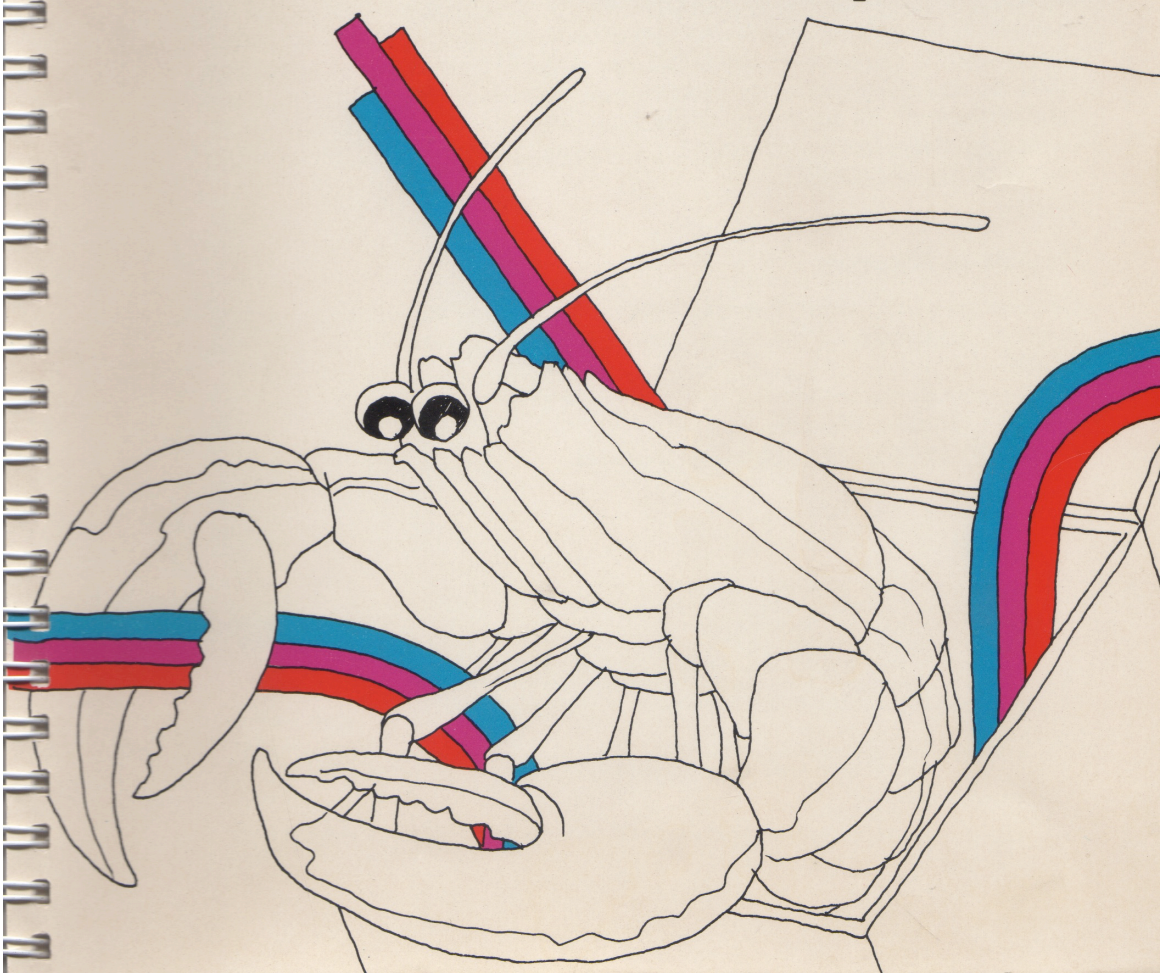
saari®

le homard infernal®

jeu d'entreprise en temps réel



Exclusion de garantie

SAARI ne donne aucune garantie sur le programme décrit par ce manuel. Il est rappelé que toute intervention logique ou physique risque d'entraîner la destruction de ce dernier. **SAARI** décline toute responsabilité en cas d'altération du programme, due à l'intervention anormale de l'utilisateur. Si au cours d'une exécution normale du programme, certaines difficultés apparaissent, l'utilisateur peut faire appel aux services de la Société **SAARI.**

