**Testo del Progetto:**

Considerare un sistema che rappresenta una Gelateria. Questa offre come servizio per i propri clienti la possibilità di acquistare un Cono Gelato oppure una Coppetta. In particolare si ha che:

* Un Cono gelato può essere formato da 1,2 o 3 gusti a seconda della sua grandezza. Inoltre è possibile aggiungere della panna.
* Una Coppetta può essere formata solamente da 2 gusti ed è possibile se si vuole aggiungere della panna.

Una volta che il cliente è stato servito, uscirà dalla gelateria.

Ogni vaschetta di gelato, idealmente, contiene al suo interno circa 20 palline di gelato. Una volta che le palline sono terminate all’interno della vaschetta, questa dovrà essere nuovamente riempita.

Se un cliente richiede un gusto che non è più disponibile, potrà decidere se aspettare che questo diventi nuovamente disponibile oppure uscire dalla gelateria senza acquistare nulla.

Si ipotizza inoltre che la quantità di Panna da aggiungere al gelato sia infinita, così che questa sarà sempre disponibile per il cliente.

(Ipotizziamo che ogni step della composizione del gelato e del refill delle vaschette venga identificato da un server all’interno del sistema)

**Discrete-Event Simulation – Algoritmo 1.1.1:**

1. Goal and Objectives:
2. Modello Concettuale:
3. Modello di Specifica:
4. Modello Computazionale:
5. Verifica:
6. Validazione: