**REPORT PROGETTO PMCSN – Luca Capotombolo e Matteo Fanfarillo**

Sommario.

[Descrizione del sistema. 2](#_Toc111131908)

[Problematiche del sistema. 2](#_Toc111131909)

[Obiettivi. 3](#_Toc111131910)

[Modello concettuale. 4](#_Toc111131911)

[Politiche di scheduling dei job all’interno delle code. 4](#_Toc111131912)

[Stato di code e serventi. 5](#_Toc111131913)

[Eventi. 5](#_Toc111131914)

[Descrizione degli eventi. 5](#_Toc111131915)

[Profitto del sistema. 10](#_Toc111131916)

[Modello delle specifiche. 11](#_Toc111131917)

[Modellazione dei centri. 11](#_Toc111131918)

[Matrice di routing. 13](#_Toc111131919)

[Fasce orarie. 13](#_Toc111131920)

[Proporzione tra numero di automobili e numero di famiglie. 13](#_Toc111131921)

[Algoritmi per la next-event simulation. 14](#_Toc111131922)

[Modello computazionale. 19](#_Toc111131923)

[Stato del sistema. 19](#_Toc111131924)

[Eventi del sistema. 20](#_Toc111131925)

[Politica di selezione del servente idle. 21](#_Toc111131926)

[PRNG utilizzato. 21](#_Toc111131927)

# Descrizione del sistema.

Il sistema che è stato analizzato è un ristorante di una catena di fast food statunitense molto nota e frequentata: il McDonald’s. Generalmente, questo tipo di ristoranti rappresenta un punto di incontro per giovani e famiglie e si trova all’interno di centri commerciali oppure in prossimità dei luoghi più frequentati delle città. L’ordinazione può essere effettuata direttamente all’interno del ristorante oppure vi è la possibilità di accodarsi all’interno del McDrive ordinando e successivamente pagando senza dover scendere dalla propria vettura. Nel caso di utilizzo del McDrive, le vetture si dispongono all’interno di una fila e la vettura in testa alla coda potrà ordinare da mangiare e successivamente pagare. Le famiglie che entrano all’interno del ristorante possono effettuare l’ordinazione usufruendo delle casse fisiche gestite dai dipendenti oppure utilizzando le casse automatiche posizionate all’ingresso del ristorante. Tuttavia, a seguito dell’ordinazione, il pagamento può essere fatto solamente presso le casse fisiche. Solitamente, il ristorante dispone di una struttura adibita per l’area giochi, che può essere acceduta da alcune famiglie con bambini dopo la consumazione del pasto. Tale servizio nei McDonald’s è gratuito ma dispone di un numero limitato di posti. Di conseguenza, nel momento in cui un bambino vuole usufruire dell’area giochi, potrebbe non trovare posto; in tale evenienza, il bambino e la sua famiglia tipicamente non hanno il tempo o la pazienza di attendere, per cui abbandonano il ristorante, causando l’insoddisfazione del bambino. È per questo motivo che la disponibilità dell’area giochi rappresenta un ulteriore fattore che determina la qualità del servizio offerta dal ristorante.

# Problematiche del sistema.

Essendo il McDonald’s un ristorante molto frequentato, negli orari di punta è possibile trovare alcune decine o centinaia di persone al suo interno, a seconda della sua dimensione. Per questo motivo, spesso l’attesa che il cliente sperimenta prima di poter ordinare da mangiare è così elevata da spingerlo a uscire dal ristorante. Inoltre, una volta effettuata l’ordinazione, qualora l’organizzazione del ristorante non fosse ottimale, il tempo di attesa relativo alla consegna del pasto ordinato potrebbe essere lungo e il cliente potrebbe ricevere del cibo freddo. Basandosi su queste problematiche, sono stati presi in considerazione gli aspetti critici riportati in seguito.

- Aspetti critici riguardanti i clienti (che tipicamente sono raggruppati in famiglie) che vogliono consumare il pasto all’interno del ristorante:  
 1) L’attesa per ordinare il pasto e pagare alla cassa fisica o, in alternativa, per utilizzare un dispositivo elettronico (cassa automatica) che permette di effettuare l’ordine e il pagamento.  
 2) L’attesa per ritirare il pasto alla cassa.  
 3) L’attesa per trovare un tavolo libero per poter consumare il pasto, da cui dipende anche la qualità del cibo (e.g. se l’attesa è eccessiva, potrebbe essere consumato un pasto freddo).  
 4) La disponibilità dell’area giochi.  
- Aspetti critici riguardanti i clienti che vogliono portare il pasto a casa utilizzando il McDrive:  
 1) L’attesa per ordinare il pasto e per effettuare il pagamento al McDrive.

Se non vengono curati questi aspetti, si potrebbe andare incontro a una perdita di fiducia di alcuni clienti nei confronti del ristorante, per cui potrebbero non tornare più nel futuro.

# Obiettivi.

Lo studio che è stato condotto sul sistema è finalizzato al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- Si vuole determinare la configurazione migliore del sistema per massimizzare il profitto del ristorante, tenendo conto che il servizio è più efficiente all’aumentare del numero dei dipendenti, dei dispositivi elettronici per l’ordinazione, dei tavoli e dei posti disponibili nell’area giochi; tuttavia, è necessario trovare un compromesso tra la qualità del servizio e il costo necessario per garantirla (i.e. stipendi per i dipendenti e costi legati all’affitto e/o alla manutenzione).