Dépôts et Marque

Ce manuel a fait l'objet d'un dépôt légal. Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, est interdite sans le consentement de **SAARI.**

SAARI : Marque déposée
HOMARD INFERNAL : Marque déposée.

le homard infernal

manuel écrit par
GUY MAIDON
d'après COPIC

Le Homard Infernal : liste des composants

- 1 Manuel
- 1 disquette « HOMARD INFERNAL »
- 2 licences
- 1 bon de démonstration

Le Homard Infernal vous apporte :

- un modèle d'apprentissage de « la prise de décision » en temps réel
- un support de formation des cadres grâce à une meilleure compréhension des mécanismes de la gestion

© Saari 1980, 1981.

« Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur, ou de ses ayants-droits, ou ayants-cause, est illicite (loi du 11 mars 1957, alinéa 1er de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. La loi du 11 mars 1957 n'autorise, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste, et non destinées à une utilisation collective d'une part et , d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. »

Toute représentation au mépris de ces textes, de tout ou partie de cette documentation, entraînerait *de facto*,la représentation de tout ou partie du programme informatique associé.

Imprimé en France

Les caractéristiques de ce produit sont indicatives et susceptibles de modification sans préavis.

SOMMAIRE

le homard infernal

Pages

I - Pour commencer

1. Introduction — la prise de décision 5
2. Avant de commencer 5
3. Matériel nécessaire 5
4. Mise en place et démarrage du système 6

II - Le jeu

1. Thème et règles générales 7
2. Déroulement chronologique 9
3. Les conditions d'application des décisions et quelques règles essentielles 12
4. Vos conditions de départ 13
5. Le système est interactif 13

III - Annexes

A. Le Hasard 15
B. Le cours du Homard 15
C. La concurrence 15
D. Les quantités vendues 16
E. Le stock 16
F. Le joueur de référence 16

CHAPITRE 1

pour commencer

I.1. Introduction, la prise de décision

Le jeu du HOMARD INFERNAL vous propose un modèle d'apprentissage de « LA PRISE DE DECISION » en temps réel, se référant au domaine de la « DENREE PERISSABLE ».

Présenté sous forme de jeu d'entreprise, d'une utilisation simple, HOMARD n'en est pas moins un excellent support de sensibilisation et de compréhension des mécanismes de gestion et de marketing. Il est, en somme, le complément indispensable à la formation des cadres.

Le principe de HOMARD consiste à faire prendre les décisions d'achat, de stockage, de fabrication, de modification de prix, et de publicité dans le cadre d'événements aléatoires se déroulant dans un univers concurrentiel et se répercutant suivant les schémas particuliers à ce type d'activité. Les résultats seront alors comparés à un modèle de référence.

I.2. Avant de commencer

Avant de commencer quoi que ce soit, vous devez lire attentivement cette brochure, du chapitre I au chapitre III inclus. Il est essentiel que vous ayez bien saisi l'ordre dans lequel vous devez effectuer les opérations et la manière d'utiliser le système, avant de commencer.

Si vous n'êtes pas familiarisé avec le micro-ordinateur Apple II** sur lequel fonctionne ce jeu, reportez-vous aux brochures Apple :

Apple II** REFERENCE MANUAL
PARALLEL PRINTER INTERFACE CARD
DOS VERSION 3.2.

