

Modeliranje in Simulacija

Atributtes and Expressions

Andrej Jazbec

Miha Moškon

Attributes (1)

Razdelimo jih glede na:

- attribute, ki jih avtomatsko kreira sistem (npr. NumberIn):
 - take, ki jih lahko samo beremo (GET),
 - take, ki jih lahko tudi spreminjamo (GET/SET), str. 393 v SPUser.pdf.
 - attribute, ki jih definiramo mi, na primer TEŽA pošiljk
- ter glede na lokalnost / globalnost:
- globalne attribute
 - npr. na nivoju entitete – vse entitete bodo imele ta atribut
 - lokalne attribute
 - npr. na nivoju entitete – ta atribut bodo imele samo entitete, ki pripadajo entitetnemu tipu, kjer je bil definiran

Attributes (2)

Atributi po nivojih:

- attribute na nivoju aktivnosti ali procesov,
- attribute na nivoju entitet:
 - na nivoju entitetnega tipa (en atribut za vse instance),
 - na nivoju entitete (vsaka instanca ima svoj atribut),
- atributi na nivoju resursov,
- atributi na nivoju modela.

Attributes (3)

Njihove vrednosti lahko spreminjamo z:

- aktivnostjo assign ($a \leftarrow b$),
- v uporabniški programski kodi – “expressions.”

Expressions (1)

Programska koda, ki jo napiše uporabnik in se izvaja med potekom simulacije.

Izvedbo določene kode sprožijo posamezni dogodki:

- na podlagi simulacije (npr. ob začetku simulacije – Define → Model Expressions),
- na podlagi aktivnosti (npr. ob sprejetju entitete – Properites → Expressions).

Expressions (2)

Delimo jih na podoben način kot attribute:

- na nivoju aktivnosti ali procesov,
- na nivoju entitet:
 - na nivoju entitetnega tipa,
 - na nivoju entitete,
- na nivoju resursov,
- na nivoju modela

Postopek

Izberemo si tip “expressiona”, ki ga želimo uporabiti.

Izberemo si dogodek ob katerem naj se sproži.

Napišemo kodo, ki naj se ob dogodku izvede.

Sintaksa (1)

Komentar: { }

Definiranje spremenljivke: `ime_spr: pod_tip;`
`npr.: i: INTEGER;`

Prireditev: `i := 1;`

Dostopanje do atributa posameznega elementa (aktivnosti, entitete,...)

`ime_elementa.ime_atributa`

Za globalne attribute navedemo le njihovo ime.

Sintaksa (2)

If stavek: IF pogoj
 ...
 END IF;

For zanka: FOR i:=n1 TO n2
 ...
 END FOR;

Seznam funkcij, atributov, podatkovnih tipov,... na levi strani okna za pisanje "expressionov".

Podrobnejši pregled sintakse v SPUser.pdf na strani 230.

Primer

Primer:

Pošiljko, ki je lahko sestavljena iz več različnih izdelkov, želimo poslati, šele ko je dosežena določena Teža !