Guide usager BidGame



Développé par Guillaume Morin stagiaire Été 2017

Description

Une partie est composée de plusieurs tours. Chaque tour est situé dans une saison et dure un nombre de semaines variable. Le joueur n'a pas de limite de temps pour compléter son tour.

Un tour se déroule en trois étapes:

- Si des lots sont mis aux enchères, le joueur peut miser sur ceux-ci. Les résultats des enchères seront connus au début du tour suivant. Donc, dès le tour suivant, le joueur pourra commencer à récolter son bois gagné aux enchères.
- Si le joueur à un ou plusieurs lots en inventaire, il peut planifier sa récolte en fonction de sa capacité de récolte.
- Finalement, lorsque le joueur a terminé de faire ses mises et de planifier sa récolte, il appuie sur le bouton « Fin du Tour » pour appliquer sa planification. À ce moment, la récolte est effectuée et il peut choisir ce qu'il désire vendre à l'aide de l'outil de ventes.

Débuter une partie

Pour démarrer une partie il faut cliquer sur le bouton central "Charger un scénario". Cela va ouvrir une fenêtre pour sélectionner un fichier. Sélectionner le fichier scénario désiré se terminant par « .bidgame ».

BidGame								1.00	
harger un Scénario	Section	4 : Ca	lendrier a	alendrier					
	Fin Avril 2013 Printemps (1 semaine)	Mai-Août 201 Été (18 semair	3 Septembre-Octobre 2013 Automne (7 semaines)	Octobre-Novembre 2013 Automne (6 semaines)	Décembre-Février 2014 Hiver (13 semaines)	Mars-Avril 2014 Printemps (8 semaines)			
A	chats		Inventai	re		Demandes			
Il n'y aura plus d	le nouvelles enchères.		Scierie '	1	Essence Produit	Client	Quantite	Prix	Pénalité
Enchère p Termine	our Montreal dans 1 tour	^	Inventaire su 36 750m³ / 36	r pied 750m³	SEPM (B-O)	Saguenay Scierie	∞ m³	85\$	0\$/m³
41 : SEPM (B-O)	250m ³ SEPM (Trit.)	Boi	SEPM (B-O) 22 350m ³	SEPM (Trit.) 14 300m ³	SEPM (B-O)	Saguenay Scierie	50 000	75\$	9\$/m³
ix estimé : 575 000\$ (1-	4\$/m ³)		Peuplier (Trit.) 100m ³	19	SEPM (B-O)	Lac Saint-Jean	50 000	78\$	8\$/m³
ofit potentiel: 1 394 891\$	(33.82\$/m ³) à 1 659 231\$ • Achats	(40.22\$	Coût de récolte (51.49\$/m³) :	0\$) m ³	SEPM (Trit.)	Lac Saint-Jean	∞ m³	47\$	0\$/m³
Enchère	Miser Annuler I	a Mise	Coûts de transport : 10.28\$/r	n³ à	Autre Feuille	ion 3 : Dem us Du Saguenay Scierie	ande	S 125\$	20\$/m³
Termine 20 f	dans 1 tour 650m³		Section 2 : I	nventaire	Autre Feuille	us Du Lac Saint-Jean	∞ m³	132\$	0\$/m³
SEPM (B-O) SEPM (Trit.) /	A A Boul Bouleau Blanc Pe	euplier			Autre Feuille	us Du Lac Saint-Jean	∞ m³	47\$	0\$/m³
se actuelle : 5 600\$ (0.27	7\$/m³) 7 43\$/m³) à 772 183\$ (37	39\$/m ¹			Bouleau Bla	nc (B Saguenay Scierie	∞ m³	100\$	0\$/m³
	Miser Annuler I	a Mise			Bouleau Bla	nc (B Lac Saint-Jean	1 000m³	95\$	8\$/m³
Enchère po	our Crespieul 2								
lotal de bois d	ies mises : 61 900m		volume sur pied :	30750m*	Volun	ne total a remplir : 102 500	Jm-7102 5	00m-	

Figure 1 : Interface du jeu des enchères

L'interface principale présentée à la figure 1 est séparée en cinq sections : Achats, Inventaire, Demandes, Calendrier, Panneau d'information générale.