- Si vuole garantire i seguenti QoS (Quality of Service):  
 1) Il tempo medio che intercorre tra l’istante in cui un cliente entra nel fast food e l’istante in cui riceve il cibo deve essere inferiore ai 20 minuti.  
 2) Il tempo medio in cui un cliente, dopo aver pagato e ricevuto il pasto, rimane in attesa che si liberi un tavolo per poter consumare il pasto deve essere minore di 30 secondi.  
 3) Almeno l’80% dei bambini che richiedono l’uso dell’area giochi deve trovare un posto libero senza necessità di attendere.

# Modello concettuale.

Gli utenti del sistema possono essere delle famiglie, che accedono all’interno del ristorante, oppure delle automobili, che fanno uso del McDrive limitandosi a ordinare e pagare il pasto. Ciascuna di queste due tipologie di utenti è stata modellata mediante un singolo job.

Il system diagram del sistema in esame è illustrato nella seguente figura:



qE: job che utilizzano le casse automatiche per ordinare e pagare  
qEC: job che utilizzano le casse fisiche per ordinare e pagare  
qA: job che abbandonano il centro relativo alle casse automatiche  
qC: job che abbandonano il centro relativo alle casse fisiche  
qT: job che vanno a consumare il pasto al tavolo  
qTC: job che, dopo aver ricevuto il pasto, escono dal sistema  
qplay: job che vanno verso l’area giochi  
qplayC: job che, dopo aver consumato il pasto, escono dal sistema  
E: punto del sistema a cui giungono tutti e soli i job che apportano un ricavo

Politiche di scheduling dei job all’interno delle code.  
Il centro corrispondente a ordine e pagamento e quello corrispondente al ritiro del cibo presentano due code distinte poiché sono relativi ai due servizi di cui si può usufruire anche attraverso il McDrive. Infatti, una coda (detta McDrive queue o coda del McDrive) è riservata alle automobili, mentre l’altra (detta family queue o coda delle famiglie) è riservata alle famiglie che entrano all’interno del fast food. Ciascuna di queste due code, se presa singolarmente, è caratterizzata da uno scheduling FIFO (è naturale pensare che una famiglia che accede al ristorante dopo un’altra famiglia riceverà il servizio dopo e, analogamente, un’automobile che accede al McDrive dopo un’altra macchina riceverà il servizio dopo). D’altra parte, i job appartenenti alla coda del McDrive (ovvero le automobili) hanno priorità sui job appartenenti alla coda delle famiglie (ovvero le famiglie); tuttavia, per come è fatta fisicamente la struttura del McDrive, è impossibile servire più automobili per volta all’interno dello stesso centro. In altre parole, se un’automobile è già in servizio, gli altri serventi possono occuparsi solo delle famiglie, lasciando eventuali altre automobili in attesa.  
I centri relativi alle casse automatiche e alla consumazione del pasto al tavolo presentano un’unica coda caratterizzata da uno scheduling FIFO.  
Infine, il centro corrispondente all’area giochi non ha una coda per effetto del fatto che, come specificato in fase di descrizione del sistema, le famiglie in generale non sono disposte ad aspettare che si liberi un posto per mandare il proprio bambino a giocare.

Stato di code e serventi.  
In qualunque istante, lo stato di ciascuna coda può essere empty (vuota) o not empty (non vuota), lo stato di ciascun servente dei centri con una singola coda può essere idle (libero) o busy (occupato), e lo stato di ciascun servente dei centri con due code (coda del McDrive e coda delle famiglie) può essere idle (libero), busy\_a (occupato con un’automobile) oppure busy\_f (occupato con una famiglia).

Eventi.  
Gli eventi considerati in tutti i centri del sistema in esame sono:  
- Completamento del servizio di un job.  
- Cambio di fascia oraria.

Altri eventi considerati all’interno del centro corrispondente a ordine e pagamento alle casse fisiche sono:  
- Arrivo di un nuovo job nella coda del McDrive.  
- Arrivo di un nuovo job nella coda delle famiglie.  
- Perdita di un job dalla coda delle famiglie.

Altri eventi considerati all’interno del centro corrispondente al ritiro del cibo sono:  
- Arrivo di un nuovo job nella coda del McDrive.  
- Arrivo di un nuovo job nella coda delle famiglie.

Altri eventi considerati all’interno del centro corrispondente a ordine e pagamento alle casse automatiche sono:  
- Arrivo di un nuovo job.  
- Perdita di un job.

Infine, un altro evento considerato all’interno del centro corrispondente alla consumazione al tavolo e all’interno del centro relativo all’area giochi è l’arrivo di un nuovo job.

Descrizione degli eventi.  
Se arriva una famiglia, può ordinare e pagare alla cassa oppure in modalità self-service tramite una cassa automatica. Se arriva un’automobile, può ordinare e pagare solo alla cassa, impegnando dunque un servente che lavora in cassa.

