

Changelog

13 marzo 2023

Main Improvements

- ✓ Classe **Material**:
 - Funzione `gen_rand_material` (generazione casuale di materiali), adesso il *barcode* viene generato come esadecimale.
- ✓ Classi **InsertMaterial** e **RemoveMaterial**:
 - Funzione `simulate_action` (simulazione delle azioni), tentativo di ottimizzazione inserendo il codice identico all'interno della superclasse.
- ✓ Classe **Warehouse** e **Simulation**:
 - Modifica della generazione di eventi, adesso è molto più generico.

Domande

- Si blocca tutto nel momento in cui si mettono tutti gli eventi a 1 e nessun drawer in baia.