Section 1. Achats

Dans la section Achats, la liste des enchères en cours est affichée. En gras, sous le titre « Achats » se trouve l'indicateur des prochaines vagues d'enchères. Selon le scénario, le volume qui sera mise en enchère peut être caché ou non, dans la figure ci-dessous le volume de la prochaine vague d'enchère est visible.

La couleur de fond sert d'indicateur :

Si le fond est jaune cela signifie que l'enchère se termine durant le tour actuel et que le joueur n'a pas misé sur celle-ci.

Si le fond est vert cela veut dire que le joueur a une mise active sur ce lot et la mise dépasse le prix estimé. S'il n'y a pas de prix estimé (0\$) alors le fond sera toujours vert lorsque le joueur aura une mise active.

Si le fond est rouge, cela signifie que le joueur a une mise active sur ce lot, mais qu'elle est inférieure au prix estimé.

	Acha	ts			
	945 750m ³ en ench	ère d	ans 2 tours		
	Enchère pour S	Scieri	e 1		
	Termine ce t	our-c	i		
	36 750n	٦ ³			
	SEPM (B-O)		SEPM	(Trit.)	ľ
Prix estimé :	521 000\$ (14\$/m³)				
Mise actuelle :	0\$ (0\$/m³)				
Profit potentiel :	1 084 367\$ (29.51\$/m³) à 1 4	159 97	74\$ (39.73\$/m³)		
\odot		_			
			Miser	Annuler la Mise	
	Enchère pour S	Scierie	e 2		
	Termine ce t	our-c	i		
	37 550n	1 ³			
	SEPM (B-O)		SEPM (1	ſrit.)	
Prix estimé :	509 000\$ (14\$/m³)				
Mise actuelle :	0\$ (0\$/m³)				
Profit potentiel :	1 090 207\$ (29.03\$/m³) à 1 4	455 82	25\$ (38.77\$/m³)		
\odot		_			
			Miser	Annuler la Mise	
	Enchère pour Clai	r Ouit	ouche		
	Termine ce t	our-c	i		
	18 850n	٦ ³			
	SEPM (B-O)		SEPM (Trit.)	Peupli	,

Figure 2 : Section des achats

Si l'utilisateur désire avoir davantage d'information sur un bloc, il doit appuyer sur le symbole de flèche pointant vers le bas qui est indiqué par la flèche rouge sur la figure ci-dessus. En appuyant sur la flèche, le joueur ouvre un panneau contenant toute l'information du bloc mis en vente, tel qu'illustré à la figure ci-dessous.

	Ench	nère pour Scieri	ie 1 1					
	Te	rmine ce tour-	±2					
	36 750m ³ 3							
	SEPM (B-O)	4	SEPM (1	rit.)				
Prix estimé :	521 000\$ (14\$/m ³)	5						
Mise actuelle :	730 550\$ (19.88\$/	m ³) 6						
Profit potentiel :	1 084 367\$ (29.51	\$/m³) à 1 459 9	74\$ (39.73\$/m³) 7)				
SEPM (B 22 350m	-O) 3 25	\$/m³ 558 750\$						
SEPM (Tr 14 300m	rit.) 3 12	\$/m³ 171 600\$	8					
Peuplier 100m ³	(Trit.) 2	\$/m³ 200\$						
Garantie :	52 100\$ 9							
Coûts de récolte	e: 15\$/m³10							
Coûts de transp	ort: 10.28\$/m³ à 24	4.02\$/m ³ (11)						
			Miser (12)	Annuler la Mise				
	Ench	nère pour Scieri	ie 2					
Termine ce tour-ci								
22		37 550m ³		- 36				
	SEPM (B-O)		SEPM (Tri	ы U				

Figure 3 : Enchère détaillée

- 1- Indique le nom de l'enchère
- 2- Indique quand l'enchère se termine.
- 3- Indique le volume total du bloc
- 4- Il s'agit d'un indicateur de la répartition des essences du bloc. Il est possible d'avoir le volume et le pourcentage de représentation exact en pointant le curseur sur la section désirée.

