

Ekonomi Modeli

Gerçek bir işletme sahibinin yüzleşmek zorunda kalacağı ortamı ve karar alma süreçlerini simüle etmek istiyoruz. Sim Companies içerisinde birden fazla sektör ve kaynak bulunur. Bunların kârlılığı ekonominin durumuna ve diğer oyuncuların eylemlerine bağlıdır, bu nedenle zamanla değişebilir. Trendleri fark edebilmek ve piyasadaki fırsatları bulmak başarının anahtarıdır.

Nedir?

Sim Companies ekonomi motoru, "genel halkın" satın alma davranışını amaçlar. Perakende binalarında satılabilir ürünlerin ve malların (elma, sosis vb.) satış özellikleri bu model tarafından yönlendirilir. Ekonomi motorunun amacı, gerçek dünyada bekleyeceğimiz davranışları simüle etmektir. "Genel halkın" satın alma davranışını anlamak, oyuncuların kârlarını maksimize edecek stratejiler geliştirmelerine olanak tanır. Model günde bir kez, tüm ekonomide perakendede satılan malları hesaba katar ve her bir ürünün doygunluğuna bağlı olarak bir sonraki günün talebi belirlenir.

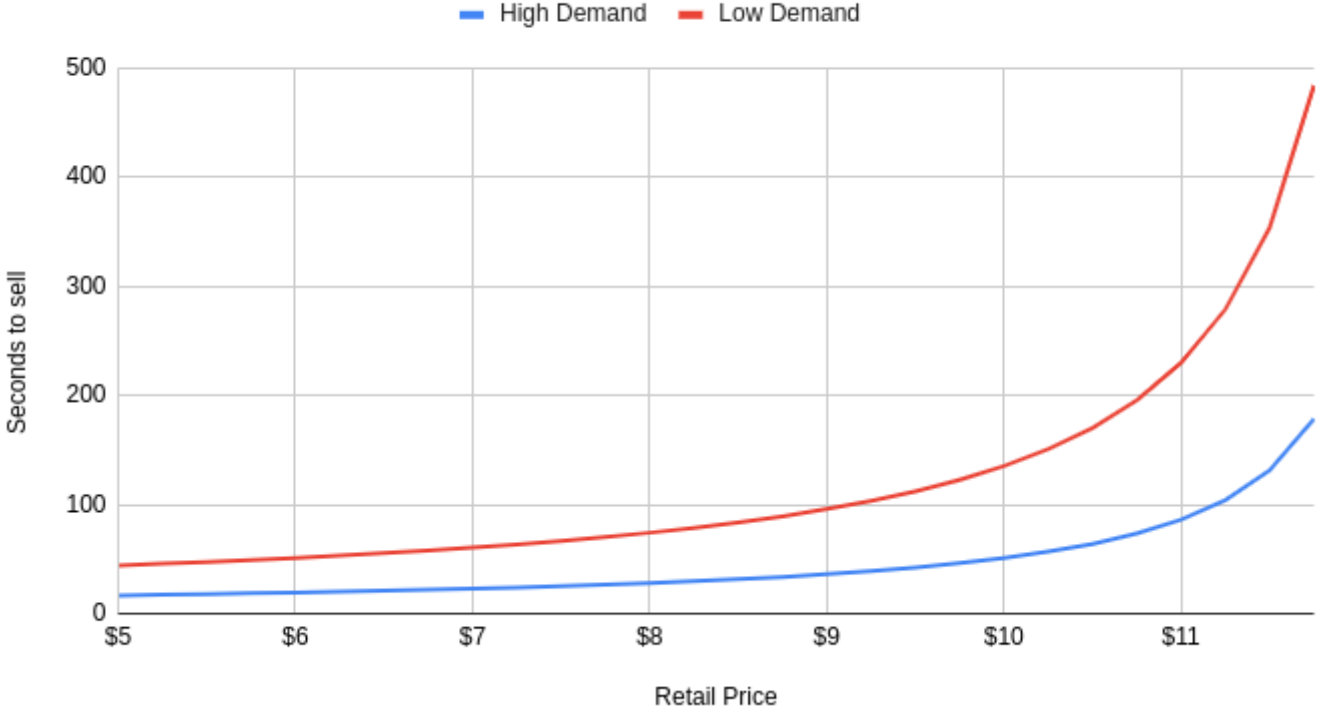
Talep, ürünün perakendede ne kadar hızlı satılacağını belirler.

Doygunluğun/talebin, satış fiyatının ve ürün kalitesinin satış hızını nasıl etkilediği hakkında daha ayrıntılı bilgi için aşağıya göz atın.

Satış süresi ile kâr karşılaştırması

Sim Companies, satış fiyatındaki artışla birlikte satış süresindeki artışı simüle etmek için polinom bir fonksiyon kullanır. Bu makale, örnek anlatım için modelin elmalar için kullandığı gerçek değerlere bakacaktır. İlk grafik, hem yüksek talep (mavi) hem de düşük talep (kırmızı) için saniye cinsinden satış süresi ile perakende satış fiyatı arasındaki ilişkiyi tanımlar.

