**INTRODUCCIÓN A LA SIMULACIÓN.**

**Bruno Muñoz Fuentes**

**Capitulo 1**

1. Tally Statics.
2. Cantidad de personas que abandonan el local sin ser atendidas.
3. Persistencia en el tiempo
4. Es una medida basada en observación
5. Dado un criterio de término de simulación a priori, el número máximo es 2 eventos. Estos son: Entrada de nueva entidad, salida de actual entidad.
6. Dado un criterio de término de simulación a priori, el mínimo es 1 eventos. Este es: Entrada de nueva entidad.
7. Dado un criterio de término de simulación a priori, el número máximo es 1 evento. Estos son: Salida de una entidad.
8. Dado un criterio de término de simulación a priori, cero eventos es el número mínimo, ya que la cola podría quedar vacía.
9. Porque el evento de salida de la entidad #1 ocurre antes que el evento de llegada de la entidad #2 en el calendario de eventos.
10. En este caso el 0.0 significa el inicio de la simulación, aún no ha ocurrido ningún evento. Y el 0.0 + se debe a que el tiempo de los nuevos eventos dependerán de los tiempos de eventos pasados, o sea se considerara el tiempo acumulado del proceso.

14. El tiempo entre llegadas es conocido (entre entidad 3 y entidad 4) y a este se le sumó el tiempo de llegada de entidad 3.

15. Se suma el tiempo de procesamiento de entidad 3 con el tiempo de salida de la entidad 2.

16. Entrada de entidad 5.

17. Al tiempo 38.18 incluir entrada de identidad 6.

18. Salida de entidad 4.

19. Tiempo 42.46, salida de entidad 5.

20. Llega la entidad 7

21. Ninguno.

22. No, el tiempo de simulación es muy corto. El comportamiento de los clientes se podría ver afectado a tiempos mayores.

23. Aumentar el tiempo de simulación.

24. Sí, pero solo para un día de simulación.

25. No, un mayor tiempo de simulación es preferible ya que el comportamiento de los clientes podría verse afectado.

26. Cinco.

27.

28. En la distribución normal y teorema del límite central.

29. Distribución normal. Teorema del límite central.

30. No

31. No

32. No

33. Si

34. Confianza del 95%

35. No

36. No

37. Si

38. Si

39. Mayor cantidad de replicas

40.

41.

**Capitulo 2**

1. ModelEntity
2. Entity
3. Processing, InputBuffer, OutputBuffer
4. Input@SrvGeticeCream
5. Output@SrvGeticeCream
6. Horas, minutos,segundos,días, semanas.
7. Genero distintas vistas del modelo
8. Me acerco o alejo del modelo.
9. Muevo el lugar de trabajo y me puedo posicionar en un lugar específico.
10. Zoom
11. Se comienzan a mover entre los objetos, formando y deshaciendo las colas. Las personas en las colas se mueven haciendo gestos.
12. Les gustó
13. Number in System es 5,9302. Time in System es 0,0484 horas.
14. 92,9107 %
15. 1,4558
16. 0,0114 horas
17. Scheduled Utilization es 92,9107%. Units Allocated es 47,000. Units Scheduled es 2. Units Utilizad es 1,8582 (promedio)