Per motivi logistici, può essere servita al più un’automobile per volta da un qualsiasi servente. Quando un’automobile arriva nel centro relativo a ordine e pagamento, verrà servita senza attesa se la coda del McDrive è vuota e almeno un servente è idle e non c’è alcuna altra automobile in servizio; in caso contrario, si mette in attesa nell’apposita coda del McDrive. Quando un’automobile termina ordine e pagamento, il servente controlla lo stato della coda del McDrive e, se è not empty, serve la prossima automobile; altrimenti, se lo stato della coda delle famiglie è not empty, serve la prossima famiglia; altrimenti, lo stato del servente passa da busy a idle.

Quando una famiglia arriva nel centro relativo alle casse fisiche (ordine e pagamento), verrà servita senza attesa se la coda del McDrive è empty oppure in quell’istante un’automobile è in servizio, e se la coda delle famiglie è empty e almeno un servente è idle; in caso contrario, si mette in attesa nell’apposita coda delle famiglie. Di fatto, se esiste un servente nello stato busy\_a, non è necessario che la coda del McDrive sia not empty affinché la famiglia possa ordinare e pagare senza attesa: in tal caso, ricordando che non possono essere servite due automobili contemporaneamente, eventuali serventi idle si mettono a disposizione delle famiglie finché l’automobile correntemente in servizio non avrà terminato ordine e pagamento.  
La seguente figura mostra un esempio di tale situazione:



**Espressione errata:** (McDrive queue empty) AND (Family queue empty) AND (exists servente idle)  
**Espressione corretta:** (McDrive queue empty OR exists servente busy\_a) AND (Family queue empty) AND (exists servente idle)

Quando una famiglia termina ordine e pagamento, il servente passa allo stato idle se la coda del McDrive e quella delle famiglie sono entrambe empty oppure se la coda delle famiglie è vuota e c’è un altro servente nello stato busy\_a; invece, serve una macchina se la coda del McDrive è not empty e non ci sono altri serventi nello stato busy\_a; infine, serve una famiglia se la coda del McDrive è empty e quella della famiglia è not empty oppure se la coda della famiglia è not empty e un altro servente è nello stato busy\_a.  
Se una famiglia rimane troppo tempo in attesa nella coda relativa all’ordine e al pagamento, e si stufa, può abbandonare il ristorante.



*I job, una volta usciti da questo centro, si dirigono verso il centro relativo al ritiro del cibo (withdraw food center).*

*Ordering and payment center è, alternativamente a electronic ordering and payment center, il primo centro visitato dai job.*

Quando un’automobile termina ordine e pagamento, si accoda per ricevere il cibo sempre nell’apposita coda del McDrive e verrà servita senza attesa se la coda del McDrive è vuota e almeno un servente è idle e non c’è alcuna altra automobile che in quell’istante sta ricevendo il pasto; in caso contrario, si mette in attesa nell’apposita coda del McDrive. Dopo aver ricevuto il pasto, le automobili escono dal sistema. Quando un’automobile ha ricevuto il pasto, il servente controlla lo stato della coda del McDrive e, se è not empty, serve la prossima automobile; altrimenti, se lo stato della coda delle famiglie è not empty, serve la prossima famiglia; altrimenti, lo stato del servente passa da busy a idle.

Quando una famiglia termina ordine e pagamento, si accoda per ricevere il cibo nell’apposita coda delle famiglie e verrà servita senza attesa se la coda del McDrive è empty oppure in quell’istante un’automobile sta ricevendo il pasto, e se la coda delle famiglie è empty e almeno un servente è idle; in caso contrario, si mette in attesa nell’apposita coda delle famiglie. Inoltre, quando una famiglia riceve il pasto, il servente passa allo stato idle se la coda del McDrive e quella delle famiglie sono entrambe empty oppure se la coda delle famiglie è vuota e c’è un altro servente nello stato busy\_a; invece, serve una macchina se la coda del McDrive è not empty e non ci sono altri serventi nello stato busy\_a; infine, serve una famiglia se la coda del McDrive è empty e quella della famiglia è not empty oppure se la coda della famiglia è not empty e un altro servente è nello stato busy\_a.



*I job, una volta usciti da questo centro, possono abbandonare il sistema oppure dirigersi verso il centro relativo alla consumazione (consuption center).*

Se arriva una famiglia alle casse automatiche, se c’è almeno un servente (i.e. una cassa automatica) idle, essa prende subito servizio, altrimenti attende in coda. Quando una famiglia termina ordine e pagamento alle casse automatiche, si accoda per ricevere il pasto nell’apposita coda per le famiglie, mentre la cassa automatica serve la famiglia in testa alla coda se la coda è not empty, diventa idle altrimenti. Anche qui, se una famiglia rimane troppo tempo in attesa nella coda relativa alle casse automatiche e si stufa, può abbandonare il ristorante.



*I job, una volta usciti da questo centro, si dirigono verso il centro relativo al ritiro del cibo (withdraw food center), immettendosi nella coda delle famiglie.*

*Electronic ordering and payment center è, alternativamente a ordering and payment center, il primo centro visitato dai job.*

Dopo aver ricevuto il pasto, la famiglia può decidere se consumare a casa (i.e. uscire dal sistema) oppure al tavolo. Quando una famiglia arriva all’area consumazione, può sedersi senza attesa se esiste almeno un tavolo libero (i.e. servente idle); in caso contrario, dovrà mettersi in attesa all’interno della coda. Quando una famiglia termina il consumo, il tavolo diventa libero (idle) se la coda è empty; altrimenti il tavolo verrà occupato dalla famiglia in testa alla coda.



