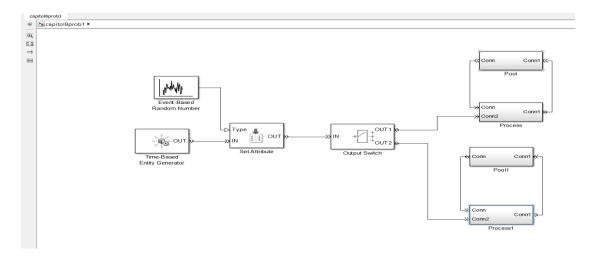
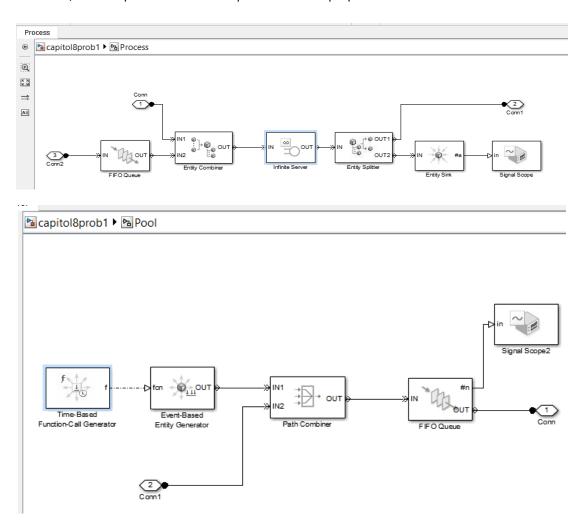
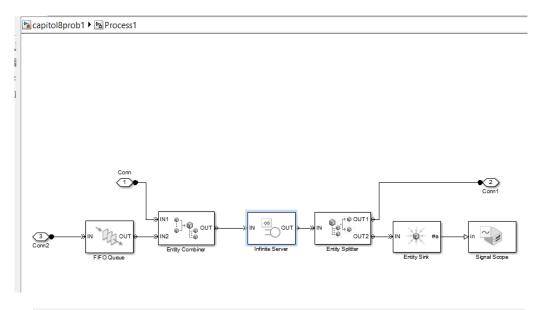
Capitol 8 / Lucrarea 8 Controlul resurselor partajate

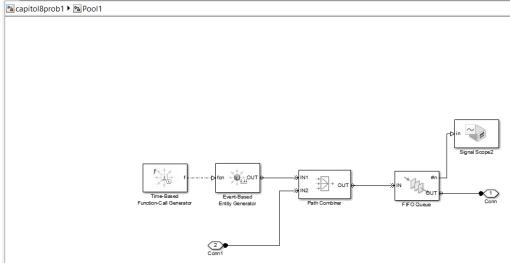
Problema 1



Time Based Entity Generator este un bloc de generare a entitatilor, Set Attribute este un bloc unde se seteaza atributul "type", care a fost setat la randul sau de blocul Event-Based Random Number pe baza unei distributii arbitrar discrete, si un output switch care va separa entitatile in propriile subsisteme.







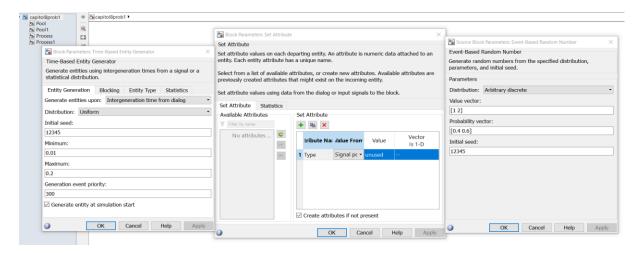
Subsistemele "Pool" si "Pool1" au cate un bloc Time-Based Function-Call Generator ce generaza evenimente de tip "functie" folosite ul terior in subsistemele "Process" si "Process1". Dupa generarea acestor evenimente "functie", acestea sunt folosite la generarea unor entitati din blocul Event-Based Entity Generator.

Acestea impreuna cuentitatile ce vin din subsistemele "Process" si "Process1" sunt bagate intr-un bloc Path Combiner care va directiona entitatile intr-o coada. Aceste entitati merg mai departe in subsistemele "Process" si "Process1".

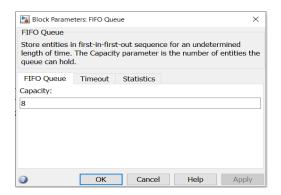
Atat entitatile din subsistemele "Process" is "Process1", cat si entitatile venite din radacina proiectului sunt bagate printr-un Entity Combiner intr-ostatie de deservire. Dupa procesare, acestea sunt transmise catre un bloc de divizare a entitatilor, ca ulterior sa fie transmise mai departe.

