

<u>3.</u>	<u>h</u>	<u>T Llegada</u>	<u>Tomate</u>
	0	20	8
	1	21	5
	2	22	5
	3	23	7
	4	25	5
	5	33	4
	6	34	5
	7	38	6
	8	40	8
	9	41	2
	10	42	7
	11	43	3
	12	46	4
	13	49	3
X	14	50	6
	15	56	3
X	16	60	5
	17	64	5
X	18	68	3
	19	68	3

La primera ficha es en el primer periodo de espera, así que
se gestiona en el tiempo 20, ya para esta se le da 10
unidades de tiempo. Bugger tiene tomate 10 paquetes.

Entre 0 y 20 en el tiempo 28, en el bugger está
4 3 2 1. La siguiente ficha es en el 30, y sale el

1 en el tiempo 35. El bugger queda 6 5 4 3 2. La siguiente

ficha es en el 40, entonces el bugger está 7 6 5 4 3 2, sale el

2 y sale y queda en el tiempo 45, entonces el bugger y la
siguiente ficha está en el 50, así que el bugger queda

2 1 1 1 0 9 8 7 6 5 4 3 pendiente los paquetes 13. En el 50 sale el 3

y supongo que le da tiempo al 14 a entrar en el
buffer, El 3 ^{acaba} solo en tiempo 57. La siguiente ficha
cae en el tiempo 60. El paquete 15 se pierde, y lo mismo,
supongo que le da tiempo al 16 a entrar. El buffer más de
soler el 4 está: 14, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 El 4 acaba en

tiempo 65, y la siguiente ficha es en el 70.

El paquete 17 y 18 se pierden. El buffer en tiempo 69

queda 16, 14, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5. El 5 acaba en tiempo

~~74~~ 74 y a partir de aquí el 19 entrará porque habrá espacio
en el buffer, y saldrá un paquete en los ^{tiempo} múltiplos de 10, porque
no se acumulan dos fichas en el buffer porque a cada paquete ocupa
menos de 10 unidades.

Id E Paquetes | Acción: Resumen;

0	28
1	35
2	45
3	57
4	65
5	74
6	85
7	96
8	108
9	117
10	127
11	133
12	144
13	X
14	156
15	X
16	165
17	X
18	X
19	173

Uso Germote

0:28 - 1:35 ...