SEPM (B-O)				SEPM (Trit.)
Prix estimé :	521 000\$ (1	SEPM (B-O) 22 350m3 (60.829	%)	

Figure 4 : Info-bulle sur l'indicateur de répartition

- 5- Il s'agit du prix estimé du bloc. Dans la réalité, cette valeur est souvent fournie par le BMMB et les mises ne sont pratiquement jamais remportées en dessous de cette valeur. La valeur par mètre cube indique à combien est estimée la valeur pour un mètre cube du bloc. Cette valeur est calculée en divisant le prix estimé par le volume.
- 6- Il s'agit du total misé par le joueur sur cette enchère. La valeur par mètre cube indique la combien chaque mètre cube coûtera en redevance. Cette valeur est calculée en divisant la mise actuelle par le volume.
- 7- Il s'agit d'un indicateur qui peut être activé dans le scénario afin de fournir de l'aide à la décision. Le profit potentiel représente une estimation du profit que le bloc pourrait rapporter. Le minimum est calculé en prenant la demande la moins profitable (Prix de vente Coût de transport) moins le coût de récolte le plus élevé (la pire saison pour récolter). Le maximum est calculé en prenant la demande la plus profitable (Prix de vente Coût de transport) moins le coût de récolt de récolte le plus élevé (la pire saison pour récolter). Le maximum est calculé en prenant la demande la plus profitable (Prix de vente Coût de transport) moins le coût de récolt de récolte le plus faible (la meilleure saison pour récolter). Néanmoins, *le profit potentiel ne prend pas en compte le volume des demandes*.

Si on a assez de demande pour les produits du bloc, la différence entre le profit potentiel et la mise actuelle donne une estimation du profit que l'on pourrait faire avec le bloc si on le gagnait, on le récoltait et on le vendait maintenant. Comment calculer le profit potentiel (s'il n'est pas affiché) :

- Dans la section « demandes », trier par essence, puis trouver les clients avec le prix minimum et le prix maximum en prenant en compte les coûts de transport (11).
- Soustraire les redevances (6).
- Dans la section « achats », repérer les coûts de récolte (10) et soustraire le coût maximum de récolte au prix minimum et soustraire le coût minimum de récolte au prix maximum.
- Multiplier par le volume en m³ de cette essence offert dans le bloc (8)
- 8- Il s'agit de la liste des essences présente sur le bloc

C 25 \$/m ³ 558 750\$D
12 \$/m ³ 171 600\$
2 \$/m ³ 200\$

Figure 5 : Liste des essences en enchère

- A. Indique le nom de l'essence.
- B. Indique le volume disponible de cette essence.
- C. Ici le joueur indique combien il désire payer par mètre cube pour cette essence.
- D. Indique le total que le joueur mise pour cette essence, il s'agit du montant par mètre cube multiplié par le volume.

Si l'option est activée dans le scénario, il est possible de connaître le profit potentiel par produit en pointant le curseur sur l'icône, le nom ou le volume du produit dans la liste d'essences. Il s'agit du même indicateur que celui expliqué au point sept, sauf qu'il est calculé pour un seul produit à la fois au lieu de l'ensemble du bloc. Un exemple est montré à la figure suivante :

(🛓)	SEPM (B-O)			
	22.250	0	\$/m³	0\$
	Profit potentiel : 804 078\$ (35.98\$/	m³)à 1	178 285\$ (52.72\$/m³)

Figure 6 : Profit potentiel par produit

9- La garantie correspond au montant que le joueur devra payer s'il remporte l'enchère, mais refuse le bloc. 10- Il s'agit des coûts de récolte du bloc. En pointant le curseur sur le texte il est possible d'obtenir le détail des coûts de récolte par saison comme présenté à la figure suivante :



Figure 7 : Détail des coûts de récolte

11- Il s'agit des coûts de transport du bloc vers les différents clients. En pointant le curseur il est possible d'obtenir le détail des coûts de transport pour chaque point de vente comme présenté à la figure suivante :



Figure 8 : Détail des coûts de transport

- 12- Il s'agit du bouton pour confirmer une mise. Si le bouton est bleu cela signifie que le joueur n'a pas encore confirmé sa mise. À l'inverse, s'il est gris cela signifie qu'une mise est déjà active pour cette enchère.
- 13- Il s'agit du bouton pour annuler une mise. Si le bouton est bleu cela signifie qu'il y a une mise active sur l'enchère. À l'inverse, s'il est gris cela signifie qu'il n'y a pas de mise active pour cette enchère.
- 14-Il s'agit du bouton permettant de cacher l'information supplémentaire de l'enchère.

Dans le bas de la section Achats, il est possible de voir un résumé des enchères placées.



Figure 9 : Résumé des enchères placées

Il est possible de savoir le montant total d'argent placé sur les enchères ainsi que le volume de bois sur lequel le joueur a misé. En plaçant le curseur sur le volume total il est possible d'avoir un détail du volume par essence sur lequel le joueur a misé:

Total de bois des mises : 55 600m³							
Tot	al des mises : 1 950 00	SEPM (B-O) 32 500m ³ SEPM (Trit) 21 400m ³					
00\$	Taux d'intérêt annuel : 10	Peuplier (Trit.) 1 550m ³ Bouleau Blanc (B-O) 50m ³ Bouleau Blanc (Trit.) 100m ³					

Figure 10 : Détail du volume par essence

Section 2. Inventaire

	Inventaire
0	Clair Ouitouche 1
	Inventaire sur pied
	12 190m ³ / 18 850m ³ (2)
	SEPM (B-O) 6 564m ³ SEPM (Trit.) 4 591m ³
	Bouleau Blanc (B-O) 3 Bouleau Blanc (Trit.) 65m ³
	Peuplier (Trit.) 938m ³
Coût de	récolte (47.31\$/m³) : 315 066.87\$ (4)
e e e e	, Max 6659.95 m ³ 5
	Inventaire bord de route
	SEPM (B-O) 3 586m ³ SEPM (Trit.) 2 509m ³
	Bouleau Blanc (B-O) 6 Bouleau Blanc (Trit.) 18m ³ 35m ³
	Peuplier (Trit.) 512m ³
Coûts de	e transport : 13.46\$/m³ à 14.45\$/m³ 7 Refuser le Bloc
	Scierie 1
	Inventaire sur pied
	36 750m ³ / 36 750m ³
	SEPM (B-O) SEPM (Trit.)
	Volume sur pied : 48 940m ³ (9)
	Volume bord de route : 6 660m³ 10

Figure 11 : Section Inventaire

Dans la section Inventaire, la liste des blocs de coupe du joueur est affichée avec l'information suivante :

- 1- Indique le nom du bloc de coupe.
- 2- Indique le volume restant sur pied (m³) dans le bloc par rapport au volume initial du bloc (m³).
- 3- Il s'agit de la liste de toutes les essences du bloc ainsi que leur volume restant sur pied. Ces produits doivent être récoltés avant d'être disponible.
- 4- Il s'agit du coût de récolte. Le montant par mètre cube est déterminé en fonction des redevances (la mise du joueur) et du coût de récolte durant la saison actuelle. Le montant total correspond au volume à récolter durant le tour multiplié par le coût par mètre cube. Le détail du coût de récolte est disponible en plaçant le curseur sur les coûts de récolte :