I.3. Matériel nécessaire

La configuration minimum requise pour l'utilisation du HOMARD INFERNAL comprend :

1 Apple II** ou 1 Apple II Plus** avec 48 k de mémoire (réf. produit Apple n° A2S1048P)

** Marques déposées.

1 Disk II** avec contrôleur (réf. produit Apple n° A2M0004)

1 écran vidéo NB 625 lignes compatible Apple

— soit 1 carte APPLESOFT (réf. produit Apple n° A0B0009)

— soit APPLESOFT en ROM sur la plaque de base

éventuellement

1 imprimante parallèle 40 caractères minimum compatible Apple II**

1 interface parallèle pour imprimante (réf. produit Apple n° A2B0002).

I.4. Mise en place et démarrage du système

Mettre tous les interrupteurs des appareils sur OFF et relier l'écran, l'Apple II**, et l'imprimante au secteur (alternatif 220 V, 50 périodes).

Pour l'installation du matériel, reportez-vous aux brochures :

Apple II** REFERENCE MANUAL
PARALLEL PRINTER INTERFACE CARD
DOS VERSION 3.2

Comment mettre en route l'installation

Mettre sur « ON » les interrupteurs de l'écran vidéo et de l'imprimante.

Eventuellement, mettre l'imprimante en mode SELECT.

Si vous disposez d'un Apple II** avec AUTO-START :

• Introduire la disquette « HOMARD INFERNAL » dans le lecteur 1, puis mettre sur « ON » l'interrupteur de l'Apple II** pour démarrer le système.

Si vous disposez d'un Appel II** sans AUTO-START :

• Mettre sur « ON » l'interrupteur de l'Apple II**.

• Introduire la disquette « HOMARD INFERNAL » dans le lecteur 1, l'étiquette tournée vers le haut.

• Frapper la touche « 6 », puis frapper simultanément les touches [CTRL] et « P » (Contrôle P) pour démarrer le système.

N.B. Le lecteur 1 = Slot 6, Drive 1.
L'interface imprimante = Slot 1

** Marques déposées.

CHAPITRE 2

le jeu

VOUS VENEZ D'ACHETER UN STAND
« SANDWICHS AU HOMARD »
SUR LA CELEBRE PLACE DE « CRUSTACES A GOGO »

II-1. Thème et règles générales

Vous allez gérer ce stand, c'est-à-dire essayer d'en tirer le profit maximum, grâce à deux types de décisions :

— en début de journée, vous déciderez d'acheter des homards vivants, de fabriquer des sandwichs, d'en fixer le prix de vente et de faire de la publicité.

— chaque minute, pendant l'heure où se déroule le jeu en « temps réel », vous pourrez faire varier le prix de vente, préparer d'autres sandwichs et augmenter votre effort publicitaire.

Vous connaîtrez en début de journée la météo prévue, les événements de la journée et le prix d'achat des homards. Vous serez renseigné, chaque minute, sur les cours de la concurrence, l'évolution du temps et divers incidents.

Bien sûr, vous ne vous êtes pas lancé au hasard dans cette aventure. Une rapide étude de marché, fournie par votre conseil en « HOMARD marketing », vous a montré que :

— La vente varie beaucoup avec le jour et le temps. un samedi, par temps variable, la vente moyenne est de l'ordre de Q0 sandwichs. Mais on vous a parlé de journées catastrophiques, avec la pluie et des travaux, où la vente pouvait descendre à Q0/2. Et aussi, des dimanches magnifiques, avec la fête, et des ventes atteignant $3 \times Q0$ sandwichs.

— Vous achetez vos homards d'autant plus chers que la demande est plus forte, par exemple, par un beau dimanche ensoleillé. Le prix de base PA0 est indicatif, le cours peut varier environ de PA0/2 à 1,5 PA0.

— Vous pouvez aussi faire plus ou moins de publicité (en remarquant que le résultat de la publicité est nettement plus spectaculaire au début). Votre prédécesseur faisait au moins PU0 francs de publicité par jour.

Attention au prix de vente, surtout en le comparant au prix pratiqué par la concurrence : il influe énormément sur le niveau des ventes. En moyenne, le sandwich se vend PV0 francs.

Enfin, n'oubliez pas le salaire de votre cuisinier (SC0 francs par jour).

