

modelos de sistema → definición de alcance → abstracción → implementación
 modelo → sistema simplificado del sistema o la realidad

modelo → sistema simplificado del sistema o la realidad

abstracción → ABSTRACT - TOTAL DETALLE IMPLEMENTACIÓN
 solo
 estrategias TEORÉTICAS - BALANCE

PARCIAL → modelos iterativos - iteración - iteración → iteración

COCHE A ESCUELA EDIFICIO
 RUTA → ABSTRACCIÓN/IMPLEMENTACIÓN/ANÁLISIS/ESTADÍSTICA/ESTADÍSTICA

ABSTRACCIÓN → SW

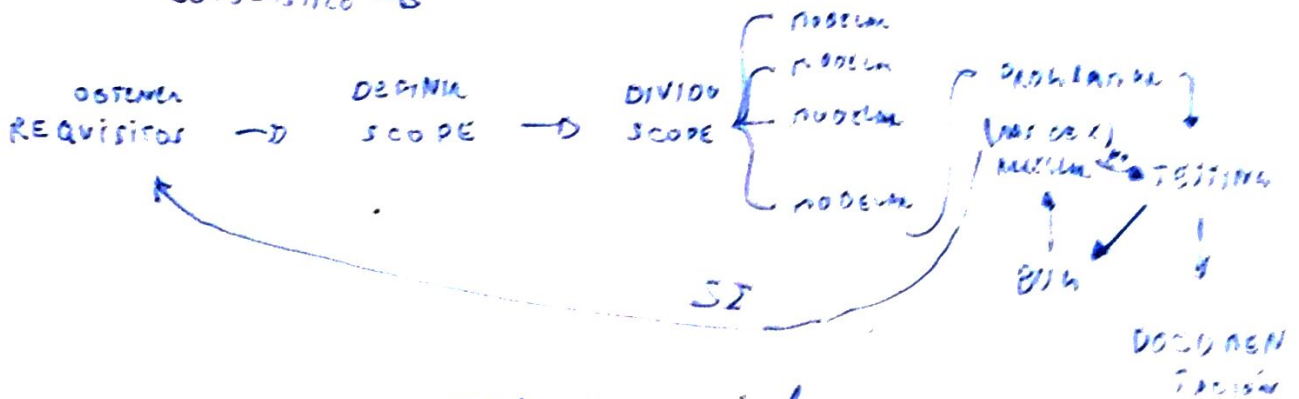
abstracción → hacer → modelos - implementación

ESTÁTICO → fórmulas

DINÁMICO → reglas lógicas - desarrollo de un lenguaje

DETERMINÍSTICO → FÓRMULA REPRESENTA PROBABILIDADES

ESTOCASTICO →



simulación → sistema controlado por manipulador
 simulación de un sistema de computación

PARCIAL

manteniendo → estado → características

PSEUDORALEATORIO → ALGORITMO

MODELO → ES MAQUETA → \ominus COSTOS
VEN
DESVEN

INCONGRUENCIA CON LA REALIDAD

MODELO
VS
RESTAURANTE

POC → mundo IDEAL

LANGUAGE DE SIMULACIÓN → MUY PARTICULAR LIKE COBOL

→ simulan la realidad

PARCIAL → language de simulación VS modelo general

→ simulación discreta VS continuo

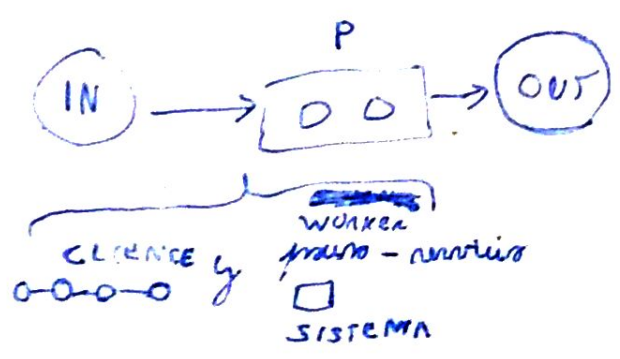
↓
3 minutos clarificación → Lucha
→ guerra

→ flujo - SUPER -
Lds → FIFO Lds de supermercado

→ turnos para salir

→ TODAS TIENEN: POSICIÓN - CLIENTE - CAPACIDAD - REGLAS

OPORTUNIDAD



1/1/11 -> e. tiempo de utilidad p

→ que me interesa p

→ para que se utilice p

o $\lambda = 4$ o $\lambda = 4$

1/1/11 -> e. de congestión -> $p \geq 1$ -> 100%

→ si la red libre o infinito -> no llega o entran

tiempo diferente -> no cuenta ahora

1/1/11 -> diferencia tiempo de salida y tiempo de llegada

→ diagrama de estado 1/1/1

→ equilibrio estable vs inestable

→ proceso para llegar al estado estable

Π_0 -> ahora