

BMÜ-421 BENZETİM VE MODELLEME

ARENA MODÜLLERİ

İlhan AYDIN

CREATE

Bu modül, bir simülasyon modelinde varlıklar için başlangıç noktası tasarlar. Varlıklar, bir program kullanılarak ya da gelişler arası zamana dayanarak oluşturulur. Varlıklar, sistem içinden sürecin başlamasından sonra modülden ayrılırlar. Bu varlık tipi bu modülde belirtilmiştir. Simgesi aşağıdaki gibidir:

CREATE

Varlık ismi yazılır.

Üretilen varlığın tipinin adı.



Üretilen geliş akımının tipi.

Create

Name: Entity Type:

Time Between Arrivals

Type: Value: Units:

Entities per Arrival: Max Arrivals: First Creation:

İlk oluş zamanı ve geliş zamanları için kullanılan zaman birimi.

Gelişler arası zaman değeri yazılır.

Sistem içine ilk varlığın gelmeye başlama zamanı.

Her gelişle verilen bir zamanda sisteme girecek varlık sayısı.

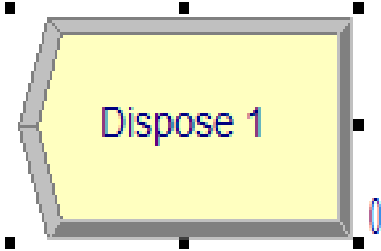
Bu modülde üretilcek max varlık sayısı. Bu değere ulaşıldığında, bu modül ile yeni varlık yaratılmayacak.

DISPOSE

Bu modül, bir simülasyon modelinde varlıklar için son noktayı tasarlar. Varlıklar dağıtılmadan (çıkarılmadan) önce varlık istatistikleri kayıt edilebilir. Ayrıca modülün içinde sistemden ayrılan varlık sayıları da gösterilir. Simgesi ve modül ile ilgili açıklamalar aşağıdadır.

DISPOSE

Bitirilecek prosesin ismi yazılır.



Dispose [?] [X]

Name:

Dispose 1 [v]

☒ Record Entity Statistics

OK Cancel Help

İstatistiklerde bütün zamanların maliyet bilgileri vardır.

Prosesin sonunda çıkan varlıkların istatistiklerin kaydedilip kaydedilmeyeceğini belirler.

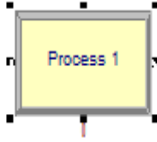
PROCESS

Bu modül, simülasyonda ana proses metodunu tasarlar. Kaynak kısıtlarını tutmak ve bırakmak için opsiyonlar (seçenekler) kullanılır. Ayrıca, bir submodel (alt model) ve kullanıcı tarafından tanımlanmış hiyerarşik mantık kullanım seçeneği vardır. Proses zamanı, varlıkları ayırt eder ve değer eklenen, değer eklenmeyen, taşıma, bekleme ve diğerlerini dikkate alabilir. İşlem önceliğini dikkate alır ve buna göre işlemleri kuyrukta bekletir. Simge üzerindeki çizgi kuyruğu ifade eder. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

PROCESS

İşlem ismi yazılır.

Modül içinde gerçekleşecek proses tipi. Gezen birimin sadece bekletilmesi, işlem görüp bekletilmesi, alınıp bir süreçten sonra bırakılması veya bekletilip bırakılması tipleri.



Gecikme parametrelerini belirten dağılım tipi ya da metodu.

Uniform ya da Triangular dağılımın her hangi biri için min değer belirlenmesi parametre alanı.

Proses için, rapor veritabanında istatistik birikip birikmeyeceği belirlenir.

Normal dağılım için ortalama, bir sabit zaman gecikmesi için değer ya da Triangular dağılım için mod parametre alanı.

Uniform ya da Triangular dağılımın her hangi biri için max değer belirlenmesi parametre alanı.

Model tipini belirler. Standart veya alt model.

Belirlenmiş kaynak(lar) için bekleyen varlıkların öncelik değeri.

Varlık prosesi için kullanılan kaynak ya da kaynak setleri listesi.

Gecikme parametreleri için zaman birimleri.

Varlıklara proses zaman ve maliyetinin nasıl atanacağına karar verir.

DECİDE

Bu modül sistemde karar verme prosesi için izin verir. Karar alınmasında bir veya daha fazla duruma(koşul) yada bir veya daha fazla olasılığa dayanarak seçmeyi içerir. Durumlar, özellik değerlerine, değişken değerlerine, varlık tiplerine yada bir ifadeye dayanabilir. 2’li ihtimal yada 2’li durumdan herhangi biri seçildiğinde, Decide modülünün iki çıkış noktası vardır. Doğru ve yanlışlar için birer çıkış noktası vardır. N’li ihtimal yada durum tipi belirlendiğinde, çoklu çıkış noktaları, her durum veya olasılık ve tek “else” çıkışı için gösterilir. 2’li ihtimal ve durum için yalnızca, her tipten (doğru/yanlış) çıkan varlıkların sayısı gösterilir. Simgesi ve açıklamaları aşağıdadır.

