

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*.

Domande

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