N.B. Les valeurs utilisées dans les paramètres du modèle sont fournies au chapitre II-4. Ces paramètres sont désignés par des codes que vous retrouverez tout au long de la brochure.

Ce jeu n'est pas une compétition contre d'autres joueurs : entraînez-vous à réaliser le meilleur résultat possible, compte tenu des conditions qui vous sont proposées. A titre indicatif, un résultat correct vous est proposé. N'y attachez pas d'autre valeur que celle d'un ordre de grandeur et essayez de faire aussi bien, ou mieux.

Vous démarrez avec EC0 en caisse et un stock de ST0 homards.

Petit à petit, vous apprendrez à bien acheter, à faire attention à vos stocks, à tenir compte des concurrents et des phénomènes aléatoires, à juger de l'effet des campagnes publicitaires, à relier au temps qui passe les décisions de gestion, à affiner vos prévisions, etc...

A vous de jouer. Trois options vous sont proposées :

— sortir ou non vos décisions et les résultats sur imprimante (il est vivement conseillé d'utiliser l'imprimante, surtout au début),

— entreprendre une nouvelle partie ou continuer une partie commencée (vous indiquerez alors votre code),

— jouer en temps réel ou « contracter le temps » (une minute de jeu se déroule alors en quinze secondes réelles environ).

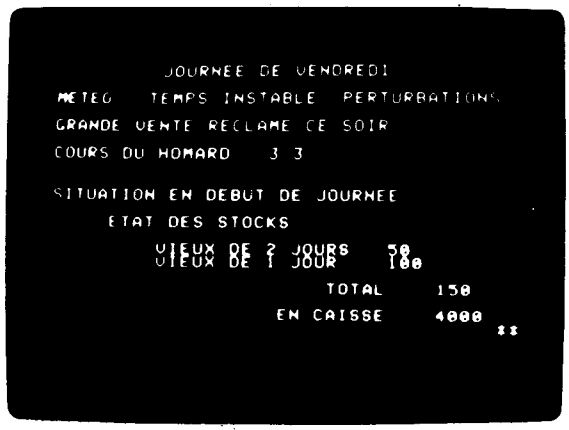
II.2. Déroulement chronologique

Vous pouvez

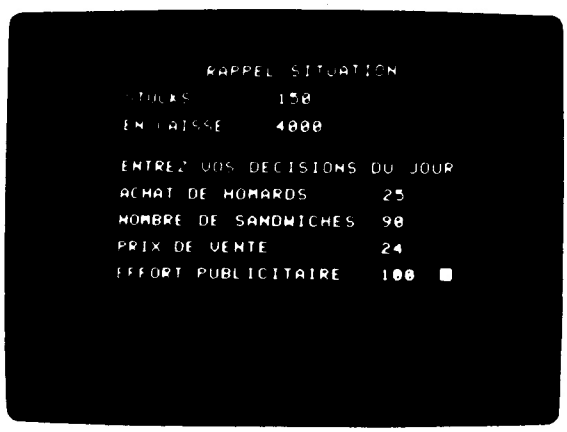
— soit jouer une journée isolée (tirée au hasard par le Homard de service),

— soit jouer une série de journées (une semaine par exemple), en sauvegardant sur disquette vos résultats cumulés depuis le début de la semaine.

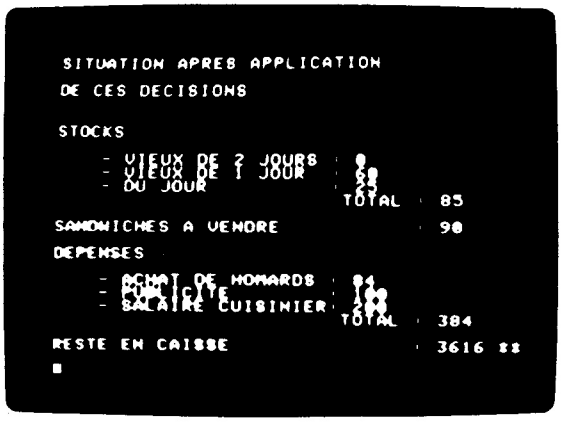
1. Présentation générale : jour, bulletin météo, le cas échéant événement particulier de la journée, cours du homard à l'achat.