DECIDE

Seçim yapılacak durumun ismi. Örneğin; memnun olmuş müşteri.

Bu seçenekte:

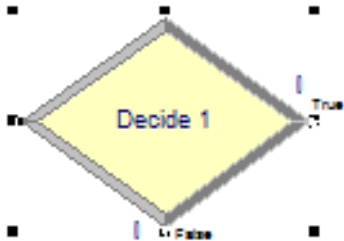
2-way by Condition: 2'li durum

2-way by Change: 2'li seçim

N-way by Condition: Çoklu durum

N-way by Change: Çoklu seçim

Bu seçeneği tek tek açıklayacağız.



Decide

Name: Decide 1 Type: 2-way by Chance

Percent True (0-100): 50 %

OK Cancel Help

Kabul (true) seçeneğin olasılık değeri.

DECIDE

Kabul (true) seçeneğinin olasılık değeri.

İkili durumlarda karar vermek için seçilir. (örneğin %90 sağlam %10 hatalı parçalar için.)

Decide

Name: Decide 1 ▼

Type: 2-way by Chance ▼

Percent True (0-100): 90 %

DECİDE

İf: seçim kısmında
Variable: Değişkene göre
Attribute: Varlık tipine göre
Entity Type: isme göre örn: cıvata
Expression: Açıklamaya göre

İkili durumlarda karar vermek için seçilir.

Decide

Name: Decide 1

Type: 2-way by Condition

If: Entity Type

Named: çivi

OK Cancel Help

DECİDE

Her bir seçimin % lik değerleri belirlenir.

Çoklu seçimlerde karar vermek için seçilir.

The screenshot shows the DECİDE software interface. At the top, the title bar says "Decide" with a question mark icon and a close button. Below the title bar, there are two main sections: "Name:" and "Type:". The "Name:" section has a text box containing "Decide 1". The "Type:" section has a dropdown menu showing "N-way by Chance". Below these sections is a "Percentages:" section with a list box containing the values "50", "25", "25", and "<End of list>". The "<End of list>" item is currently selected and highlighted in blue. To the right of the list box are three buttons: "Add...", "Edit...", and "Delete". At the bottom of the window are three buttons: "OK", "Cancel", and "Help".

Decide

Name: Decide 1

Type: N-way by Chance

Percentages:

- 50
- 25
- 25
- <End of list>

Add... Edit... Delete

OK Cancel Help

DECIDE

Her bir seçimin % lik değerleri belirlenir.

Çoklu seçimlerde karar vermek için seçilir.

Decide

Name: Type:

Conditions:

- Entity Type, Entity 1
- Entity Type, Entity 1
- Entity Type, Entity 1
- <End of list>

Buttons: Add... Edit... Delete OK Cancel Help

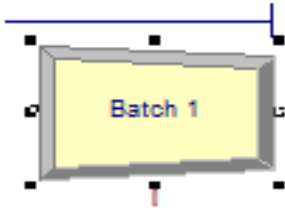
BATCH

Bu modül, simülasyon modeli içinde grupta mekanizmasını tasarlar. Batch'lar, sürekli yada geçici olarak gruplanabilir. Geçici Batch, kullanılan Separate (aşağıda açıklanmıştır) modülüyle daha sonra bölünmelidir. Batch'lar, giren varlıkları belirtilmiş sayıyla yapabilir yada bir özelliğe dayanarak diğerleriyle eşleştirilebilir. Gerekli varlık sayısı birikene kadar, Batch modülünde varlık gelişleri bir kuyruğa yerleştirilir. İlk kümelenir, yeni bir temsilci varlık oluşturulur. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

BATCH

Gruptaki parça miktarları
(örneğin 20 şerli gruplar)

Batch türü:
Temporary: Geçici
Permanent: Sürekli



Any Entity: Bütün parçalar gruplanıyorsa
By Attribute: Aynı özellikte parçaların gruplanması isteniyorsa (Örneğin kırmızı parçalar)

Batch

Name: Batch 1 Type: Permanent

Batch Size: 2 Save Criterion: Last

Rule: Any Entity Representative Entity Type:

OK Cancel Help

Grupların serbest bırakılma şeklini belirler.

Rule: By Attribute Attribute Name: Attribute 1

Representative Entity Type:

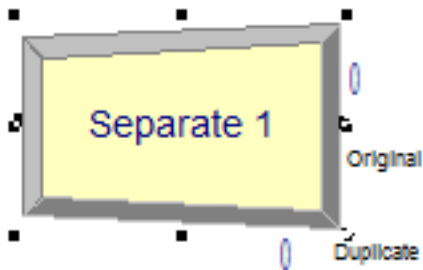
OK Cancel Help

SEPARATE

Bu modül, çoklu varlıkların içine gelen bir varlığı kopyalamakta yada önceden oluşturulan bir varlık yığını b lmekte kullanılabilir. Varlıklar    altıldığında, mod lden belirli sayıda kopya yapılır ve g nderilir. Gelen orijinal varlıklar aynı zamanda mod lden ayrılır. Ayırma tipine ba lı olarak, belirlenmi   ıkı  noktaları sayısı istenir. Varlıklar    altıldığında, 2  ıkı  noktası uygundur. Simgesi ve a ıklamalar a a ıdadır..

SEPARATE

Ek çoğaltmaların (fatura) varlığın maliyetine/zaman yüzdesini belirler.



Kopya varlık sayısı

Duplicate Original: orijinal varlığı serbest bırakacak ve bu varlık için fatura teslim fişi gibi çoğaltmalar yapacak.

Separate

Name: Type:

Percent Cost to Duplicates (0-100): % # of Duplicates:

OK Cancel Help

SEPARATE

Separate

Name:

Type:

Member Attributes:

Attributes:

- Entity.JobStep
- Entity.Picture
- <End of list>

Add... Edit... Delete

OK Cancel Help

Split Existing Batch:
Batch Modülünde
birleştirilen grubu
böler.

ASSİGN

Bu modül, değişkenlere varlık özelliklerine, varlık tiplerine, varlık resimlerine yada diğer sistem değişkenlerine yeni değer atanması için kullanılır. Tek bir Assign modülle çoklu atamalar yapılabilir. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

ASSIGN

Varlığa istenen atamalar yapılır.



Type kısmına varlığa ne tür bir atama yapılacağı belirlenir.
Variable: Varlığa atanacak değişkenler.
Entity Type: Varlığa atanacak yeni varlık tipi
Entity Picture: Varlığa atanacak yeni varlık resmi.
Other: Yeni sistem değişkenleri tanımlanır.

Assign

Name: Assign 1

Assignments:

Variable, Variable 1, 1
<End of list>

Add... Edit... Delete

OK Cancel Help

Özelliğe, değişkenlere yada diğer sistem değişkenlerine **değer** atanır.

Assignments

Type: Variable Variable Name: Variable 1

New Value: 1

OK Cancel Help

RECORD

Bu modül, simülasyon modelinde istatistikleri biriktirmekte kullanılır. Çeşitli gözlemsel istatistikler kullanılır, modül içinde çıkışlar arası zaman, varlık istatistikleri (zaman, maliyet vb.), genel gözlemler ve ara (interval) istatistikleri içerir. Sayılabilir tip bir istatistik olduğu gibi kullanılır. Tally ve Counter setleri aynı zamanda belirlenebilir. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

RECORD

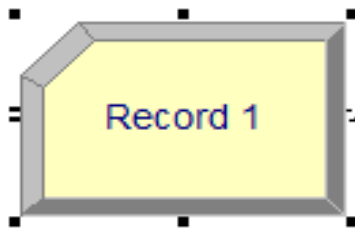
Count: İstenilen değeri sayacak.

Entity Statistics: Varlıkların istatistiklerini zaman ve maliyet/süre oranı bilgisi şeklinde üretir.

Time Interval: Belirli bir özellik değeri ile geçerli simülasyon zamanı arasındaki farkı hesaplar ve kaydeder.

Time Betwen: Varlıkların modüle girişler arası zamanını hesaplar.

Expression: Belirli bir ifade değerini kaydeder.



The 'Record' dialog box contains the following fields and controls:

- Name:** A dropdown menu showing 'Record 1'.
- Type:** A dropdown menu showing 'Count'.
- Value:** A text input field containing '1'.
- Record into Set:** A checked checkbox.
- Counter Set Name:** A dropdown menu showing 'Counter Set 1'.
- Set Index:** A dropdown menu showing '1'.
- Buttons:** 'OK', 'Cancel', and 'Help' buttons at the bottom.

Counter Name: Bu alan, artma-azalma sayaçlarının sembol adını tanımlar.

Tally Name: Bu alan, kaydedilecek gözlem içinde TALLY sembol adını tanımlar.

Attribute Name: Aralık istatistikleri için kullanılacak özellik değerinin adıdır.

HOLD

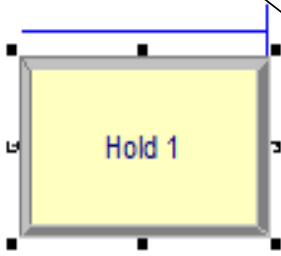
Bu modülde eğer varlık bir sinyal için tutuluyorsa, sinyal modülü varlığa sonraki modüle geçmek için izin vermede kullanılır. Eğer varlık, verilmiş bir halin doğru olması için tutuluyorsa, varlık (tanımlanan veya iç kuyruktan her biri) hal doğru oluncaya kadar modülde kalacak. Varlık sınırsız bir tutmada olduğu zaman taşıma modülü, işleme tabi tutmaya devam etmek için izin vermede kullanılır. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

HOLD

Modül ismini belirtir.

Belirtilen veya iç bir kuyruğun içinde varlığı tutmak için gereken sinyali gösterir. Sinyal varlığı tutacak olduğu için, aynı değerin bir sinyali alıcıya kadar bekler.

Değeri bekle ve bekleyen varlık için sinyal kodu belirt.



Kuyruk tipini belirtir.

Hold

Name: Hold 1 Type: Wait for Signal

Wait for Value: 10 Limit:

Queue Type: Queue

Queue Name: Hold 1.Queue

OK Cancel Help

Bir sinyalin makbuzunun üzerinde bırakılacak olan bekleyen varlıkların maksimum sayısıdır.

Kuyruk ismini belirt. Raporlarda belirtilir.

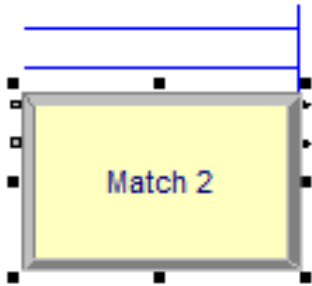
MATCH

Match modülü farklı kuyruklarda bekleyen varlıkları belli sayılarda gruplar, bir araya getirir. Match komutunun işlev görebilmesi için belirtilen(tanımlanan) kuyruklarda en azından bir varlık olması gerekir. Ayrıca match komutu kullanılmadan önce, kuyruklarda beklemekte olan varlıkların en az bir ortak Attribute(özellik)leri olmalıdır.

MATCH

Modül ismini belirtir.

Eşleştirme gerçekleşmeden önce farklı kuyruklarda bekleyenlerin sayısını verir.



Match [?] [X]

Name:	Number to Match:
<input type="text" value="Match 2"/>	<input type="text" value="2"/>
Type:	Attribute Name:
<input type="text" value="Based on Attribute"/>	<input type="text" value="Attribute 1"/>

Gelen varlıkları eşleştirmek için bir metod. Eğer Type is Any Entities ise eşleştirmenin gerçekleşebilmesi için bir varlık, her kuyrukta bulunmalıdır. Eğer Type is Based on Attribute, bir varlık, aynı nitelik değeriyle her kuyrukta bulunmalıdır.

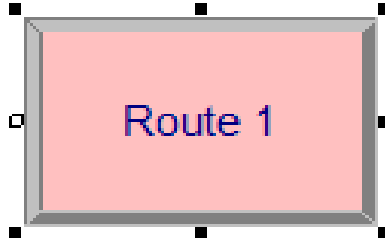
Attribute adı bir varlığa atanan eşleştirme niteliğini tanımlamaya yarar. Sadece *Based on Attribute* seçili olduğunda uygula.

ROUTE

Route (Rota) modülü, belirtilen bir istasyona bir varlığı transfer eder veya istasyona ziyaret sırasında, sonraki istasyona gezen birimi tanımlamak için kullanılır. Bir gezen birim rota modülüne girdiği zaman, onun istasyon niteliği (varlık, istasyon), varış yeri istasyonuna girendir. Gezen birim varış yeri istasyonuna rota zamanı kullanılarak yollanır. Eğer istasyon varış yeri, öyle sıra ile girilirse, sonraki istasyon varlığın sırası ile karşılaştırılır ve takımın içinde adım özel-maksat nitelikler varlığı tarafından tanımlanır. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

ROUTE

Gezen birimin rota ismi tanımlanır.



Taşıma zamanı için zaman birimi.

Route

Name:
Route to Lab

Route Time: EXPD(Mean) Units: Hours

Destination Type: Station Station Name: Lab

OK Cancel Help

Laboratuar istasyonuna varması için varlık için gecikme zamanı, 2 zaman ünitesinin bir ortalamasıyla üstel bir dağıtmada temel alınır.

Gezen birimin varış yerinin istasyon olduğu belirtilmektedir.

Gezen birimin varış yeri istasyon isminin laboratuar olduğu belirtilmektedir.

STATION

Route komutu kullanıldığında gezen birimin gideceği yerleri tanımlamak için kullanılır. Station modülü hareketli kaynakları veya durağan olmayan kaynakların olduğu ilgili bir park alanına sahip olabilir. Simgesi ve açıklamaları aşağıdadır.

STATION

İstasyon ismini belirtir.

Ya tek bir istasyon yada kurulan bir istasyon tipinin belirlenmesini sağlar.



Bu giriş noktasıyla belirlenen istasyonun simge ismi tanımlanır.

Station

Name: Station 1 Station Type: Station

Station Name: Station 1

Parent Activity Area: Associated Intersection:

☒ Report Statistics

OK Cancel Help

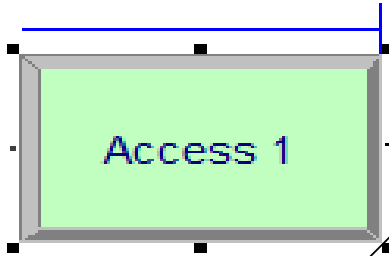
Proses için, rapor veritabanında istatistik birikip birikmeyeceği belirlenir.