Figure 12 : Détail des coûts de récolte

- 5- Il s'agit de la section servant à indiquer le volume à récolter sur ce bloc pour le tour actuel. L'utilisateur peut utiliser le curseur (*Slider*) pour ajuster son volume ou bien il peut entrer le volume exact dans la case à la droite du curseur (*Slider*). Le bouton Max permet de récolter le maximum de volume du bloc. La capacité de récolte pour le tour est visible dans le panneau d'information générale dans le bas de l'application.
- 6- Il s'agit de la liste de tous les produits en bord de route ainsi que leur volume.
 Ces inventaires peuvent être expédiés aux clients.
- 7- Il s'agit des coûts de transport vers les différents points de vente. Il est possible d'avoir le détail en pointant le curseur sur les coûts de transport.
- 8- Il s'agit du bouton pour refuser un bloc après l'avoir gagné aux enchères. L'option de refuser un bloc est disponible uniquement le tour suivant son acquisition aux enchères. En cas de refus le joueur devra payer le montant de la garantie :



Figure 13 : Refuser un bloc

9- Il s'agit du volume sur pied de l'ensemble des blocs du joueur. Le scénario peut avoir une limite pour le volume sur pied en fin de partie. Si cette limite est dépassée, cette information sera affichée en rouge. En pointant le curseur sur le texte il est possible d'avoir le détail par essence ainsi que le volume limite toléré en fin de partie :

	Volume autorisé d'inventaire sur pied en fin de partie : 260 000m ³ avec une pénalité de 10 $\/m^3$
	Inventaire sur pied SEPM (B-O) 11 271m³
	SEPM (Trit.) 7 211m ³ Peuplier (Trit.) 50m
Volume sur pied : 18 53	32m ²

Figure 14 : Détail du volume total sur pied

10-Il s'agit du volume en bord de route de l'ensemble des blocs du joueur. Le scénario peut avoir une limite pour le volume en bord de route en fin de partie.
Si cette limite est dépassée, cette information sera affichée en rouge. En pointant le curseur sur le texte il est possible d'avoir le détail par essence ainsi que le volume limite toléré en fin de partie :

	Volume autorisé d'inventaire bord de route en fin de partie : 65 000m ³ avec une pénalité de 5\$//	m³ e
Volume sur pied :	Inventaire bord de route SEPM (B-O) 11 079m ³ SEPM (Trit.) 7 089m ³ Peuplier (Trit.) 50m	-
Volume bord de route	e : 18 218m²	

Figure 15 : Détail du volume total en bord de route

Section 3. Demandes

La section Demandes regroupe les différentes demandes de produits pour l'ensemble des clients

	-	Demandes		-	
Essence	Produit	Client	Quantite	Prix	Pénalité
	SEPM (B-O)	Saguenay Scierie	∞ m³	80\$	0\$/m³
	SEPM (B-O)	Saguenay Scierie	50 000	75\$	9\$/m³
	SEPM (B-O)	Lac Saint-Jean	50 000	78\$	8\$/m³
	SEPM <mark>(</mark> Trit.)	Lac Saint-Jean	∞ m³	46\$	0\$/m³
	Autre Feuillus Du	Saguenay Scierie	500m³	125\$	20\$/m³
	Autre Feuillus Du	Lac Saint-Jean	∞ <mark>m</mark> ³	130\$	0\$/m³
	Autre Feuillus Du	Lac Saint-Jean	∞ m³	46\$	0\$/m³

Figure 16 : Section Demandes

Le tableau regroupe les demandes actuelles. Il est possible de trier les demandes en cliquant sur les entêtes de colonnes respectives. La colonne Essence tri les demandes par priorité (les priorités sont définies dans le fichier scénario, qui correspondent habituellement à l'ordre de présentation du BMMB).

Les demandes peuvent être finies ou infinies. Les demandes infinies acceptent la totalité du volume qu'un joueur peut vendre alors que les demandes finies acceptent une quantité maximale de produit. Les demandes finies peuvent également avoir une pénalité rattachée qui pénalisera le joueur s'il ne les a pas remplies à la fin de la partie.