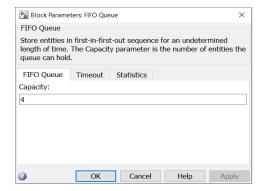
Draghici Andreea-Maria

Blocul Time-Base Generator genereaza entitatile cu o distributie uniforma. Entitatile generate au un atribut Type setat de blocul Set Attribute pintr-un port single port t. Valorile atributului sunt setate de blocul Random Number.

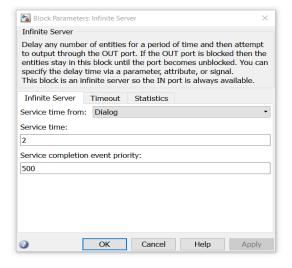


Cele 2 ti puri de resurse sunt reprezentate de cozile FIFO Queue din subsistemele Process.





Tipul de des ervire este setat de blocul Infinite Server din subsitemele Procces.





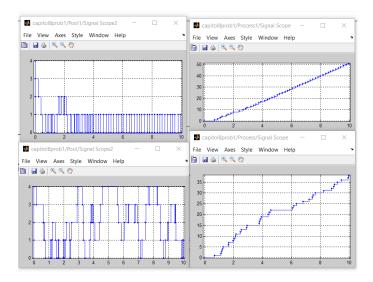
Rezultatele obtinute in urma rularii pe o durata de 10s:

Model ul se simuleaza pentru timpii de deservire ai celor doua ti puri de entitati din tabelul de mai jos:

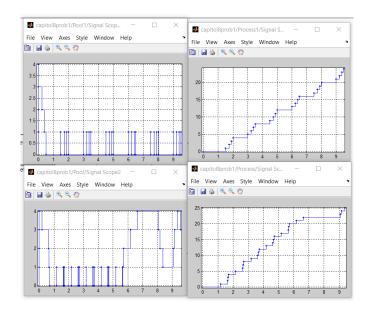
Type = 1	Type = 2
0.5s	0.7s
1s	1.5s
2s	3s

Tipul de des ervire este setat de blocul Infinite Server din subsitemel e Procces, se simuleaza toate cele 3 cazuri de mai sus:

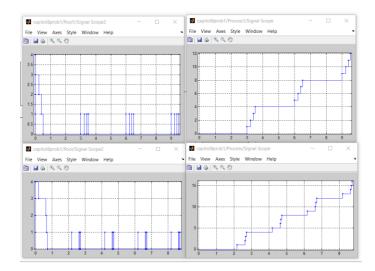
Rezultate cazul 1:



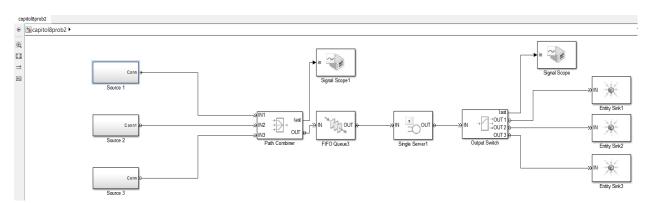
Rezultate cazul 2:



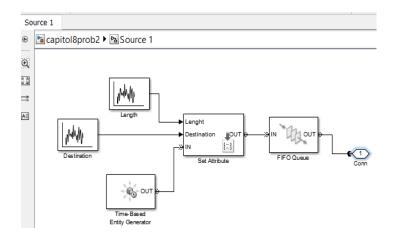
Rezultate cazul 3:

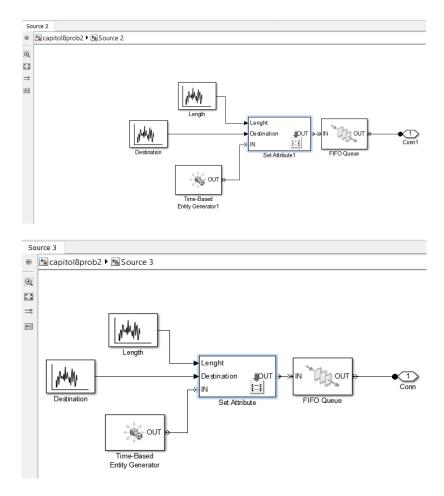


Problema 2

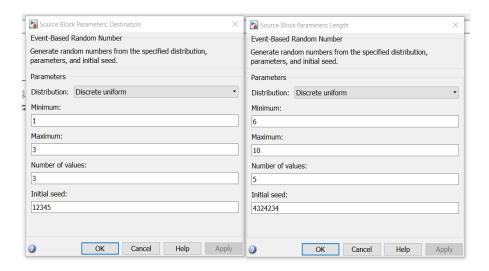


In cazul blocului Length parametrii sunt: limitele minima și maxima sase si respectivzece si numarul de valori cinci. Unitatea de masura a timpului va fi milisecunda. Blocul Time-Based Entity Generator genereaza entitati cu distributie exponentiala si valoare medie 8 ms.