ACCESS

Access modülü, varlığın bir istasyondan diğerine hareketi için konveyörün bir yada daha fazla hücrelerine yer tahsis eder. Varlık bir kez konveyör üzerindeki hücrelerin kontrolüne sahiptir. Belki varlık gelecek istasyona taşınacak olabilir. Varlık Access modülüne geldiği zaman konveyör üzerindeki bitişik hücrelerin uygun numaralarına kadar bekleyecektir ve bu numaralar boş ve diğer varlık istasyon yeriyle sıraya dizilmiştir. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

ACCESS

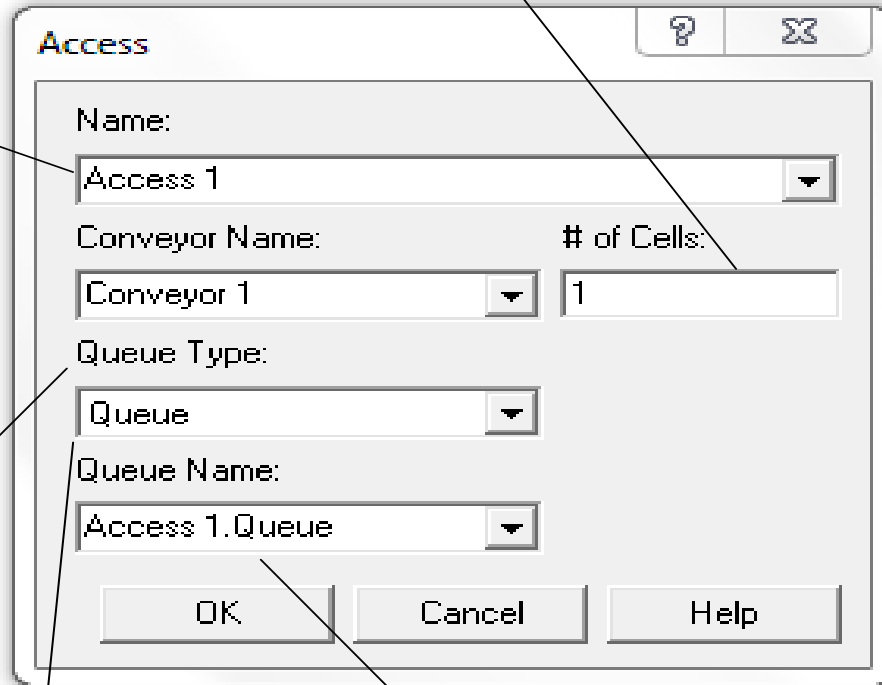
Tek modül tanımlayıcısıdır.Bu isim tüm parçalara verilebilir.



Bu alan varlığın istediği konveyörün ismini tanımlar.

Kararlaştırılan kuyruk tipleri varlıkları tutardı. Eğer kuyruk seçilmişse,kuyruk ismi özelleştirilmiş olur.

Bu alan konveyör üzerindeki hareket için varlığın ihtiyacı olan kaç tane birleşik konveyör hücresinin olduğuna karar verir.



Access

Name: Access 1

Conveyor Name: Conveyor 1 # of Cells: 1

Queue Type: Queue

Queue Name: Access 1.Queue

OK Cancel Help

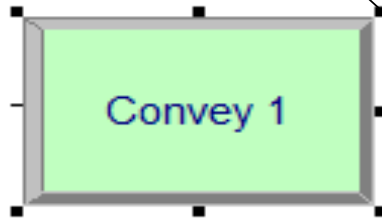
Bu alan yalnızca,kuyruk tipi kuyruk olduğu zaman görünür ve kuyruk tipinin ismini tanımlar.

CONVEY

Convey modülü aracılığı ile bulunduğu istasyondan belirtilen varış istasyonuna taşır. Bir sonraki istasyona varlığın taşınması esnasında oluşan zaman gecikmesi taşıyıcı hızından ve istasyonlar arası mesafeden kaynaklanır. Bir varlık convey modülüne girdiği zaman, onun istasyon niteliği de varış istasyonuna taşınır. Varlık varış istasyonuna özellikten sonra taşınır. Eğer varış yeri tipi By Sequence olarak belirtilirse, sonraki istasyon varlığın Sequence'si ve bunun içinde yer alan adımlar ile belirlenir. Simgesi ve açıklamalar aşağıdadır.

CONVEY

Bu alan, kendisinde varlığın, taşıyacak olduğu taşımacının ismini tanımlar.



Benzersiz modül tanıyıcısı. Bu isim, modül şeklinde gösterilir.

Convey

Name:
Convey 1

Conveyor Name:
BaggageClaim

Destination Type: Station Station Name: Loop

OK Cancel Help

Bu, varlık varış yerini belirtmek için metodu kararlaştırır.

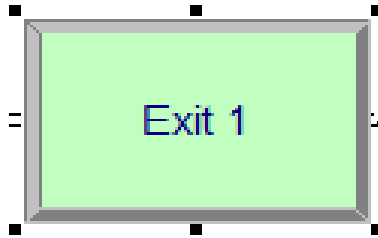
Bu alan, varış yeri tipinin, istasyon olduğu zaman görünür tektir, ve o, kendisine varlığın, taşıyacak olduğu istasyonun ismini tanımlar.

