

Changelog

14 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.
- Cambio della logica di risorse condivise, adesso vengono utilizzate le “risorse condivise” e non più le *pipeline* per comunicare. Inoltre il processo `Buffer` viene eseguito solamente quando necessario e non rimane sempre in ascolto.
- Introdotta la coordinata *y* all'interno della classe `Warehouse` e modificate le varie funzioni che ottenevano la coordinata *y* in modo *hard code*.
- Il `floor` ritorna al deposito se e solo se c'è un cassetto all'uscita.

Domande

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