2. Présentation de votre situation de départ : stock de homards vivants par « ancienneté », montant en caisse et décisions du jour : achat de homards (décision définitive pour la journée), prix de vente des sandwichs et nombre de sandwichs confectionnés, effort publicitaire.



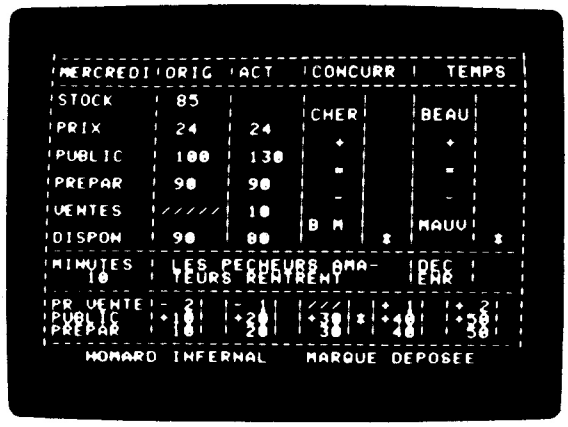
3. Présentation de votre situation après exécution de ces décisions : stocks, dépenses et en caisse.



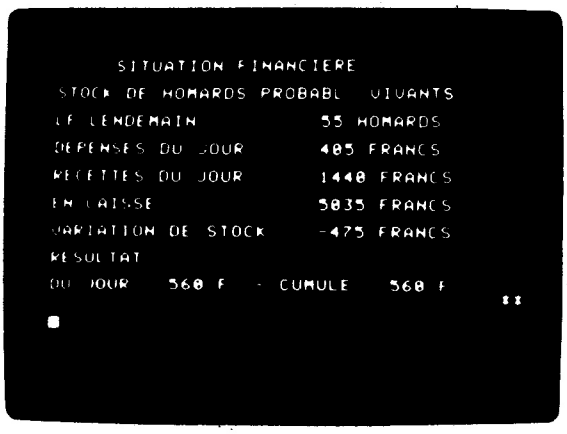
4. Déroulement du jeu en « temps réel », pendant soixante minutes. Chaque minute :

— présentation de votre tableau de marche (stocks, prix de vente, effort publicitaire, sandwichs préparés, ventes réalisées et disponible), et du tableau de bord actualisé (temps, prix de la concurrence, heure, incidents particuliers).

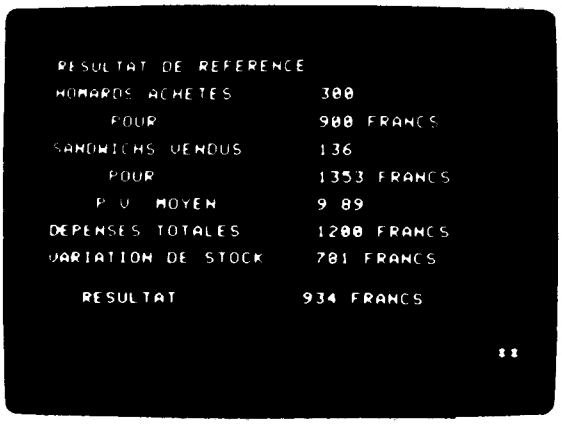
— prise de décisions : prix de vente (effet immédiat), effort publicitaire (effet cinq minutes plus tard), préparation de sandwichs (effet immédiat sur le stock et dix minutes plus tard sur le disponible).



5. LE HOMARD ANNONCE LA COULEUR : Présentation de vos résultats : ventes, invendus, stocks, recettes, dépenses, en caisse, variation du stock en valeur moyenne, résultats du jour et cumulés.