Dans le bas du tableau il est possible de voir le total des demandes avec pénalité à remplir avant la fin de la partie. La pénalité actuelle est également affichée, indiquant au joueur combien il paiera s'il ne comble pas les demandes restantes. En pointant le curseur sur le volume total à remplir il est possible d'avoir le détail par essence.

Volume total à remplir : 102 500m3/102 500m3



Figure 17 : Détail des demandes finies à remplir

En pointant le curseur sur les pénalités il est possible de voir le détail de celles-ci.



Figure 18 : Détail des pénalités

Section 4. Calendrier

Le calendrier permet de voir le déroulement de la partie ainsi que la saison et la durée, en semaines, de chacun des tours. La saison peut être importante selon le scénario puisqu'on peut désactiver la récolte ou faire varier les coûts de récolte par bloc selon la saison. Le nombre de semaines est important puisque notre capacité de récolte est définie par semaine. La période en vert indique le tour actuel.

Fin Avril 2013	Mai-Août 2013	Septembre-Octobre 2013	Octobre-Novembre 2013	Décembre-Février 2014	Mars-Avril 2014
Printemps (1 semaine)	Été (18 semaines)	Automne (7 semaines)	Automne (6 semaines)	Hiver (13 semaines)	Printemps (8 semaines)

Figure 19 : Calendrier

En pointant le curseur sur une période il est possible de voir les enchères se terminant durant le tour ainsi que la capacité de récolte :

D13	Octobre-Novembre 2013	Décembre-Février 2014	Mars-Avril 2				
	Automne (6 semaines)	Hiver (13 semaines)	Printemps (
aire	Vague d'enchères terminant durant ce tour pour un total de 945 750m ³ . Capacité de récolte de 30 000m ³ pour le tour.						

Figure 20 : Détail d'un tour

Section 5. Panneau d'information générale

Le panneau permet au joueur de savoir combien d'argent il possède actuellement, le taux d'intérêt annuel ainsi que sa capacité de récolte pour le tour. Le bouton Fin de Tour finalise les décisions d'enchères et de récolte du tour et ouvre l'écran de vente si le joueur possède des produits en inventaire bord de route. Le joueur peut également voir l'écran de score en cliquant sur son budget (voir image 22).

1 000 000\$ Taux d'intérêt annuel : 10% Capacité de récolte : 83 340m³/90 000m³ (5 000m³/semaine)	Fin du Tour
---	-------------

Figure 21 : Panneau d'information générale

L'intérêt est composé par semaine et s'accumule dès que le joueur termine un tour avec un budget négatif.

Écran de Vente

L'écran de vente affiche l'ensemble des produits récoltés (en inventaire bord de route) du joueur et offre des options pour optimiser ses ventes. Le joueur contrôle uniquement le volume qu'il désire vendre et l'application se charge, selon les options du joueur, de maximiser ses profits pour le volume demandé.



Chaque produit représente la somme disponible en inventaire bord de route pour tous les blocs du joueur. L'écran se décompose ainsi :

- 1- Le nom du produit ainsi que le volume disponible en m³.
- 2- Un curseur (*Slider*) permettant au joueur de décider le volume d'un produit qu'il désire vendre. Il peut également inscrire manuellement le volume exact à vendre.
- 3- Il s'agit d'un indicateur du prix de vente minimum et maximum du produit pour le volume sélectionné. Il est possible d'avoir le détail de chaque vente en plaçant le curseur sur l'indicateur :



- 4- Indique le profit total pour la vente du volume indiqué pour un produit. Le montant par mètre cube indique le profit moyen d'un mètre cube de ce produit, en maximisant le profit.
- 5- La première option permet au joueur de spécifier s'il veut d'abord remplir les demandes avec pénalités en premier. Si toutes les demandes avec pénalités sont remplies le surplus sera vendu aux demandes infinies.

