

# Passage à la caisse

NSI2

Une grande surface possède  $n$  caisses. On choisit une unité de temps arbitraire (le tour) et on décide que lorsqu'un client passe à la caisse, cela prend un temps aléatoire compris entre 1 et  $n$  unités de temps.

À chaque unité de temps, un client arrive aux caisses.

On commence la simulation avec  $n$  clients qui arrivent.

On aimerait simuler le temps d'attente aux caisses et évaluer le temps d'attente moyen par client.

## Avec une seule file

On décide qu'une seule file existe : les clients attendent dans la file et dès qu'une caisse se libère, le premier client dans la file est reçu.

## Simulation

Voici un début de simulation avec  $n=3$  caisses

### Initialisation


  
**Total waiting Time : 00**  
**Time : 00**

L'heure est 00.

Puisqu'il y a 3 caisses, on place 3 clients dans la file (les carrés verts).  
Pour l'instant personne n'a attendu donc le total des temps d'attente est 00.

Les trois caisses sont libres : elles sont bleues, avec un temps d'attente de zéro.

### Première itération

  
**Total waiting Time : 03**  
**Time : 01**

L'horloge a fait un tour.

Les 3 clients sont passés en caisse : les deux dernières prendront 3 tours pour traiter les achats de son client, la première 2 tours.

Un nouveau client se présente et attend.

## Deuxième itération

2 1 2  
■ ■ ■

Total waiting Time : 04

Time : 02

L'horloge a fait un tour.

Un nouveau client arrive dans la file.

Il est obligé d'attendre lui aussi. Pour l'instant le temps d'attente total n'est pas actualisé : on attend qu'un client soit servi avant de comptabiliser son temps d'attente.

## Troisième itération

1 1 1  
■ ■ ■ ■

Total waiting Time : 06

Time : 03

L'horloge a fait un tour.

Le client qui attendait depuis 2 tours est reçu, on actualise le temps d'attente total. Il passe dans la première caisse. Au total, 4 clients ont été reçus, avec un temps d'attente total de 2 tours, donc un temps d'attente moyen de 0.5 tour par client.

Un nouveau client se présente dans la file.

## Quatrième itération

1 3 1  
■ ■ ■

Total waiting Time : 11

Time : 04

L'horloge a fait un tour.

Les 2 clients précédents sont servis, on ajoute leurs temps d'attente, un nouveau client arrive, *et cætera*.

## Conseils pour démarrer

### File

Pour commencer on peut créer une file `file_attente` et une variable `tour` valant 0.

Ensuite, pour se rappeler de l'heure d'arrivée d'un client il suffit d'enfiler son heure d'arrivée, c'est-à-dire la valeur de la variable `tour`.

On peut définir une constante `NB_CAISSES` et mettre en file `NB_CAISSE` clients.

### Caisses

On peut créer une classe `Caisse` qui va fonctionner un peu comme la classe `Ball` déjà rencontrée, avec

- Une variable **de classe** `nb_caisses` valant 0 au départ;
- Une variable **de classe** `caisses` de type `list`, valant `[]` au départ, pour stocker les différentes caisses;
- Une variable **de classe** `nb_clients_servis` valant 0;
- Une méthode `__init__` qui crée des instances de classes avec (au minimum) les attributs suivants :
  - `self.file`, la file d'attente, passée en paramètre dans les constructeur (ainsi dans les prochaines parties, chaque caisse pourra avoir sa propre file);
  - `self.temps_attente`, un `int` mesurant le nombre de tours avant que la caisse soit libre;

Quand le constructeur est appelé, `Caisse.nb_caisses` augmente de 1 et l'instance (`self`) est ajoutée à la liste `Caisse.caisses`.

- Une méthode `sert_client` qui
  - commence par enlever un client de sa file : alors on récupère son heure d'arrivée (notons la **heure**) dans la file et `tour-heure` nous donne son temps d'attente, qu'on peut ajouter à la variable `Caisse.temps_attente_total`;
  - comme on sert un nouveau client, on peut incrémenter `Caisse.nb_clients_servis`
  - le temps passé à s'occuper du client est `randint(1,NB_CAISSES)` et devient la nouvelle valeur de l'attribut `temps_attente` de la caisse.
- Une méthode `actualise` qui sera plus tard appelée une fois par tour et :
  - enlèvera 1 au temps d'attente de la caisse;
  - si elle est libre, servira un client (s'il y en a dans la file);

## Boucle principale

On pourra créer `NB_CAISSES` caisses, créer une constante `NB_TOURS` et boucler sur la variable `tour` : tant qu'on a pas atteint `NB_TOURS`, on

- fait arriver un client dans la file;
- parcourt la liste `Caisse.caisses`;
- actualise chaque caisse;
- termine en ajoutant 1 à `tour`

## Fin du programme

C'est à vous de jouer, vous avez tout pour calculer le temps moyen d'attente par client servi.

## Plusieurs files, au hasard

Adapter le programme précédent avec une file par caisse, avec 1 client par file au départ, et les suivants arrivent en choisissant une file au hasard sans en changer.

## Plusieurs files, au hasard

Adapter le programme précédent avec une file par caisse, avec 1 client par file au départ, et les suivants arrivent en choisissant une caisse libre ou une avec le moins de monde.

## Bilan

Dresser le bilan des 3 méthodes.