**GRUPO 1**

Xabier Jiménez

Josune Sorbet

Rubén Chérif

**PERSONAL 2 (INDIVIDUAL) 12/09/2019-18/09/2019**

Preguntas de la parte número 1:

-Se pueden generar entidades dada una función probabilística y se puede decidir a qué conector (o conectores) es desviada si existe más de uno ¿Pero se puede añadir una probabilidad a la salida que puede tomar una entidad?

Preguntas de la parte número 2:

-Diferencia entre batch y split? Es que en el split se tienen que volver a unir en el join sí o sí?

Preguntas de la parte número 3:

*“The Gate Activity accumulates Entity instances until some number of Entity instances have been received or until a signal is received to release Entity instances.”*

*Menciona que acumula entidades hasta que le llegue una señal; como es posible definir dicha señal y donde habría que definirla? Mediante programación dentro de la actividad?*

Mediante MediThreshold Release se puede establecer un número y cuando el número de instancias de entidades acumuladas sea igual o mayor, se liberan una cantidad de entidades. No encuentro donde es posible determinar el número de entidades que serán liberadas en ese caso. Supongo que mediante programación se puede hacer, pero quisiera saber si existe otra alternativa.

*Si se definen n pads y por tanto, tenemos n colas se le puede especificar a cada un método de ranking distinto? O todas las colas del mismo objeto deben seguir el mismo? Por ejemplo la cola 1 donde llegan entidades tipo uno podrian tener FIFO y la cola 2 donde llegan entidades tipo 2 tener First In Last Out?*

**SESIÓN PRÁCTICA 19/09/2019**

**EJEMPLOS DE LA PRIMERA PARTE:**

**Generate:** Crea una o varias entidades dada una distribución estadística o un valor constante.

**Delay:** Las entidades que entran esperan una cantidad de tiempo fija o una definida por una distribución estadística.

**Dispose:** Elimina entidades. Útil para recoger valores estadísticos. Se puede definir un número máximo de unidades que no puede exceder.

**Assemble:** Combina entidades para crear otras nuevas. Tienes 4 conectores: uno por el que entran las entidades (component), otro por el que entran los triggers (triggers), otro por el que salen las entidades creadas (out) y el último, por el que salen las entidades con las que el assemble no puede hacer nada (no match). Los triggers son funcionalmente iguales a las entidades combinables y se pueden activar/desactivar marcando “hold for trigger”. Se puede definir un delay al proceso.

**Branch:** Redirige las entidades que le llegan por un único conector a varios distintos.

**Merge:**  Lo contrario a un branch. Junta varios conectores en unos solo. No hace distinciones entre entidades.

**EJEMPLOS DE LA SEGUNDA PARTE:**

**Batch**: Agrupar por cantidad, no se puede agrupar siempre un azul con un negro o así. En una empresa creas varias piezas por separado y en un momento dado las tienes que empaquetar todas para el transporte, a partir de ese momento todas las piezas son tratadas como un único elemento.

**Unbatch**: Al llegarte la caja llena de piezas las desempaquetas y las vuelves a tratar como “cosas” distintas (complementario del batch)

Retain Batched Entity:Para que salga la caja

Unbatch Nested Batches: Si es una caja de cajas que las cjaas de dentro también se abran

**Assign**: Sirve para asignar valores a los atributos y para cambiar la prioridad de una entidad es decir: si estás siguiendo el curso de los lapiceros de tu empresa que reparte a un departamento de arte y a otro de ingenieros, la prioridad para los lápices en arte es mucho mayor que en ingeniería por lo que habría que asignarle un valor diferente para cada departamento

**Transform**: transforma el tipo de la entidad en otro tipo en varias entidades de este nuevo tipo. Tienes productos que vendes, al venderlos ya no te interesa tener la entidad producto, si no que te interesa tener la entidad dinero, así que lo transformas en esa nueva entidad.

**Split**:Si tienes un conjunto de empresas realmente cada empresa está divida en diferentes actividades como: contabilidad, rrhh,... por lo que interesa tener todas estas actividades por separado pero que al final se trate como una única empresa

**Join**: eliges cuales quieres que se unan de nuevo, es decir igual te interesa saber cuál es la empresa pero también quiéres saber el dinero recaudado: te quedarías con el padre(la empresa) y con uno de los hijos y “matarías” a los demás. (Es el complementario del split)