EXIT

Bu modül Access modülü ile Conveyöre alınan gezen birimi herhangi bir işlem için konveyörden almaya yarar. Convey komutu ile taşınan bir gezen birim mutlaka ilgili istasyona geldiğinde prosese girmeden önce conveyörden alınmalıdır. Aksi halde taşıyıcı sürekli dolu görünecek bu da yanıltıcı sonuçlar doğuracaktır. Modülün simgesi ve açıklamaları aşağıda verilmiştir.

EXIT

Gezen birimin alınacağı conveyor ismini belirtir.



Modül ismini belirtir.

Exit

Name:
Exit 1

Conveyor Name:

of Cells:

OK Cancel Help

Bu alan konveyör üzerindeki hareket için varlığın ihtiyacı olan kaç tane birleşik konveyör hücresinin olduğuna karar verir.

REQUEST

İstek modülü, bir varlığa bir taşıyıcı ünitesini tayin eder ve varlığın yerine üniteye hareket eder. Özel bir taşıyıcı ünitesi belirtilebilir veya seçim bir kural temel alınarak meydana gelebilir. Varlık, istek modülüne vardığı zaman, biri müsait olduğu zaman bir taşıyıcı ayrılır. Taşıyıcı ünitesi, varlık yerine uzanıncaya kadar istek modülünde kalır. Varlık sonra, istek modülünden dışarı hareket eder. İlgili açıklamalar aşağıdadır.

REQUEST

Benzersiz modül tanıyıcısı. Bu isim, modül şeklinde gösterilir.

Rica etmesi için taşıyıcının ismini tanımlar.



Varlıkların ünite zamanı başına uzunluk ünitelerinde yerine hareket ettikleri zamandaki hızıdır.

Request

Name: Request 1

Transporter Name: Cart

Selection Rule: Smallest Distance

Save Attribute: TranNum

Priority: High(1)

Entity Location: Entity.Station

Velocity:

Units: Per Hour

Queue Type: Queue

Queue Name: Request 1.Queue

OK Cancel Help

TRANSPORT

Bu modül yine gezen birimin taşınmasında kullanılır. Bu modülde taşıyıcı sınırlaması vardır. İstedüğimiz kadar taşıyıcıyı biz tanımlarız. Request komutu ile çağırılan taşıyıcı Transport modülü ile ilgili istasyona gittikten sonra Free modülü ile mutlaka boşaltılmalıdır. Modül ile ilgili açıklamalar aşağıdadır.

TRANSPORT

Benzersiz modül tanıyıcısı. Bu isim, modül şeklinde gösterilir.

Taşıyıcının sistem içerisindeki ismi.

Transport 1

Gezen birimin varacağı yeri belirlemek için kullanılır.

Varlıkların ünite zamanı başına uzunluk ünitelerinde yerine hareket ettikleri zamandaki hızıdır.

Transport

Name: Transport 1

Transporter Name: Forklift Unit Number: 5

Entity Destination Type: Station Station Name: Station 1

Velocity: Units: Per Hour

Guided Tran Destination Type: Entity Destination

OK Cancel Help

Elimizde olan taşıyıcı miktarını buraya yazarak belirleyebiliriz.

Modül ile ilgili diğer açıklamalar detay oluşturacağından verilmemiştir. Fakat Destination Type bölümüne attribute veya sequence tanımlanarak da taşıma sağlanabilir. Bunlar yukarıda anlatılan benzer modüller ile aynıdır.

FREE

Bu modül varlığın en son pay edilmiş taşıyıcısını salıvermek için kullanılır. Eğer sırada taşıyıcı istemek veya pay etmek için bekleyen bir varlık varsa, taşıyıcı o varlığa verilir. Taşıyıcı modülünde başka türlü ayarlanmadığı sürece; taşıyıcının boşaldığı anda bekleyen başka varlıklar yoksa, taşıyıcı ünite serbest bırakan varlığın istasyonunda boşta bekletilir. İlgili açıklamalar aşağıdadır.

FREE

Boşaltılması gereken taşıyıcının ismini tanımlar.

Benzersiz modül tanıyıcısı. Bu isim, modül şeklinde gösterilir.