*I job, una volta usciti da questo centro, possono abbandonare il sistema oppure dirigersi verso il centro relativo all’area giochi (playground center).*

Quando una famiglia termina il consumo, può dirigersi verso l’area giochi oppure abbandonare il sistema. Quando una famiglia (con un bambino) arriva all’area giochi, se c’è almeno un posto disponibile (i.e. servente idle), il bambino può entrare a giocare, altrimenti la famiglia esce dal sistema senza attendere. Quando il bambino ha finito di giocare, il posto che aveva occupato passa dallo stato busy allo stato idle e la famiglia esce dal sistema. Per semplicità, l’assunzione che è stata fatta nella modellazione del sistema è che una famiglia può occupare al più un posto anche nell’area giochi.



*I job, una volta usciti da questo centro, abbandonano il sistema.*

# Profitto del sistema.

In questa sezione vengono descritti i ricavi e i costi del modello che concorrono nel determinare il profitto del ristorante.

Per motivi logistici, un’automobile che entra all’interno del McDrive non può uscire dal sistema senza essere servita. Di conseguenza, tutte le automobili che entrano nel sistema riceveranno un servizio e apporteranno un ricavo. Invece, le famiglie che entrano nel sistema potrebbero abbandonare mentre sono in coda per effettuare l’ordine e il pagamento se l’attesa è eccessivamente lunga: queste famiglie non apporteranno alcun ricavo. Le famiglie che invece completano l’ordine e il pagamento apporteranno un ricavo. Nel modello si è assunto che la dimensione media di una famiglia nel sistema sia pari a tre persone con un profitto pari a 20€ per ogni famiglia (i.e. per ogni pasto).

T = tempo di riferimento (in mesi)  
N = numero di job serviti con successo nel tempo di riferimento  
R = ricavo per ogni job  
COP = costo mensile per i dipendenti che lavorano per ordinazioni e pagamenti  
Cfood = costo mensile per i dipendenti che servono il cibo  
CE = costo operativo mensile delle casse automatiche (self-service)  
CT = costo mensile per la manutenzione dei tavoli  
Cplay = costo mensile per l’affitto dell’area giochi  
P = profitto nel tempo di riferimento  
  
P = N\*R – (COP+Cfood+CE+CT+Cplay)\*T

I serventi del centro relativo all’ordine e al pagamento sono dei dipendenti che vengono pagati 8€ l’ora. Anche i serventi del centro relativo alla consegna del cibo sono dei dipendenti che vengono pagati 8€ l’ora. I serventi del centro corrispondente alle casse automatiche sono dispositivi elettronici che hanno un costo operativo pari a 50€ al mese cadauno. I serventi del centro corrispondente alla consumazione sono tavoli che hanno un costo di manutenzione pari a 5€ al mese per ogni tavolo [in caso possiamo metterci l’affitto per aumentare]. I serventi del centro relativo all’area giochi sono i posti disponibili per giocare, che hanno un costo di affitto di 10€/mq al mese. Nel modello si è assunto di assegnare un posto libero (i.e. un servente) ogni 2 mq.

A = superficie dell’area giochi (in metri quadrati)  
S = numero di serventi  
Q = superficie richiesta per ogni servente = 2 mq  
K = costo mensile di affitto per l’area giochi al metro quadrato = 10€  
Cplay = costo mensile di affitto per l’area giochi  
  
S = floor(A/Q)  
Cplay = A\*K

Il profitto del ristorante è dato dalla differenza tra i tutti i ricavi e tutti i costi, che verranno calcolati su un intervallo di tempo prefissato.

# Modello delle specifiche.

  
  
Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente

lMD = tasso di arrivo alla coda del McDrive del centro ordering and payment  
lFF = tasso di arrivo alla coda delle famiglie del centro ordering and payment  
lFE = tasso di arrivo nel centro electronic ordering and payment

Modellazione dei centri.  
**Disclaimer**Purtroppo non sono disponibili in rete dei dati o delle statistiche riguardanti il numero di clienti che accedono al ristorante a pranzo, a cena o comunque nell’arco di una giornata, né tantomeno è possibile reperire informazioni riguardanti il tempo impiegato da un dipendente per servire una famiglia, il tempo medio trascorso da una famiglia nell’area consumazione e dati simili.  
D’altra parte, il McDonald’s è un locale molto frequentato anche da noi, per cui abbiamo avuto la possibilità di osservare quante automobili arrivano al McDrive, quante persone si trovano all’interno del ristorante al variare dell’orario, quanto tempo è richiesto a un dipendente per prendere un ordine e poi per servire il cibo, quante famiglie portano il cibo a a casa piuttosto che consumarlo all’interno del ristorante, quanto tempo mediamente una famiglia rimane seduta al tavolo, quante famiglie portano con sé dei bambini che vogliono accedere all’area giochi e così via.  
Per queste ragioni, i valori numerici relativi alle informazioni sopra citate sono dati dalle nostre esperienze personali e sono stati pensati per risultare i più realistici possibile.