Time to sell one Apple based on Retail Price and Demand



Not: Mevcut piyasa talebi, [ansiklopedide](#) veya ürünü satan binada görülebilir.

Bina maaşları (ve satılan birim başına kâr)

Verileri incelerken, kârınızı maksimize etmenin en kolay yolunun daha yüksek fiyattan satmak olduğu görülebilir. Ancak, perakende mağazanızdaki (bakkal, benzin istasyonu vb.) çalışanlara mağaza satış yaparken ödeme yapılır. Yani, ürünü satmanız ne kadar uzun sürerse, maaşlara o kadar çok harcama yaparsınız. Bu yüzden kârımıza bakmamız gerekiyor; bir sonraki grafik bakkal maaşlarını denkleme ekler ve bunu elma gelirinden çıkarır.

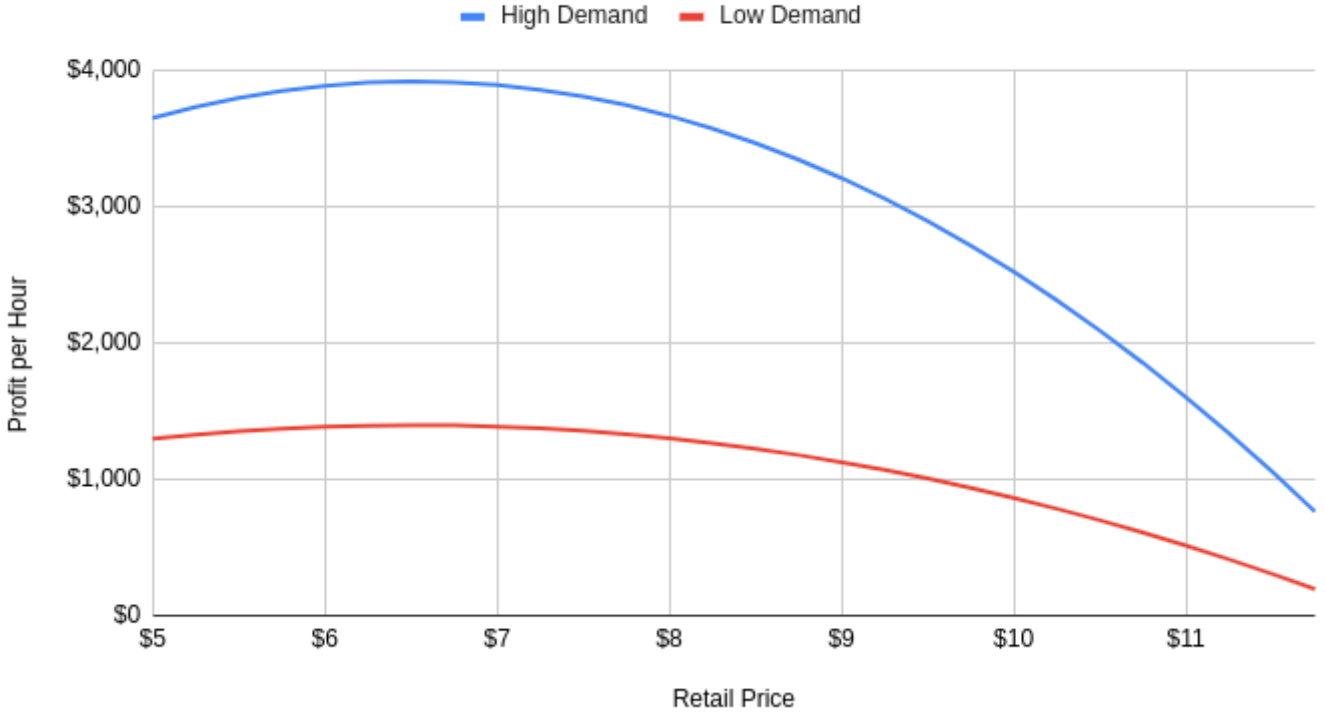
Profit per one Apple based on Retail Price and Demand



Maksimum kaynak kullanımı

Verilere bakmanın bir başka yolu da ürün birimi yerine birim zaman başına kârı nasıl maksimize edeceğinizi kontrol etmektir. Oyuncuların sınırlı sayıda perakende binası olduğundan, bunların verimli kullanılması gerekir. Ayrıca elmaların tedarik maliyetini ihmal ettik. Elma satın almamız gerektiği için bir birim elmanın taban maliyetini de denkleme eklemeliyiz. Son grafik, bir elmanın üretim maliyetini 2.4\$ varsayar ve saat başına kârı görüntüler.

Profit per Hour based on Retail Price and Demand



Bu makale [The Center](#) tarafından oluşturuldu.

Çeviri [Steel Industry](#) tarafından yapıлып [Shield Axis](#) tarafınca düzenlenmiştir.

Revision #4

Created 25 July 2025 16:59:01 by The Center

Updated 22 December 2025 20:47:59 by Shield