



Universidad Autónoma de Chihuahua

Facultad de ingeniería

Carrera: Ingeniería en sistemas computacionales en hardware.

Materia: Simulación de sistemas.

Tarea: Segundo avance simulación discreta.

Alumno: Oscar Alejandro Serrano Pizarro

Matricula: 338820

Docente: Oscar Ramses Ruiz Varela

Fecha: 30/04/2023

Capturas de la ejecución y explicación del programa.

1. Al correr el programa con la terminal debemos añadir el número de peluqueros y clientes, en el caso de abajo hay 3 peluqueros y 13 clientes.

```
Símbolo del sistema
pygame 2.1.2 (SDL 2.0.18, Python 3.10.11)
Hello from the pygame community. https://www.pygame.org/contribute.html

C:\Users\oserr\OneDrive\Desktop\A338820_Peluqueria>python peluqueria.py 2 5
pygame 2.1.2 (SDL 2.0.18, Python 3.10.11)
Hello from the pygame community. https://www.pygame.org/contribute.html

C:\Users\oserr\OneDrive\Desktop\A338820_Peluqueria>python peluqueria.py 6 30
pygame 2.1.2 (SDL 2.0.18, Python 3.10.11)
Hello from the pygame community. https://www.pygame.org/contribute.html

C:\Users\oserr\OneDrive\Desktop\A338820_Peluqueria>python peluqueria.py 3 13
```

2. Añadí unas cuantas imágenes para que la simulación fuese un poco más entendible.
3. Hice que los clientes entrarán de forma aleatoria con entre 1 y 3 segundos de separación entre cada uno.
4. Los clientes eligen, de forma aleatoria, formarse en una de las filas más vacías que haya en el momento que entran a la peluquería (no cambian de filas aunque se vacíe la de al lado).
5. Los clientes duran sentados entre 3 y 9 segundos, después de ser atendidos se dirigen a la salida para dejar la peluquería.



6. Añadí una pantalla final para el momento en que el último cliente sale de la tienda, así como la opción de reiniciar (presionando 'r' o seleccionando la opción en el menú) la simulación con el mismo número de peluqueros y clientes.
7. El menú se puede mover usando las flechas arriba y abajo para cambiar la selección y el enter o el espacio para seleccionar la opción. También se pueden usar las teclas 'r' o 'esc'.