**Centro ordering and payment**  
- Arrivi Markoviani nella coda del McDrive (tasso l3A)  
- Arrivi Markoviani nella coda delle famiglie (tasso l3F) 🡪 l3A + l3F = l3- La possibilità di perdita di un job J dalla coda delle famiglie viene introdotta nel momento in cui davanti a lui in coda ci sono più di N job; in tal caso, la perdita viene modellata con un tempo esponenziale di parametro lloss ma, nel momento in cui i job davanti a J in coda diventano al più N, la probabilità di perdita si azzera.  
- Tempi di servizio esponenziali (media E[Si] = 1,5 minuti)

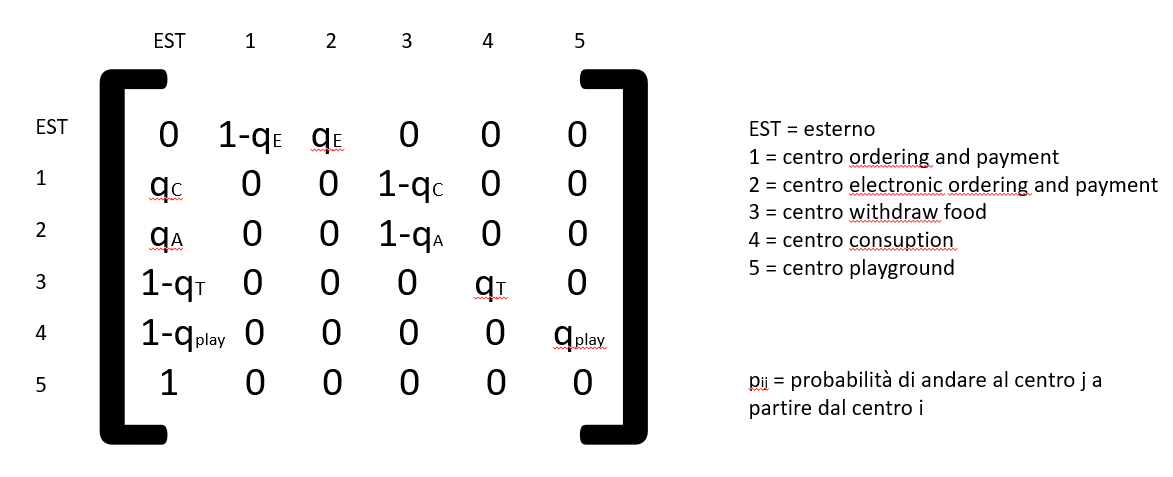
**Centro electronic ordering and payment (centro M/M/m)**  
- Arrivi Markoviani (tasso l2)- La possibilità di perdita di un job J viene introdotta nel momento in cui davanti a lui in coda ci sono più di N job; in tal caso, la perdita viene modellata con un tempo esponenziale di parametro lloss ma, nel momento in cui i job davanti a Jin coda diventano al più N, la probabilità di perdita si azzera.  
- Tempi di servizio esponenziali (media E[Si] = 3 minuti)

**Centro withdraw food**  
- Arrivi Markoviani nella coda del McDrive (tasso l4A)  
- Arrivi Markoviani nella coda delle famiglie (tasso l4F) 🡪 l4A + l4F = l4- Tempi di servizio esponenziali (media E[Si] = 4 minuti)

**Centro consuption (centro M/M/m)**  
- Arrivi Markoviani (tasso l6)  
- Tempi di servizio esponenziali (media E[Si] = 30 minuti)

**Centro playground (centro M/M/m/m)**  
- Arrivi Markoviani (tasso l8)  
- Tempi di servizio esponenziali (media E[Si] = 30 minuti)

Per quanto riguarda le perdite che possono avvenire nei primi due centri (*ordering and payment*, *electronic ordering and payment*), sono stati selezionati i seguenti valori per i parametri lloss e N:  
-> lloss = 1/360 sec-1  
-> N = 3  
Di fatto, quando una famiglia entra all’interno del ristorante, guarda quante altre famiglie ha davanti in coda per ordinare il pasto. Se sono numerose (dove, per numerose, è possibile intendere più di 3), allora valuta se la coda viene smaltita in fretta o meno: se viene smaltita in fretta, allora è lecito assumere che la famiglia non si spazientisca e rimanga in coda finché non prenderà servizio; in caso contrario, è possibile che la famiglia abbandoni il centro senza ordinare il pasto, inficiando così sul guadagno del ristorante. Per questo motivo, se la famiglia vede più di N altre famiglie davanti a lei in coda, potrebbe abbandonare il ristorante dopo un tempo medio pari a 1/lloss = 360 secondi, a meno che prima di questo tempo le famiglie davanti in coda non siano diventate sufficientemente poche (ovvero al più 3).

