de simulation boursière est bel et bien un jeu, ainsi les cours sur lesquelles l'utilisateur joue ne sont pas les cours réels mais sont des cours simulés à partir d'une méthode permettant malgré tout de refléter une expérience permettant à un utilisateur de réellement se former.

Les actions d'un joueur n'ont aucun impact sur les cours, les utilisateurs voulant acheter ou vendre le pourront toujours, quelle que soit la quantité demandée.

De plus le jeu a été modélisé sous forme de "tours", il n'y a pas de notion de continuité dans le cours d'une action. Les actions ont des valeurs à des instants précis, pré-calculées au moment de l'initialisation du jeu.

Ainsi, quelque soit le temps que l'utilisateur restera sur le tour  $i$ , le cours des différentes actions ne varieront pas.

Ces choix ayant été effectués afin de rendre le jeu le plus accessible et interactif possible.

### 3.2 Limites d'implémentation

L'ensemble des opérations disponibles sur un marché boursier ne sont pas encore implémentées dans cette version.

Pour le moment, il est uniquement possible de faire des achats et des ventes d'actions, néanmoins des versions plus évoluées devraient être disponibles rapidement dans lesquels l'utilisateur pourra se familiariser avec beaucoup plus d'opérations étant possible dans la réalité.

Pour le moment, un utilisateur ne peut pas se déconnecter, puis reprendre sa partie. Ce sera possible dans la prochaine version grâce au retraçage de l'historique permettant de mémoriser l'ensemble des achats et des ventes ayant été réalisées.

De plus, un mode multi-joueur sera bientôt possible, permettant de comparer les scores des utilisateurs, de retracer les opérations qu'ils ont effectués.

L'équipe vous réserve encore bien d'autres surprises lors de prochaines mises à jour.

## 4 Licence du jeu

Version 1.1, Avril 2016

681 Rue de la Passerelle, 38400 Saint-Martin-d'Hères

Développé par Ibakuyumcu Arnaud, Ruimy Benjamin, Ayutaya Rattanatray et Kwan Voong