

## 1 Simulation à événements discrets

Temps moyen d'attente dans la file	$E[W_k]$
Temps d'attente maximum dans la file	$W_k$
Temps moyen dans le système $E[S_k]$	
Temps maximum passé dans le système	$S_k$
Nombre moyen de clients dans la file $E[X(t)]$	
Nombre maximum de clients dans la file $X(t)$	

### 1.1 Entités

Les entités sont les objets dynamiques de la simulation (clients, pièces, tâches, etc...)

### 1.2 Attributs

Les attributs sont les caractéristiques communes des entités (par exemple la quantité que chaque client veut acheter)

### 1.3 Ressources

Les ressources représentent les "ingrédients" qu'utilisent les entités pour réaliser leurs tâches

### 1.4 File

Place d'attente lorsqu'une entité ne peut pas saisir une ressource

### 1.5 Accumulateurs statistiques

Par exemple : nombre total d'entités, temps total d'attente, etc...

### 1.6 Événements

Quelque chose (arrivée, départ, etc...) qui arrive à un instant  $t$  qui peut changer :

- des attributs
- des variables
- des accumulateurs statistiques