Matrice di routing.  


qE = probabilità di entrare nel sistema accedendo al centro electronic ordering+payment  
1- qE = probabilità di entrare nel sistema accedendo al centro ordering+payment  
qC = probabilità di perdita di una famiglia nel centro ordering and payment  
qA = probabilità di perdita nel centro electronic ordering and payment  
qT = probabilità per una famiglia di accedere al centro consuption a partire dal centro withdraw food  
1-qT = probabilità per una famiglia di uscire dal sistema a partire dal centro withdraw food  
qplay = probabilità di accedere al centro playground a partire dal centro consuption  
1-qplay = probabilità di uscire dal sistema a partire dal centro consuption

In base alle nostre osservazioni e alle nostre esperienze personali, i componenti della matrice di routing sono stati scelti nel seguente modo:  
-> qE = 0.6  
-> qT = 0.7  
-> qplay = 0.3

Fasce orarie.  
Poiché un McDonald’s di norma è aperto tutti i giorni dalle 9:00 alle 23:00, sono state identificate le seguenti fasce orarie:

1° slot – 09:00 🡪 11:00 – tasso di arrivo: l1 = 1/3 job/min  
2° slot – 11:00 🡪 12:00 – tasso di arrivo: l1 = 1/8 job/min  
3° slot – 12:00 🡪 15:00 – tasso di arrivo: l1 = 1 job/min  
4° slot – 15:00 🡪 18:00 – tasso di arrivo: l1 = 1/5 job/min  
5° slot – 18:00 🡪 22:00 – tasso di arrivo: l1 = 2 job/min  
6° slot – 22:00 🡪 23:00 – tasso di arrivo: l1 = 1/3 job/min

Proporzione tra numero di automobili e numero di famiglie.  
Una volta identificato il valore di l1 dipendentemente dalla fascia oraria, è necessario definire anche Pcar, ovvero la percentuale di automobili su tutti i job che entrano nel sistema. In base alle osservazioni che abbiamo potuto fare visitando il McDonald’s, è possibile constatare che le automobili costituiscano circa il 10% dei clienti del ristorante; per questo motivo, viene posto Pcar = 0,1.  
Poiché qE era stato definito come la percentuale di job che entra nel sistema accedendo al centro *electronic ordering and payment*, abbiamo che:  
qE + Pcar + Pfam\_ph = 1 🡪 Pfam\_ph = 1 – (qE + Pcar)  
dove Pfam\_ph è uguale alla percentuale di job che costituiscono una famiglia che entra nel sistema accedendo alle casse fisiche (centro *ordering and payment*).  
In conclusione:  
-> P(essere una famiglia) = 1 - Pcar = qE + Pfam\_ph  
-> P(accedere al centro *ordering and payment*) = 1 - qE = Pcar + Pfam\_ph

Algoritmi per la next-event simulation.  
**CENTRO ORDERING AND PAYMENT  
Variabili di stato**  
- qA = popolazione nella coda McDrive  
- qF = popolazione nella coda famiglie  
- xi ∈ {idle, busy\_a, busy\_f} "i

**Evento 1 (arrivo di un’automobile)**taA\_OP := GetArrival()  
if (taA\_OP > t) then  
 taA\_OP := ∞  
endif  
if (∄ xk = busy\_a ∧ qA = 0 ∧ $ xi = idle) then  
 xi := busy\_a  
 tci := t + GetService()  
else  
 qA++  
endif

**Evento 2 (arrivo di una famiglia)**taF\_OP := GetArrival()  
if (taF\_OP > t) then  
 taF\_OP := ∞  
endif  
if ((qA = 0 ∨ $ xk = busy\_a) ∧ qF = 0 ∧ $ xi = idle) then  
 xi := busy\_f  
 tci := t + GetService()  
else  
 if (qF > N) then  
 tP\_tail := t + GetAbandon()  
 abandonsList.append(tP\_tail)  
 endif  
 qF++  
endif

**Evento 3 (completamento di un’automobile)**if (qA != 0) then  
 tci := t + GetService()  
 qA--  
else if (qF != 0) then  
 tci := t + GetService()  
 qF--  
 xi := busy\_f  
 //Lasciamo la possibilità ai job di abbandonare solo se hanno almeno N job avanti.  
 if (tP\_head != ∞ ∧ tP\_head != null) then  
 tP\_head := ∞  
 abandonsList.remove(tP\_head)  
 endif  
else  
 tci := ∞  
 xi := idle  
endif  
arrivalsMcDriveWithdrawFoodList.append(t)

**Evento 4 (completamento di una famiglia)**if (∄ xk = busy\_a ∧ qA != 0) then  
 tci := t + GetService()  
 qA--  
 xi := busy\_a  
else if ((qA = 0 ∧ qF != 0) ∨ (qF != 0 ∧ $ xk = busy\_a) then  
 tci := t + GetService()  
 qF--  
 if (tP\_head != ∞ ∧ tP\_head != null) then  
 tP\_head := ∞  
 abandonsList.remove(tP\_head)  
 endif  
else  
 tci := ∞  
 xi := idle  
endif  
arrivalsFamilyWithdrawFoodList.append(t)

**Evento 5 (abbandono di una famiglia)**  
abandonsList.remove(tPx)  
qF--

**CENTRO ELECTRONIC ORDERING AND PAYMENT  
Variabili di stato**  
- l = popolazione nel centro  
- xi ∈ {idle, busy} "i

**Evento 1 (arrivo)**l++  
taE := GetArrival()  
if (taE > t) then  
 taE := ∞  
endif  
if (($ xi = idle) then  
 xi := busy  
 tci := t + GetService()  
else if (l > N+m) then  
 tP\_tail := t + GetAbandon()  
 abandonsList.append(tP\_tail)  
endif

