



Universitat de Lleida
Grau en Tècniques d'Interacció Digital i de Computació
Estructura de Dades

Pràctica 4

El simulador de cues

Cristian Oprea i Xavier Vila

29 de novembre de 2020

1 L'estratègia

L'estratègia emprada per a resoldre aquesta pràctica és molt senzilla. Partíem de la idea de que cada client tenia un moment d'arribada, i cada caixa també tenia un temps, per tant, si el temps del client era més gran que el de la caixa significava que aquesta estava lliure i el podia atendre. Si no, el client s'hauria d'esperar. En el primer cas el temps de sortida del client seria el temps d'arribada més el temps de processament (en el nostre cas, 120). En el segon cas seria el temps d'arribada més el temps d'aquell caixer, ja que ens serviria com a acumulador, més el temps de processament.

Per tant, vam implementar un bucle `for` per anar caixer per caixer i si la cua no estava buida trèiem un client i el processàvem aplicant les condicions que em comentat abans.