La deuxième option permet au joueur d'indiquer s'il désire que les pénalités soient prises en compte dans le calcul de profits. Si les pénalités sont prises en compte, l'application va considérer l'argent qu'un joueur paierait en pénalité s'il ignorait une demande finie pour prioriser les demandes à remplir. Par contre, la pénalité ne sera pas affichée dans le prix de vente. *Astuce : Cette option est très utile en fin de partie !*

La troisième option permet au joueur d'indiquer qu'il désire uniquement faire le plus de profit possible en vendant ses produits sans prendre en compte les pénalités de fin de partie. *Astuce : Cette option est utile en début de partie.*

- 6- Il s'agit d'un bouton qui met en vente la totalité des produits disponibles.
- 7- Indique le montant total que le joueur recevra suite à cette vente. En appuyant sur le bouton Vendre le joueur confirme la vente et le tour sera terminé.

Fin de partie : Écran des résultats

À la fin de la partie, la fenêtre du sommaire apparaît. Il est également possible d'avoir accès à cet écran en cliquant sur le budget actuel dans le panneau d'information générale.

💒 Résultats finaux								×	
Revenus des ventes	4 825 200\$	Enchères gagnées/lots misés			2/3	2/3			
Redevances -2 185 650\$		Volume récolté/gagné			74 300r	74 300m³/74 300m³			
Transport -765 601\$		Volume vendu/récolté			74 300r	74 300m³/74 300m³			
Récolte -1 114 500\$		Demandes remplies			0/5 (0%	0/5 (0%)			
Garantie	0\$	Volume re	Volume rempli 45 000m³/102 500m³ (43.9%)						
Intérêts	0\$	Nom	Prix estimé	Mise placée	Mise gagnante	Profit	% Récolté	% Vendu	
Pénalités d'inventaire sur pied 0\$		Scierie 1	521 000\$	701 750\$	701 750\$	21.02\$/m ³	100%	100%	
Pénalités d'inventaire bord de route 0\$		Scierie 2	509 000\$	1 483 900\$	1 483 900\$	-0.35\$/m³	100%	100%	
Pénalités des demandes -514 000\$		Victor	49 350\$	5 600\$	49 350\$		0%	0%	
Montant Initial 1 000 000\$									
Montant final 1 245 449\$									
Profits nets	245 449\$								
								Exporter	

Figure 23 : Écran des résultats

L'information est séparée en deux sections : celle de gauche correspond au bilan budgétaire et celle de droite correspond au bilan des enchères. Dans la section de gauche se retrouve :

- 1. Revenus des ventes : Correspond au montant total reçu en vendant le bois.
- Redevances : Correspond au montant total payé en redevance lors des récoltes. Les redevances correspondent aux montants misés (\$/m3) à l'enchère.
- 3. Transport : Correspond au montant total payé en transport lors des ventes de bois.
- 4. Récolte : Correspond au montant total payé pour récolter le bois.
- 5. Garantie : Correspond à la somme des montants payés lorsque le joueur refuse des lots.
- 6. Intérêts : Correspond au montant total payé en intérêt lorsque le joueur possède un budget négatif.
- 7. Pénalités d'inventaire sur pied : Correspond aux pénalités totales payées si le joueur possède trop de bois sur pied à la fin de partie.
- 8. Pénalités d'inventaire bord de route : Correspond aux pénalités totales payées si le joueur possède trop de bois en bord de route à la fin de partie.
- 9. Pénalités des demandes : Correspond aux pénalités totales payées pour les demandes non remplies.

Dans la section de droite se trouve des informations générales indiquant le nombre d'enchères gagnées et effectuées, le bois récolté et vendu ainsi que le nombre de demandes remplies.

Un tableau résumant l'ensemble des enchères permet de faire un bilan sur les lots qui ont été profitables (Scierie 1) et ceux qui ont été exploités à perte (Scierie 2). Dans cette section, le profit est calculé uniquement sur le bois récolté et il n'inclue pas de pénalités. Il est possible de savoir le pourcentage du bloc qui a été récolté et le pourcentage récolté qui a été vendu par bloc. En pointant le curseur sur le nom du bloc il est possible de voir le volume initial du bloc.