

Changelog

26 gennaio 2023

Main Improvements

- ✓ Generato UUID nella classe `material.py` per il *barcode*.
- ✓ La generazione di elementi casuali avviene selezionando una colonna casuale e inserendo un cassetto con dei materiali oppure vuoto.
- ✓ Il tempo viene calcolato dal basso e non dall'alto di un cassetto.
- ✓ Per la gestione dell'ultima posizione nel magazzino, ho semplicemente aggiunto un parametro per specificare l'altezza di tale cassetto (nel JSON). Poi, ho modificato l'algoritmo che consente l'aggiunta del cassetto, quindi la struttura dati non è stata modificata.
- ✓ Rivoluzionata l'intera simulazione (+ semaforo per gestire l'accesso al carosello, + eventi di rimozione di un materiale), si veda la cartella.

Domande

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