

Blatt 2 – Aufgabe 2:

Es war Aufgabe das abgebildete Petrinetz in GroIMP zu modellieren. Hier haben wir mir das Beispiel des Münzautomaten als Beispiel genommen.

Im Gegensatz zur Darstellung haben wir die Knoten etwas umsortiert, damit wir diese besser mit geraden Kanten verbinden können. Der Aufbau der Lösung wurde sehr einfach gehalten. Das Netz besteht aus drei Typen Items. Zum einen gibt es die Places die Zustände simulieren oder Orte an denen unsere Urlauber sich gerade befinden. Dann gibt es Transitions, was Übergänge zwischen zwei Orten sind und dynamisch generierte Pfeile, für die ich keine eigenes Modul erzeugt habe, da diese nur an einer Stelle zur Erzeugung benötigt werden.

Bei der Initialisierung lasse ich alle Orte und Transitionen über das Netz verteilen und anschließend an die Wurzel hängen.

Anschließend hänge ich die Kanten zwischen die Orte und Transitionen. Nun lasse ich noch auf allen Kanten zwischen zwei Knoten jeweils einen Pfeil zeichnen. Bei der Ausführung sucht er sich die Orte, wo mindestens der State 1 ist, und weist den entsprechenden Transitionen das Token canFire zu. Wenn eine der Transitionen gefeuert hat, dann werden den restlichen Transitionen das Recht entzogen .