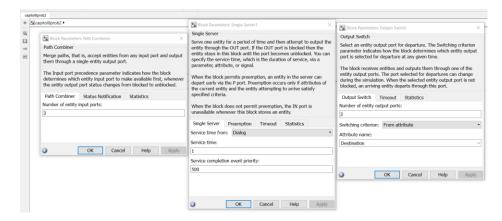


Blocurile Length și Destination sunt de tipul Event-Based Random Number si genereaza numere aleatoare cu distributie uniforma discreta.

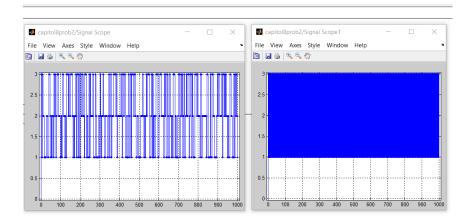


Routerul va contine un bloc Path Combiner ce combina pachetele intr-o singura coada, un bloc Single Server ce va prel ucra pachetel e cu timpul de deservire si un bloc Output Switch ce va di rija pachetel e catre cel e trei iesiri conform a tributului Destination.

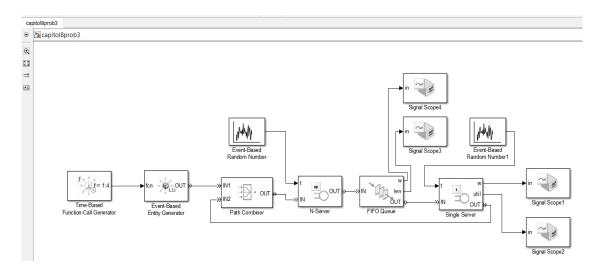
In cazul blocului Path Combiner, last este numarul portului de intrare pe care a aparut ultima entitate. In cazul blocului Output Switch, last este numarul portului de i esire pe care a plecat ultima entitate.



Rezultatele obtinute in urma rularii pe o durata de 1000ms:

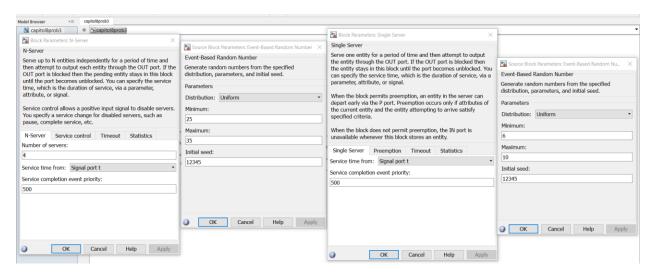


Problema 3



Draghici Andreea-Maria CR 3.1B

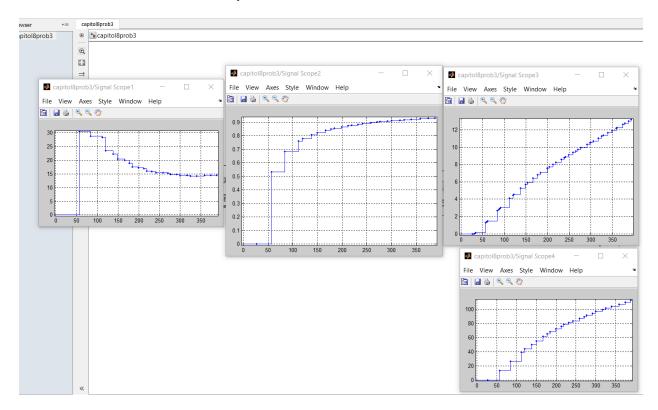
Blocul Path Combiner are doua intrari la care sunt conectate i esirea blocului Event Based Entity Generator si iesirea blocului Single Server.



Etapa de asamblare va fi modelata cu un bloc N-server cu capacitatea 4, blocul fi ind conectat la iesirea blocului Path Combiner. Cuptorul este modelat de blocul Single Server. Pentru inregistrarea statisticilor blocul Single Server va fi precedat de un bloc FIFO.

Lantul de blocuri Time-Base Function Call Generators i Event-Based EntityGenerator vor genera cele 4 entitatila inceputul simularii.

Rezultatele obtinute in urma rularii pe o durata de 40 ore:



Draghici Andreea-Maria CR 3.1B