**Evento 2 (completamento)**l--  
if (tP\_head != ∞ ∧ tP\_head != null) then  
 tP\_head := ∞  
 abandonsList.remove(tP\_head)  
endif  
if (l >= num\_serventi) then  
 tci := t + GetService()  
else  
 tci := ∞  
 xi := idle  
endif  
arrivalsFamilyWithdrawFoodList.append(t)

**Evento 3 (abbandono)**abandonsList.remove(tPx)  
l--

**CENTRO WITHDRAW FOOD  
Variabili di stato**  
- qA = popolazione nella coda McDrive  
- qF = popolazione nella coda famiglie  
- xi ∈ {idle, busy\_a, busy\_f} "i

**Evento 1 (arrivo di un’automobile)**taA\_food := arrivalsMcDriveWithdrawFoodList.pop()  
if (∄ xk = busy\_a ∧ qA = 0 ∧ $ xi = idle) then  
 xi := busy\_a  
 tci := t + GetService()  
else  
 qA++  
endif

**Evento 2 (arrivo di una famiglia)**taF\_food := arrivalsFamilyWithdrawFoodList.pop()  
if ((qA = 0 ∨ $ xk = busy\_a) ∧ qF = 0 ∧ $ xi = idle) then  
 xi := busy\_f  
 tci := t + GetService()  
else  
 qF++  
endif

**Evento 3 (completamento di un’automobile)**if (qA != 0) then  
 tci := t + GetService()  
 qA--  
else if (qF != 0) then  
 tci := t + GetService()  
 qF--  
 xi := busy\_f  
else  
 tci := ∞  
 xi := idle  
endif

**Evento 4 (completamento di una famiglia)**if (∄ xk = busy\_a ∧ qA != 0) then  
 tci := t + GetService()  
 qA--  
 xi := busy\_a  
else if ((qA = 0 ∧ qF != 0) ∨ (qF != 0 ∧ $ xk = busy\_a) then  
 tci := t + GetService()  
 qF--  
else  
 tci := ∞  
 xi := idle  
endif  
if (Random() < qT) then  
 arrivalsConsuptionList.append(t)  
endif

**CENTRO CONSUPTION  
Variabili di stato**  
- l = popolazione nel centro  
- xi ∈ {idle, busy} "i

**Evento 1 (arrivo)**l++  
taT := arrivalsConsuptionList.pop()  
if (($ xi = idle) then  
 xi := busy  
 tci := t + GetService()  
endif

**Evento 2 (completamento)**l--  
if (l >= num\_serventi) then  
 tci := t + GetService()  
else  
 tci := ∞  
 xi := idle  
endif  
if (Random() < qplay) then  
 arrivalsPlaygroundList.append(t)  
endif

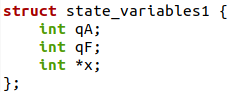
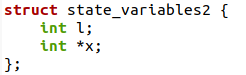
**CENTRO PLAYGROUND  
Variabili di stato**  
- xi ∈ {idle, busy} "i

**Evento 1 (arrivo)**  
ta\_play := arrivalsPlaygroundList.pop()  
if (($ xi = idle) then  
 xi := busy  
 tci := t + GetService()  
endif

**Evento 2 (completamento)**tci := ∞  
xi := idle

# Modello computazionale.

## Stato del sistema.

Nel modello computazionale, lo stato del sistema viene modellato sfruttando le strutture dati offerte dal linguaggio C. I centri del sistema sono stati classificati in due diversi gruppi, ognuno dei quali ha la propria struttura dati che modella lo stato. Le due strutture dati utilizzate sono state:  
  


La struttura *struct state\_variables1* è relativa ai centri *ordering and payment* e *withdraw food*. Di fatto, sono i centri che hanno due code distinte (per le automobili e per le famiglie): per caratterizzare in modo esaustivo il loro stato è possibile tenere traccia della popolazione all’interno della coda del McDrive (campo qA della struttura), la popolazione all’interno della coda delle famiglie (campo qF della struttura) e lo stato di ciascun servente (campo x della struttura); in particolare, x è un puntatore a un array di m valori (dove m è il numero dei serventi nel centro di riferimento) ciascuno dei quali indica se il server corrispondente è nello stato idle (valore 0), busy\_f (valore 1) oppure busy\_a (valore 2).

La struttura *struct state\_variables2*, invece, è relativa ai centri *electronic ordering and payment*, *consuption* e *playground*. Questi sono i tre centri con un’unica coda, per cui, per rappresentare in modo esaustivo il loro stato, è sufficiente tenere traccia della popolazione totale all’interno del centro (campo l della struttura) e lo stato di ciascun servente (campo x della struttura); qui x è lo stesso puntatore del caso di *struct state\_variables1*, con l’unica differenza che le m entry dell’array referenziato da x possono assumere esclusivamente i valori 0 (servente nello stato idle) e 1 (servente nello stato busy\_f).  
Una precisazione da fare è che il centro *playground*, benché utilizzi la struttura *struct state\_variables2*, non fa uso del campo l: essendo un centro M/M/m/m, non ammette coda, per cui il suo stato può essere caratterizzato in modo esaustivo solo tramite lo stato dei singoli serventi.

