

# Modèle économique

## De quoi s'agit-il ?

Le moteur économique de Sim Companies modélise les comportements des achats du “grand public”. Les propriétés de ventes des produits et des biens (tels que des pommes, des saucisses, etc.) vendables dans les bâtiments de vente au détail sont pilotées par ce modèle. Le but du moteur économique est de simuler le comportement auquel vous vous attendriez dans le monde réel. La compréhension des comportements des achats du “grand public” permet aux joueurs de développer des stratégies qui maximisent leurs profits. Ceci peut être simplifié en répondant à la question : à quelle vitesse je peux vendre des produits compte tenu mon prix et la demande actuelle du marché.

---

## Le temps de vente

Sim Companies utilise une fonction polynomiale pour simuler une augmentation du temps de vente avec une augmentation du prix de vente. Pour l'illustrer, cet article étudiera les vraies valeurs que le modèle utilise pour les pommes. Le premier graphique décrit la relation entre le temps de vente en secondes et le prix au détail pour aussi bien une demande normale (en rouge) qu'une demande extrême (en bleu).



Note: La demande actuelle du marché peut être trouvée dans l'encyclopédie ou dans le bâtiment qui vend le-dit produit.

---

## Salaires des bâtiments

En étudiant les données, il pourrait sembler que le moyen le plus facile de maximiser votre profit serait de vendre au prix le plus haut. Néanmoins, les salariés dans vos magasins de vente au détail (épicerie, station-service, etc.) sont payés pendant que le bâtiment est en train de vendre. Donc, plus long cela vous prend de vendre le produit, plus vous allez devoir dépenser en salaires. Le graphique suivant rajoute les salaires d'une épicerie à l'équation. Le profit maximum au détail d'une pomme est de 6\$.



---

## Utilisation maximale de ressources

Une autre façon de regarder les données est de vérifier comment maximiser le profit par unité temps, au lieu de produit. Puisque les joueurs peuvent avoir un nombre limité de bâtiments de vente au détail, ceux-ci doivent être utilisés de manière efficace. Nous pouvons aussi rajouter le coût unitaire de base d'une pomme car doit être produite - et pas chère. Le dernier graphique assume une saturation du marché normale et un coût de production unitaire d'une pomme de 2,4\$, et affiche le profit horaire du bâtiment.



---

### À lire également :

[La Grande Théorie Unifiée de la Simulation d'Économie.](#)

[Vente au Détail et Demande.](#)

---

*Maintenu par : Peupeu Industries*

---

Revision #1

Created 25 July 2025 16:03:14 by The Center

Updated 25 July 2025 16:03:30 by The Center