1. **GENERATE** A,B,C,D,E (creeaza tranzactii)

A = interval mediu intre sosiri

B = abaterea

C = momentul crearii primei tranzactii

D = nr max de tranzactii generate

E = prioritate

1. **TERMINATE** A (distruge tranzactii)

A = decrementeaza param de la START

1. **SEIZE** resursa

**RELEASE** resursa (ocupare/eliberare resursa)

1. **ADVANCE** A, B (blocare tranzactie)

A = timp mediu de blocare

B = abatere

1. resursa **STORAGE** capacitate

**ENTER** resursa, compOcupate

**LEAVE** resursa, compEliberate

(ocupare/eliberare a unei/unor componente dintr-un punct de servire cu mai multe statii)

1. **PREEMPT** resursa, prioritate, blocTransfer

**RETURN** resursa (ocupare/eliberare facilitate in functie de prioritate)

prioritate = PR => PREEMPT poate indeparta tranz care a ocupat facilitate cu SEIZE sau PREEMPT

= none => PREEMPT poate indeparta doar o tranzactie care a ocupat facilitate cu SEIZE

blocTransfer = blocul la care se transfera tranzactia care ocupa initial facilitate. Dc lipseste, tranzactia e introdusa la capul cozii de asteptare

1. **QUEUE** coada / **DEPART** coada (obtine informatii referitoare la coada de asteptare)
2. numeHist **TABLE** A, B, C, D

GENERATE A1, B1

**TABULATE** numeHist

TERMINATE A2

A = expresie care furniseaza valori de selectie

B = margine sup a primului interval

C = lungime interval

D = numarul intervalelor

1. numeHist **QTABLE** numeCoada, B, C, D

GENERATE A1, B1

QUEUE numeCoada

DEPART numeCoada

TERMINATE A2

(histograma asociata timpilor de asteptare)

numeCoada = aici sunt introduse tranzactiile pt care se calc timpul de asteptare

B = margine sup a primului interval

C = lungime interval

D = numarul intervalelor

1. **TEST** operator A, B, eticheta

eticheta BLOC parametrii

eticheta = dc testul e fals, se face transfer la eticheta

1. **TRANSFER** ,eticheta

sau

**TRANSFER** probabilitate,,eticheta

unde

eticheta BLOC parametrii

1. **ASSIGN** param[+-], valoare

(pentru parametrii)

param = indentificator parametru

P$param = valoare parametru dc e sir de carac

Pparam = valoare parametru dc e numar

1. **SAVEVALUE** var[+-], valoare

(pentru variabile)

X$var si Xvar

Operatori:

# = inmultire

/ = impartire

\ = impartire avand ca rez o val intreaga

@ = restul impartirii

G, GE, L, LE, E, NE

AND, OR, NOT

System Numerical Attributes:

C1 = timp de simulare de la ultimul RESET

M1 = lungime interval de timp scurs de la crearea unei tranzactii si pana in momentul in care se evalueaza atributul

PR = prioritate tranz

F$resursa = starea curenta a resursei (0 = libera, 1 = ocupata)

R$resursa = nr de unitati libere

S$resursa = nr de unitati ocupate

Q$coada = nr current de tranzactii din coada

1. nume **FUNCTION** A, B

f1, a1 / f2, a2 / … / fn, an

A = argument functie

B = parametru functie = [(C = continua, D = discteta) + (n = nr de perechi)]

FN$nume = val returnata

* simulare var aleatoare continue: nume FUNCTION RN1, C2

f1, a1 / f2, a2

RN1 = generator de nr aleatoare (genereaza nr intre 0 si 0.999999)

* simulare var aleatoare discrete: nume FUNCTION RN1, D2

f1, a1 / f2, a2

1. numeConstanta **EQU** expresie

numeConstanta = expresie

1. nume **VARIABLE** expresieIntreaga

sau

nume **FVARIABLE** expresieReala

sau

nume **BVARIABLE** expresieLogica

Expresia poate varia la reevaluare.

Evaluare expresie: V$nume sau V$nume sau BV$nume.