

Revisa los ejemplos creados hasta el momento y escribe en tu Cuaderno Virtual un guión de la explicación que darás a tus compañeros (para qué sirve, que significan las propiedades de la pestaña “General” del menú de propiedades, qué hace exactamente el ejemplo y cualquier otra cosa que consideres importante).

Gate: Nos permite acumular un determinado número de instancias de entidades. El gate dispone de dos pads(entradas),:

- Hold Pad: es una cola para las entidades que llegan. En cuanto una entidad llega, se encola al final de la cola.
- Trigger Pad: cuando un trigger llega envía una señal para que las entidades se lanzan. Es similar a que cuando llegue un trigger la puerta se abra y las entidades puedan salir del gate.

Para que las entidades sean lanzadas es necesario que se envíe una señal mediante un trigger, dichas señal será lanzada cuando se cumpla una de las siguientes políticas:

- Threshold Release: nos permite establecer cuantas entidades serán lanzadas una vez alcanzado un número N de entidades acumuladas en el gate. Por tanto, cuando en el gate haya N entidades acumuladas se lanzará una señal (trigger) y un número de entidades serán lanzadas.
- Trigger Release: Nos permite

Synchronize Activity: permite coordinar el lanzamiento de las diferentes entidades que llegan. Para ello, se le podrá indicar el número de entradas/salidas del que dispondrá. Las diferentes entidades que llegan son encoladas en cola correspondiente, dependiendo de por donde hayan llegado.

Propiedad Duration: si el valor se establece como “none”, una vez llegue una entidad de cada camino, dichas entidades serán lanzadas con el mismo orden con el que llegaron, pero nunca podrán ser lanzadas antes de que llegue al menos una de cada tipo.

Si el valor se establece como  $X > 0$ , desde que llegue la primera entidad de cualquier tipo hasta que se llegue al tiempo establecido X no se lanzará ninguna entidad y mientras tanto las entidades que vayan llegando se irán acumulando cada una en su cola correspondiente. Una vez cumplido el tiempo todas las entidades acumuladas serán lanzadas en el mismo orden de llegada.

Esta actividad nos permite establecer la política de colas, pero todas las colas deben de seguir la misma política: FIFO, First In Last Out, Earliest Created First, Latest Created First, Highest Priority Value First, Lowest Priority Value First, Highest Attribute Value First, Lowest Attribute Value First.

Get Resource: cuando una entidad pase por esta actividad se le dará X cantidad del recurso asignado. Si dicho

Free Resource: permite liberar los recursos asignados por un Get Resource.

Release all Allocated Resources: libera todos los recursos asignado a la entidad que venga.  
List of actions: nos permite indicar qué recursos asociados a diferente Get Resources serán liberados. Por ejemplo si una entidad ha pasado por 3 diferentes Get Resource y cada uno le ha asignado un recurso diferente se le podrá indicar que solo libere el recurso 1 y 3.  
Si un recurso es consumible dicho recurso no podrá ser liberado.

Replenish Resource: se activa cuando una entidad llegue y permite reponer un recurso.  
List of replenish actions: Se le puede indicar qué recursos y la cantidad a reponer.  
Replenish to capacity: repone la cantidad de un recurso al inicio. Si una recurso al inicio ha sido definido con 20 unidades disponibles, se repondrá 20 unidades