Free

Name:

Free 1

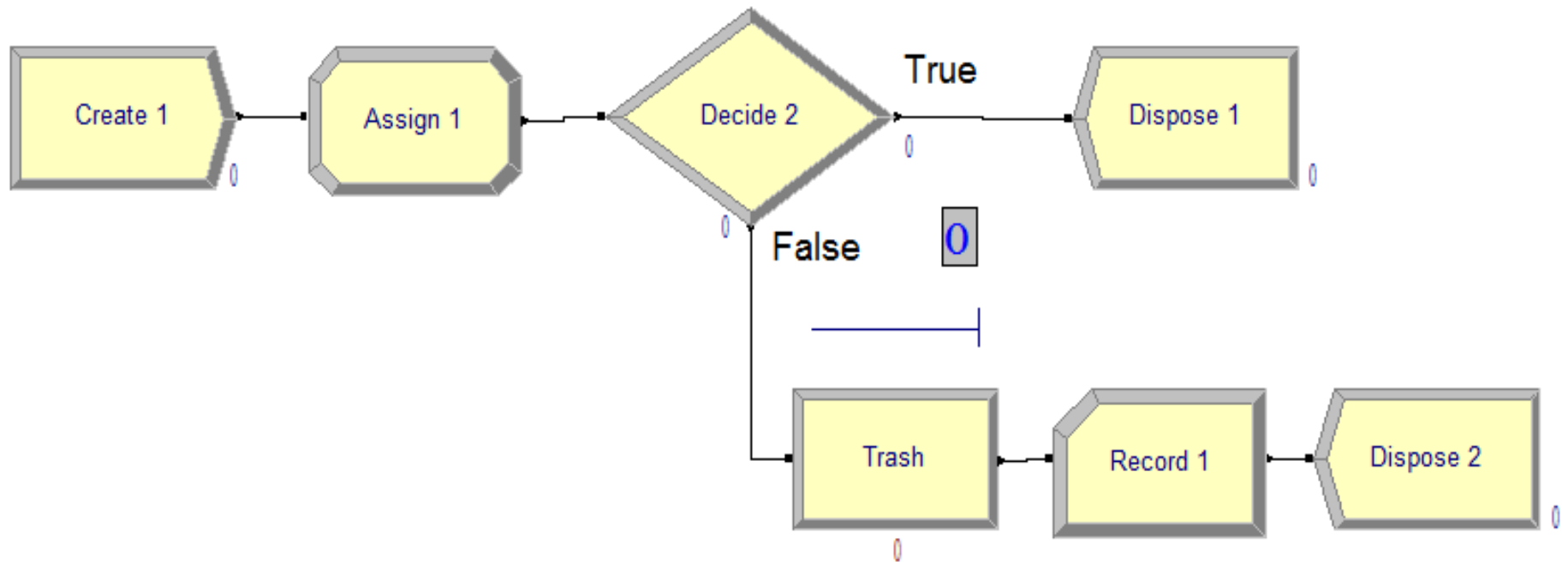
Transporter Name:

OK Cancel Help

ÖRNEK

Bir erkek kuaföründe traş kuyruğunun simulasyonu yapılmıştır. Kuaföre gelen müşteriler sıraya girer. Müşteri sırası FIFO mantığıyla çalışmaktadır. Bir müşteri kuaföre girdiğinde eğer traş kuyruğu 3 kişi ise kuaförden çıkmaktadır. Traş kuyruğu 3 kişiden az ise müşteri kuyruğa girerek traş olmaktadır.

ÖRNEK



ÖRNEK

Create [?] [X]