6. LE HOMARD FUTE : Présentation des résultats du « joueur de référence ».



7. Mise en mémoire éventuelle des résultats pour continuer le jeu ultérieurement (dans ce cas, vous indiquerez un code alphanumérique arbitraire, que vous retiendrez pour la suite).

N.B. Le Homard se rebiffe :
Si vous êtes en faillite, le jeu s'arrête automatiquement.

II.3. Les conditions d'application des décisions et quelques règles essentielles

1. LA NUIT DES HOMARDS
Votre vivier est équipé sommairement et il y a de la mortalité dans les homards ! Aucun ne vit plus de deux jours et la moitié des homards de la veille meurent dans la nuit suivante.

2. LE HOMARD VA A L'HOSPICE
Tout sandwich préparé et non vendu est perdu, car vous ne possédez pas de réfrigérateur (en fait, étant donné que vous êtes généreux, vous en faites don à l'hospice).

3. Votre stock, en début et en fin de journée, est toujours valorisé au cours moyen du homard PA0.

4. Le cours du homard est fonction de la journée et du temps qu'il fait.

5. Chaque jour, outre vos achats de homards et votre effort publicitaire, vous devez verser le salaire de votre cuisinier. Ce sont vos frais fixes.

6. Le prix de la concurrence est fonction du jour et du temps, des événements et incidents, et d'un correctif tiré au hasard. Il est classé par rapport au vôtre, dans une échelle en 11 points, 5 au-dessous, 5 au-dessus.

7. Le temps qu'il fait est tiré au hasard en début de journée. Il peut, sur une échelle en 11 points autour du « variable », évoluer d'un point chaque cinq minutes par tirage au hasard.

8. Les facteurs influant sur la quantité vendue sont :

— votre prix de vente et le prix de vente moyen de la concurrence.

— votre effort publicitaire.

— le jour de la semaine et le temps qu'il fait.

— les événements de la journée et les incidents du moment.

Chaque minute, la vente réalisée est tirée au hasard selon une loi respectant la moyenne mobile définie par les facteurs ci-dessus.

9. Quelques limites sont imposées à vos décisions, soit en début de journée, soit pendant le jeu en temps réel. Vous ne devez pas :

— dépenser plus que vous ne possédez (pour une poignée de homards...),

— fabriquer plus de sandwichs que vous n'avez de homards (pour quelques homards de plus...),

— vendre les sandwichs moins de PA0 francs (le « dumping » est interdit).

— faire fabriquer des sandwichs moins de dix minutes après votre commande précédente, ou moins de dix minutes avant la fin de l'heure.

— faire une publicité supplémentaire moins de cinq minutes après l'effort publicitaire précédent, ou moins de cinq minutes avant la fin de l'heure.

Si vous sortez des limites imposées :

— En début de journée, vos décisions sont alors refusées en bloc et vous devez recommencer.

— Pendant le jeu en temps réel, un groupe de « + » clignotant dans la case « décision enregistrée » du tableau de bord, et un « beep » vous indiquent que la décision n'est pas prise en compte.

— Si vous êtes en faillite, le jeu s'arrête automatiquement (le Homard voit rouge...).

II.4. Vos conditions de départ

Les valeurs des paramètres dans le programme sont :

— quantité de base de sandwichs vendus	Q0 =	180
— en caisse au départ	EC0 =	4000 F
— stock de homards vivants	ST0 =	150
se répartissant en :		
— homards de la veille :		100
— homards de l'avant-veille :		50
— cours moyen du homard vivant	PA0 =	5
— salaire du cuisinier	SC0 =	200 F.
— base normale de publicité	PU0 =	100 F.
— prix de vente moyen du sandwich	PV0 =	12 F.

II.5. Le système est interactif

— Après chaque entrée de données, en début de journée, tapez « RETURN ».

— Pour prendre les décisions en temps réel :
positionner le curseur verticalement (touches 1, 2 et 3) et horizontalement (touches "→" et "←"). Pour valider la décision, tapez « RETURN ».

