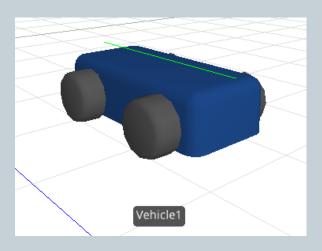
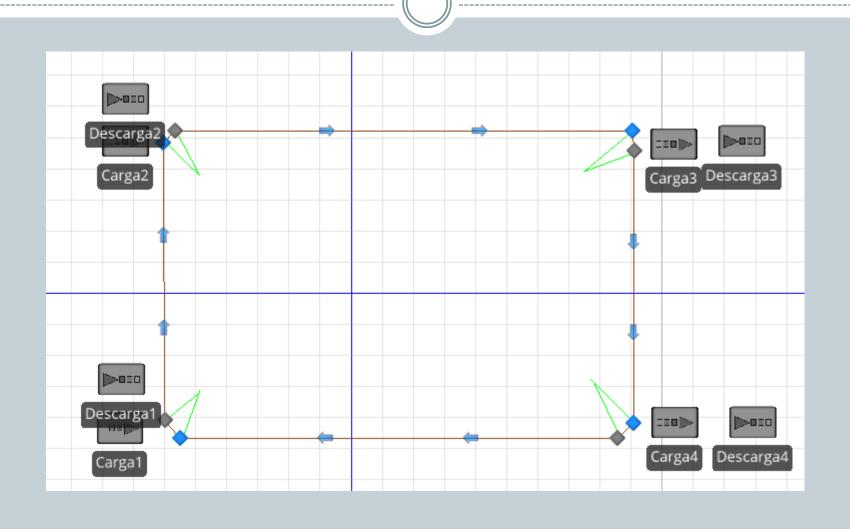
Clase #5 USO DE VEHÍCULOS

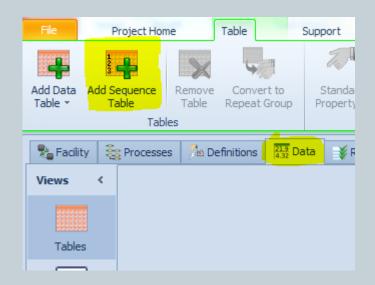
• Un vehículo es un objeto utilizado para transportar entidades entre distintos nodos de destino. Puede configurarse rutas especificas para los mismos y establecer la capacidad de objetos que cada uno puede transportar.



- Parte importante en el uso de un vehículo, es establecer una ruta por la cual este se va a mover, sean rutas de carga y/o descarga.
- Para establecer una ruta, se debe crear una lista de secuencias la cual definirá la ruta a elegir. Para este ejemplo utilizaremos 4 puntos de carga y 4 de descarga tal y como se muestra en la imagen a continuacion



 Para crear la tabla de secuencias, utilizamos la pestaña de "Data" y agregamos una "Sequence Table".



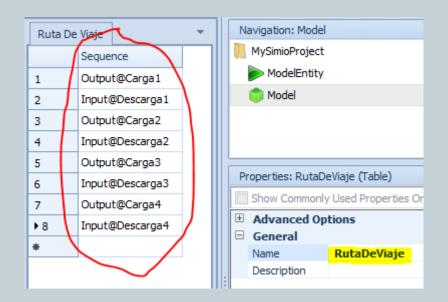
 Nombramos la tabla de secuencias como "RutaDeViaje"

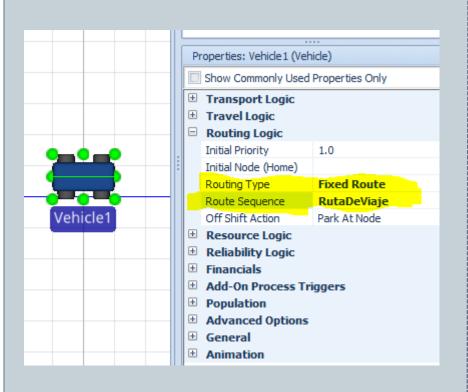
 Agregamos la ruta a partir del nodo de Carga1 ->