Name:	Entity Type:
Create 1	Entity 1

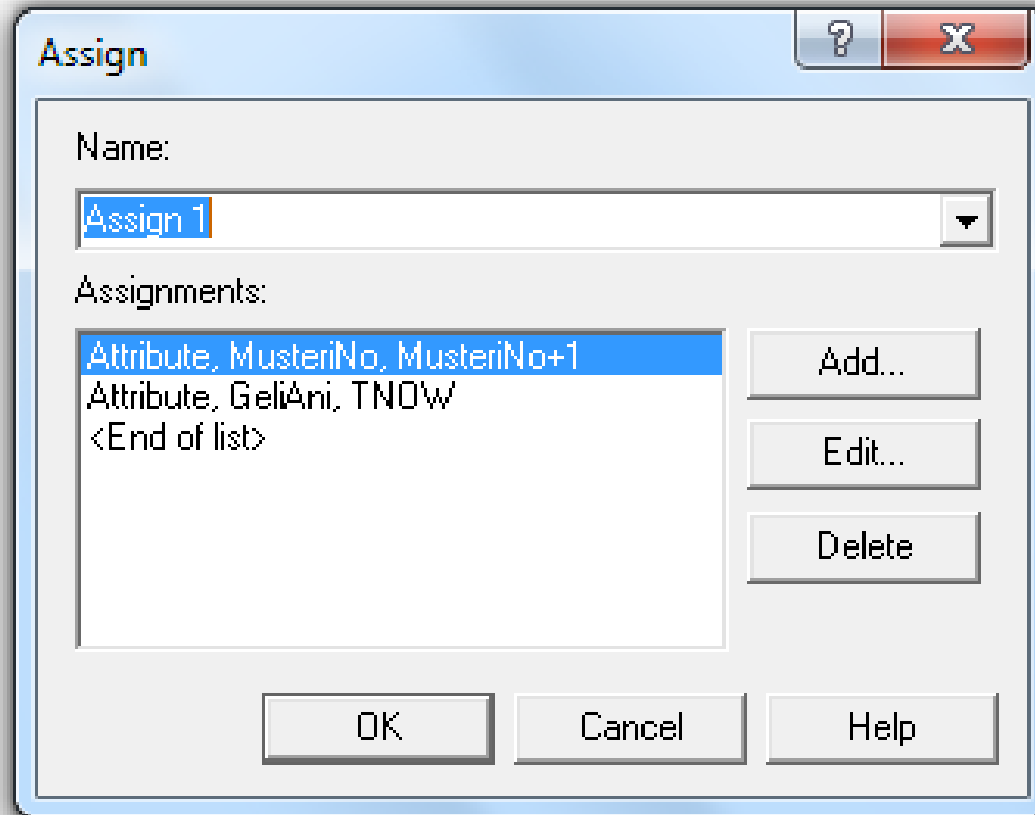
Time Between Arrivals

Type:	Value:	Units:
Random (Expo)	1	Hours

Entities per Arrival:	Max Arrivals:	First Creation:
1	100	0.0

OK Cancel Help

ÖRNEK



The image shows a screenshot of a software dialog box titled "Assign". The dialog box has a standard Windows-style title bar with a question mark icon and a close button (X). Inside the dialog, there is a "Name:" label followed by a text box containing "Assign 1" and a dropdown arrow. Below this is an "Assignments:" label followed by a list box. The list box contains three items: "Attribute, MusteriNo, MusteriNo+1" (which is selected with a blue highlight), "Attribute, Gelişim, TNO'w", and "<End of list>". To the right of the list box are three buttons: "Add...", "Edit...", and "Delete". At the bottom of the dialog are three buttons: "OK", "Cancel", and "Help".

Assign

Name:

Assign 1

Assignments:

- Attribute, MusteriNo, MusteriNo+1
- Attribute, Gelişim, TNO'w
- <End of list>

Add...

Edit...

Delete

OK Cancel Help

ÖRNEK

Decide

Name: Type:

If:

Value:

ÖRNEK

Process [?] [X]

Name: Type:

Logic

Action: Priority:

Resources:

Resource, Berber, 1	Add...
<End of list>	

Edit...
Delete

Delay Type: Units: Allocation:

Minimum: Value (Most Likely): Maximum:

☒ Report Statistics

OK Cancel Help

ÖRNEK

Record ? X

Name: ▼

Type: ▼

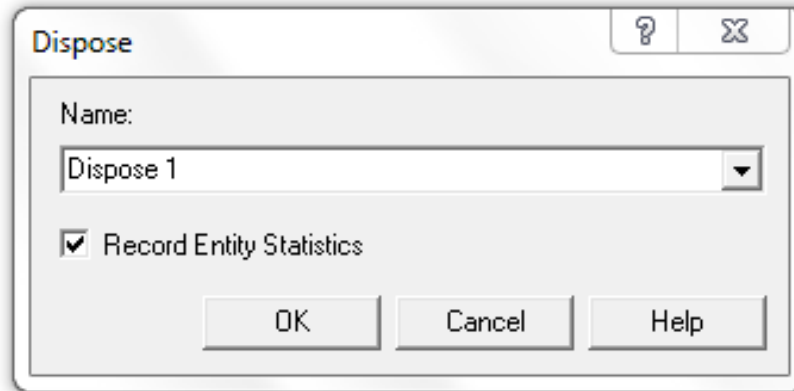
Attribute Name: ▼

☐ Record into Set

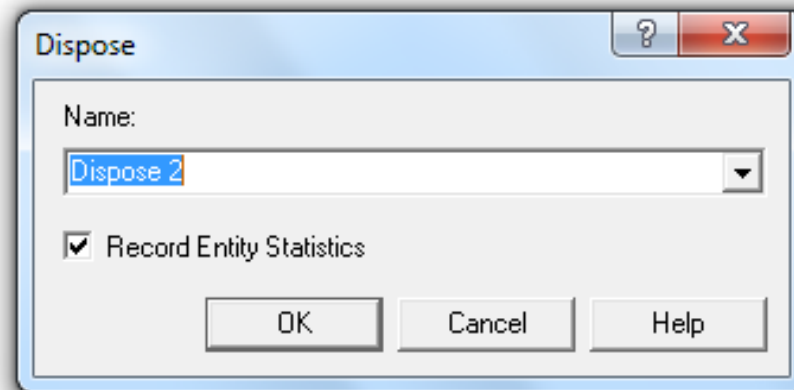
Tally Name: ▼

OK Cancel Help

ÖRNEK



A screenshot of a Windows-style dialog box titled "Dispose". The dialog has a title bar with a question mark icon and a close button (X). Inside, there is a label "Name:" followed by a dropdown menu showing "Dispose 1". Below the dropdown is a checked checkbox labeled "Record Entity Statistics". At the bottom are three buttons: "OK", "Cancel", and "Help".



A screenshot of the same "Dispose" dialog box, but with the dropdown menu showing "Dispose 2". The "Record Entity Statistics" checkbox is still checked, and the "OK", "Cancel", and "Help" buttons are at the bottom. The dialog box has a blue border and a red close button.