— Un « + » clignotant doit apparaître dans la case « décision enregistrée ».

— Dès que vous voyez « ** » en bas de l'écran à droite et le curseur clignotant en bas de l'écran à gauche, en même temps que le système émet un « beep », vous devez taper la barre d'espacement pour continuer.

notes

CHAPITRE 3

annexes

A : Le hasard

Des phénomènes aléatoires interviennent pour influer sur vos résultats (par exemple, le temps qu'il fait). Pour simuler ces aléas, le système opère par « tirage au hasard » de valeurs situées dans des fourchettes pré-établies ou calculées. Par exemple, le temps qu'il fait s'exprime sur une échelle en 11 points, le point initial correspond à une valeur tirée au hasard entre 0 et 10.

Les coefficients

Ce sont des valeurs calculées d'après des tirages au hasard.

KJ : Jour de la semaine — vaut :
- — 1 le samedi
- — 0,75 en semaine
- — 1,25 le dimanche

KT : Temps qu'il fait — varie de 0,75 à 1,25 selon le temps, avec valeur 1 pour un — temps variable.

KP : Fonction de l'effort publicitaire
$KP = 1 + \sqrt{PUB}/100$

KE : Evénement du jour : 0,8 à 1,2

KI : Incident du moment : 0,9 à 1,1

B : Le cours du homard

Il est donné par la formule :
$PA = PA0 \times KT \times KJ$
ou PA0 = cours de base du « homard-portion ».

C : La concurrence (les homards des autres)

Elle vend à un certain prix défini par la formule :
$PC = PV0 \times \sqrt{KT \times KJ \times KE \times KI}$ + (élément du hasard...)
ou PV0 = prix de base moyen du sandwich.

Vous ne connaissez pas PC, mais une indication en 11 points sur l'écart avec votre prix de vente.

D : Quantité vendue

La quantité totale horaire est définie par la formule :
$Q = Q0 \times (PC/PV) \times KT \times KJ \times KP \times KE \times KI$
$VM = Q/60$ (vente moyenne par minute).

Chaque vente pour une minute est tirée au hasard entre 0 et $2 \times VM$ (en nombre entier de sandwichs !)

E : Stock restant

Soit S0, S1 et S2 les stocks restant, en fin de journée, de homards du jour, de la veille et de l'avant-veille. Le lendemain :
— les S2 homards de l'avant-veille sont morts, ainsi que S1/2 de la veille
$S2 = S1$ /2 $S1 = S0$ $S0 = 0$

N.B. Les homards sont, bien sûr, utilisés pour la préparation des sandwichs dans l'ordre « d'ancienneté » (loi du premier entré, premier sorti, FIFO).

F : Le joueur de référence

Il spécule, sans excès, sur le cours du homard : il achète
$QA = Q0 \times (PA0/PAJ)$.

Il vend, en tenant compte des divers paramètres :
$Q = Q0 \times KJ \times KT \times KE \times KP$ homards
ou KP pour PUB = 100 soit $1 + \sqrt{100}/100 = 1{,}1$
à un prix $P = P0 \times \sqrt{KJ \times KT \times KE}$
(ce qui limite l'amplitude des variations à P0 + ou − 1/3 environ).

Il ne garde pas de homards de la veille, et prépare ses sandwichs avec une marge de sécurité d'environ 5 % de la quantité qu'il peut vendre.

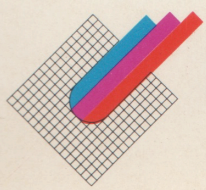
Son résultat est donc calculé de la façon suivante :

— les ventes sont valorisées au fur et à mesure

— les dépenses sont les achats, les salaires, la publicité

— la variation de stock est valorisée au cours moyen

Résultat = ventes − dépenses + ou − variation de stock



saari®

2, place Malvesin, 92400 Courbevoie
Tél. (1) 334.10.15.