

# ОТОБРАЖЕНИЕ ВРЕМЕННЫХ РЕСУРСОВ В СИСТЕМЕ АНИМАЦИИ СРЕДЫ РДО

## Используя постоянные ресурсы

В модели создаются постоянные ресурсы для отображения временных с похожей (или более сложной структурой).

Объявляется большое количество ресурсов этого типа

Создаются лишние точки принятия решений, занимающиеся выполнением шаблонов, связанных с отображением созданных ресурсов

### Вкладка RTP

```
$Resource_type Контейнеры : temporary
$Parameters
  состояние      : (Зак, Погрузка, Погружен, Разг)
  стоимость_перевозки : real
  ширина         : integer
  длина          : integer
  cR              : integer
  cG              : integer
  cB              : integer
  погрузчик      : integer = 0
  номер_отобр    : integer = 0
```

+

```
$Resource_type Контейнеры_Показать : permanent
$Parameters
  место          : (Заказы, Погрузчик, Баржа)
  состояние      : (Зак, Погрузка, Погружен, Разг)
  флаг           : integer
  ширина         : integer
  длина          : integer
  cR              : integer
  cG              : integer
  cB              : integer
  погрузчик      : integer
  Y              : integer
  номер_отобр    : integer
$End
```

### Вкладка RSS

```
Конт_з1 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 11
Конт_з2 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 12
Конт_з3 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 13
Конт_з4 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 14
Конт_з5 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 15
Конт_з6 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 16
Конт_з7 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 17
Конт_з8 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 18
Конт_з9 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 19
Конт_з10 : Контейнеры_Показать trace Заказы 0 0 0 0 0 0 0 0 0 110
Конт_б1 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 31
Конт_б2 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 32
Конт_б3 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 33
Конт_б4 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 34
Конт_б5 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 35
Конт_б6 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 36
Конт_б7 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 37
Конт_б8 : Контейнеры_Показать trace Баржа 0 0 0 0 0 0 0 0 0 38
```

### Вкладка DPT

```
$Decision_point showL : some
$Condition NoCheck
$Activities
  Отобр_отгр : Отображение_отгрузки
$End
  $Decision_point numC : some
  $Condition NoCheck
  $Activities
    Номера : Номера_контейнерам
    Отобр : Отображение_контейнеров
  $End
  $Decision_point showL : some
  $Condition NoCheck
  $Activities
    Отобр_зак : поправка_заказы
  $End
```

и так далее...

В коде анимации пишется огромное количество условий на отображение этих ресурсов

### Вкладка FRM

```
// список заказов
ShowIf (Конт_з1.флаг == 2)
text(37 + Конт_з1.длина*15 + 4, Конт_з1.Y + Конт_з1.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > Конт_з1.ширина);
text(37 + Конт_з1.длина*15 + 12, Конт_з1.Y + Конт_з1.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > 'x');
text(37 + Конт_з1.длина*15 + 20, Конт_з1.Y + Конт_з1.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > Конт_з1.длина);
rect(37, Конт_з1.Y, Конт_з1.длина*15, Конт_з1.ширина*15, <Конт_з1.cR, Конт_з1.cG, Конт_з1.cB>, black);
rect(37 + 1, Конт_з1.Y + 1, Конт_з1.длина*15 - 2, Конт_з1.ширина*15 - 2, <Конт_з1.cR, Конт_з1.cG, Конт_з1.cB>, black);

ShowIf (Конт_з2.флаг == 2)
text(37 + Конт_з2.длина*15 + 4, Конт_з2.Y + Конт_з2.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > Конт_з2.ширина);
text(37 + Конт_з2.длина*15 + 12, Конт_з2.Y + Конт_з2.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > 'x');
text(37 + Конт_з2.длина*15 + 20, Конт_з2.Y + Конт_з2.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > Конт_з2.длина);
rect(37, Конт_з2.Y, Конт_з2.длина*15, Конт_з2.ширина*15, <Конт_з2.cR, Конт_з2.cG, Конт_з2.cB>, black);
rect(37 + 1, Конт_з2.Y + 1, Конт_з2.длина*15 - 2, Конт_з2.ширина*15 - 2, <Конт_з2.cR, Конт_з2.cG, Конт_з2.cB>, black);

ShowIf (Конт_з10.флаг == 2)
text(37 + Конт_з10.длина*15 + 4, Конт_з10.Y + Конт_з10.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > Конт_з10.ширина);
text(37 + Конт_з10.длина*15 + 12, Конт_з10.Y + Конт_з10.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > 'x');
text(37 + Конт_з10.длина*15 + 20, Конт_з10.Y + Конт_з10.ширина*0.5*15 - 6, 10, 12, transparent, black, > Конт_з10.длина);
rect(37, Конт_з10.Y, Конт_з10.длина*15, Конт_з10.ширина*15, <Конт_з10.cR, Конт_з10.cG, Конт_з10.cB>, black);
rect(37 + 1, Конт_з10.Y + 1, Конт_з10.длина*15 - 2, Конт_з10.ширина*15 - 2, <Конт_з10.cR, Конт_з10.cG, Конт_з10.cB>, black);
```

## Цель - улучшить систему анимации

✓ Набор ресурсов должен быть ограничен лишь теми, которые необходимы для прогона имитационной модели.

✓ Исключить обработку лишнего кода в образцах активностей точек принятия решений

✓ Код во вкладке анимации должен быть лаконичным, более понятным, не должен содержать дублирования, отличаться гораздо меньшим объемом.

Итого - 10 условий для отображения контейнеров в списке заказов + 8 условий для отображения контейнеров в трюме корабля