

## TIPS & TRICKS

1. Pri generiranju entitet (aktivnost Generate) *60 zahtev / uro* ni isto kot *1 zahteva / minuto* (v času 1 ure). V eni uri je že res zgenerirano enako število entitet, vendar so medprihodni časi, torej časi med prihodom ene in prihodom druge entitete različni.
2. Za medprihodne čase uporabljamo eksponentno porazdelitev (EXP).
3. Pri podanih intenzivnostih prihajanja zahtev v obliki **X+/-Y** uporabite normalno porazdelitev (NOR).
4. Datoteka SPUser.pdf se ponavadi nahaja v direktoriju C:\Program Files\SIMPROCESS\SPSYSTEM.
5. **Porazdelitve** so zbrane v datoteki SPUser.pdf v dodatku APPENDIX - D.
6. **Atributi** so zbrani v datoteki SPUser.pdf v dodatku APPENDIX - F.
7. **Funkcije** (Methods) so zbrane v datoteki SPUser.pdf v APPENDIX - F.
8. **"Exprešni"** so cAsE sENSITIVE (OUTPUT, MaxBatchSize, ...).
9. Sintaksa : poglavje 10, podpoglavje "Writing Expressions".
10. **Random** generator uporabljen v "exprešnih":

```
a : INTEGER;           {deklariramo spremenljivko}
a := DrawIntegerSample ("UNI(0,10)");
```
11. Kljub temu da uporabljate normalno porazdelitev (funkcija NOR), vam Simprocess vedno zgenerira enako število entitet!? **REŠITEV:** Pri določanju parametrov porazdelitve spremenite tretji parameter (Stream), to je seme za generiranje naključnih vrednosti. Po defaultu je 1. **KJE SE TO NASTAVI:** Poleg okenca, kjer določate porazdelitev, kliknite na gumb s tremi pikami.
12. **Sklicevanje na attribute:**

```
Entity.a := Entity.a + 1;
Entity.Type.a := Entity.Type.a + 1;
Model.a := Model.a + 1;
Resource.a := Resource.a + 1;
Activity.a := Activity.a + 1;
```