

Résumé :

Stock_game est un jeu créé sous Flash Macromedia 5 qui servira de support à un cours donné via internet afin de rendre l'étude de la gestion de stock plus ludique.

Ce jeu se passe dans une entreprise dont la chaîne d'assemblage est composée de 5 unités :

- 1) matière première
- 2) module 1
- 3) module 2
- 4) produits finis
- 5) distribution

Le joueur décide de la taille des stocks initiaux des différentes unités au début de chaque mois. Son but est de minimiser les coûts de production et de stockage tout en satisfaisant au mieux la demande de ses clients. Celle-ci est caractérisée par une fonction aléatoire qui sera transmise automatiquement aux autres étapes de la chaîne d'assemblage avec un décalage temporel.

3 scénarios sont traités dans ce jeu :

- transmission automatique de la demande du client
- transmission automatique de la demande du client accompagnée d'une provision aléatoire
- transmission automatique de la demande du client accompagnée d'une provision qui dépend de la demande

L'objectif du jeu est d'obtenir les meilleurs résultats possibles pour le bénéfice et pour le taux de service. Pour y arriver, le joueur devra faire un compromis entre avoir peu de pièces sur sa chaîne d'assemblage et satisfaire le plus grand nombre de commandes de ses clients.

La tactique la plus efficace pour y arriver est d'utiliser des stocks initiaux progressifs.

Que le jeu commence !