Descarga1 ->

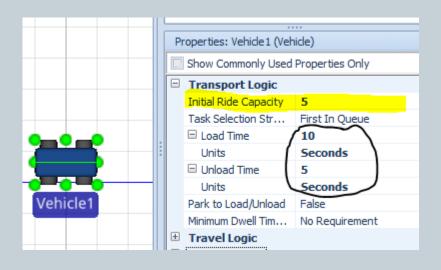
Carga2 ->

... -> Descarga4



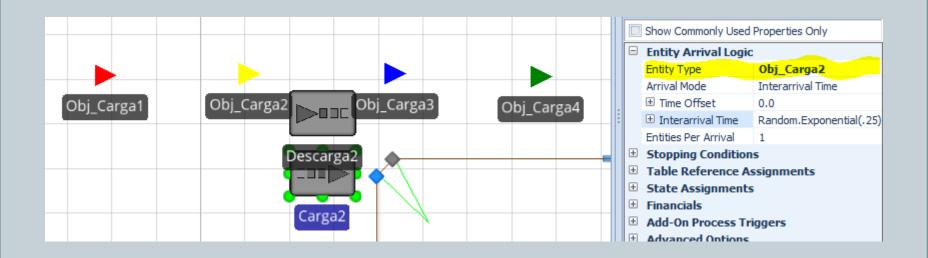


Teniendo la ruta definida, el siguiente paso es establecer las propiedades del vehículo, por lo que colocamos un vehículo en la ventana principal y cambiamos su propiedad "Routing Type" a "Fixed Route", definiendo en la propiedad "Route Sequence" la tabla de secuencias que recién creamos



- El siguiente paso es definir la capacidad inicial del vehículo, esto definitiva el numero de entidades que podrán viajar en el
- También establecemos el tiempo de carga a 10 segundos y el de descarga a 5 segundos, para poder observar dicho proceso

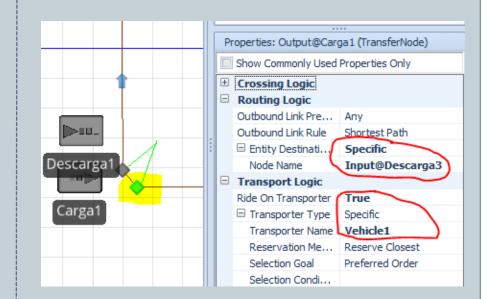
• Concluido esto, configuraremos 4 tipos diferentes de pasajeros, para identificar perfectamente en que unidad de carga fueron agregados al vehículo. De manera que utilizaremos 4 objetos "ModelEntity" y asociaremos cada uno a un bloque de carga distinto.

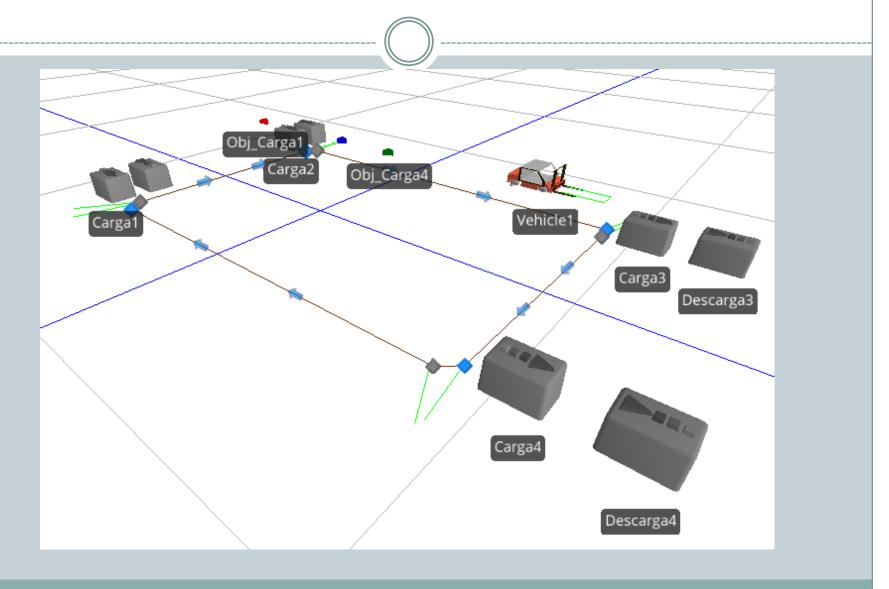


- El siguiente paso es configurar en los bloques de entrada la ruta lógica, donde definiremos que las entidades creadas serán transportadas por el vehículo de un origen a un destino.
- Iniciamos en el "Transfer Node" del bloque Carga1
- En su propiedad "Routing Logic -> Entity Destination" cambiamos el valor por defecto a "Specific" y el nombre del nodo a "Input@Descarga3"

 Finalmente cambiamos la propiedad "TransportLogic -> Ride On Transporter" a verdadero (true) y especificamos sobre que vehiculo se han mover los objetos de carga.

 Realizamos el mismo procedimiento para el resto de bloques de carga





Tarea #3

Realizar los pasos del modelo descritos anteriormente bajos las siguientes condiciones:

- Agregando dos estaciones mas de carga y descarga
- Cambie las tasas de llegada de los objetos de carga según mejor le parezca.
- Cambie la capacidad de carga del vehículo acorde a sus nuevas tasas de llegada
- Modele el ambiente tanto interno como externo según desee.

Enviar con el asunto: [modela2]TareaLab3 el día 15/03/2016 antes de media noche.