L’utilizzo delle fasce orarie ha reso l’implementazione più complessa. Nella transizione da una fascia oraria alla successiva si deve tener conto dello stato attuale dei serventi che verranno disabilitati. Nel momento in cui il servente k sta offrendo servizio a un job e nella nuova fascia oraria non sarà più attivo, esso dovrà terminare il servizio del job corrente prima di disattivarsi. Di conseguenza, per poter eseguire la simulazione a orizzonte finito (di cui si discuterà successivamente), è stato necessario introdurre tre ulteriori valori possibili per l’array x che tengano conto di questi possibili scenari:  
1) Nel cambio di fascia, il servente sta processando un job appartenente alla classe delle automobili: in questo caso, a livello implementativo ciò è stato modellato assegnando come valore della corrispettiva entry di x il valore -2.  
2) Nel cambio di fascia, il servente sta processando un job appartenente alla classe delle famiglie: in questo caso, a livello implementativo ciò è stato modellato assegnando come valore della corrispettiva entry di x il valore -1.  
3) Nel cambio di fascia, se il servente è idle, allora non dovrà terminare alcun servizio. A livello implementativo, ciò è stato modellato assegnando come valore della corrispettiva entry di x il valore -3.

Se in un certo istante di tempo esiste una entry x[k] di x che assume un valore tra -1 e -2, appena il servente corrispondente avrà terminato il servizio, a x[k] verrà assegnato il valore -3.

## Eventi del sistema.

Per effettuare la simulazione del sistema, è stato utilizzato l’approccio della *Next-Event Simulation*. La struttura dati che mantiene gli eventi del sistema è riportata qui di seguito:  
Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente

Gli eventi rappresentati da tale struttura dati sono i seguenti:  
- Arrivo della prossima automobile all’interno del centro *ordering and payment* con il relativo tempo di arrivo; viene descritto all’interno della struttura *struct car\_arrival carArr1*, che verrà riportata di seguito.  
- Arrivo della prossima automobile all’interno del centro *withdraw food* con il relativo tempo di arrivo; viene descritto all’interno della struttura *struct car\_arrival carArr3*.  
- Arrivo della prossima famiglia all’interno di un determinato centro K con il relativo tempo di arrivo; viene descritto all’interno della struttura *struct family\_arrival familyArrK*, che verrà riportata di seguito.  
- Completamento di ogni servente di ciascuno dei cinque centri del sistema, dove il centro K ha associato il puntatore *completionTimesK* a un array di double: ogni valore di tale array indica il tempo di completamento del relativo servente.  
- Abbandono di ogni famiglia dai centri *ordering and payment* ed *electronic ordering and payment*, che viene rappresentato mediante due liste doppiamente collegate (una per ogni centro). Ciascuna lista doppiamente collegata contiene i nodi (di tipo *struct job*) relativi alle famiglie che hanno la possibilità di abbandonare il sistema (ovvero le famiglie con più di N=3 altre famiglie davanti in coda); questi nodi tengono traccia di un identificatore della famiglia e del tempo di abbandono che è stato schedulato. L’ordine della lista è dato dall’ordine di arrivo delle famiglie all’interno del centro: per questo motivo, nel momento in cui una nuova famiglia prende servizio, l’elemento in testa alla lista è ora relativo alla famiglia che ha esattamente 3 famiglie davanti (mentre prima erano 4), ovvero alla famiglia che esclude l’idea di abbandonare il centro; di conseguenza, per ogni nuova famiglia che prende servizio, è sufficiente effettuare una rimozione dalla testa della lista, mentre gli inserimenti all’interno della lista avvengono esclusivamente in coda. Ovviamente, se la rimozione di un nodo dalla lista doppiamente collegata non avviene prima dell’istante di abbandono, vuol dire che la famiglia associata a quel nodo abbandona il sistema.  
Per facilitare le operazioni di inserimento e di rimozione dalla lista doppiamente collegata, all’interno di *struct event\_list* sono stati riportati sia il nodo coda (*struct job \*tailK*) che il nodo testa (*struct job \*headK*).  
- Altri due eventi (identificati dai campi *changeInterval* e *sampling* della struttura) che verranno discussi nella descrizione della simulazione a orizzonte finito e della simulazione a orizzonte infinito.

Immagine che contiene testo, interni

Descrizione generata automaticamente  
Immagine che contiene testo, arancia

Descrizione generata automaticamente  
Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente

Da queste ultime figure è possibile notare che, per quanto concerne gli arrivi delle famiglie e delle automobili nei centri *ordering and payment* ed *electronic ordering and payment*, viene specificato anche se tali arrivi sono abilitati o meno: in particolare, risultano disabilitati nel momento in cui il clock supera l’istante di STOP (che indica la fine della simulazione dell’orizzonte finito).

## Politica di selezione del servente idle.

Nel momento in cui un job raggiunge un determinato centro e ha la possibilità di essere servito senza attesa, se sono presenti più serventi nello stato idle, viene scelto sempre quello con ID più piccolo, ovvero quello con offset minore all’interno dell’array di serventi.

## PRNG utilizzato.

Per eseguire le simulazioni, è stato sfruttato lo Pseudo-Random Number Generator della libreria rngs.c.