

Simulazione di un supermercato con Anylogic

Odore Marco

20 ottobre 2017

Docenti: Trubian Marco, Malchiodi Dario
Corso: Simulazione e Teoria delle code

1 Scopo del progetto

L'obiettivo del progetto è stato quello di simulare, tramite il software Anylogic¹, diverse dinamiche riguardanti un supermercato, come ad esempio il flusso della clientela, la schedulazione del personale e i diversi servizi che possono essere presenti nell'attività.

Il tutto è stato realizzato tramite la versione *learning edition* del software, che presenta alcune limitazioni, come ad esempio il numero massimo di tipologie definibili per gli agenti e un numero massimo per la loro generazione durante l'esecuzione della simulazione².

2 I servizi

I servizi simulati nel supermercato sono:

- Servizio al banco per prodotti di panetteria.
- Servizio al banco per prodotti di macelleria.
- Servizio al banco per prodotti di pescheria.
- Servizio di infopoint.
- Servizio di pagamento con cassiere.
- Servizio di pagamento con cassa automatica.

¹<https://www.anylogic.com/>

²Durante la simulazione saranno generabili un massimo di 50000 agenti complessivi e in fase di costruzione del modello non è stato possibile definire più di 10 agenti.

3 Planimetria supermercato

Nella figura 3 è mostrata la planimetria del supermercato e le principali aree di interesse del supermercato:

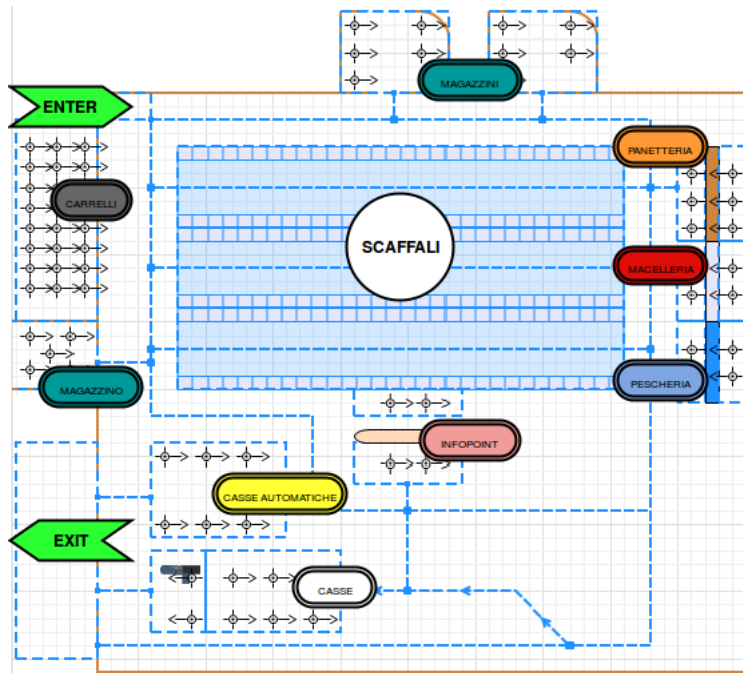


Figura 1: Le principali aree di interesse del supermercato.