

# Diskrétní simulace za použití knihovny SimPy

Panovský Tomáš

20. listopadu 2025

## 1 Úvod

V této bakalářské práci se zabývám diskrétní simulací za použití knihovny SimPy v Pythonu. Knihovna Simpy umožňuje modelovat procesy, jenž probíhají souběžně, a mohou být zastaveny, nebo pozastaveny na určitou dobu. Praktická část bakalářské práce obsahuje aplikaci simulující průběh hudebního festivalu. Cílem simulace je zjistit, jak se návštěvníci pohybují a kde vznikají fronty, což může pomoci při organizaci reálného festivalu.

## 2 Systém

Reálnou skutečnost, kterou chceme analyzovat, označujeme jako systém. Analyzovat znamená sledovat, jak se různé části systému chovají v čase, a vyvozovat závěry o efektivitě, kapacitě nebo chování systému.

Na systémy můžeme nahlížet jako diskrétní nebo spojitý, přičemž záleží na úhlu pohledu a vlastnostech, které v systému převažují. Diskrétní systém je takový, u kterého se stavové proměnné mění pouze v diskrétních časových okamžicích. Příkladem diskrétního systému je hudební festival, kde se stavové proměnné, například počet návštěvníků ve frontě u stánku s pivem, mění pouze tehdy, když návštěvník přijde na řadu, nebo dostane pivo a odejde. Oproti tomu spojitý systém je takový systém, u kterého se stavové proměnné mění plynule v čase, nikoli pouze v diskrétních okamžicích.

**Stav systému je definován jako soubor stavových proměnných, které jsou nezbytné k popisu systému v libovolném okamžiku.** V simulaci hudebního festivalu mohou být možné stavové proměnné například počet lidí čekajících ve frontách u stánků s občerstvením, počet lidí právě sledujících koncert, nebo čas příchodu dalšího návštěvníka do areálu.

## 2.1 Komponenty systému

Každý systém lze chápat jako soubor vzájemně propojených prvků, které společně ovlivňují jeho chování. Aby bylo možné systém lépe pochopit, je vhodné rozdělit jej na základní komponenty, které popisují jeho strukturu a dynamiku. Mezi tyto komponenty patří entity, jejich atributy, aktivity a události.

**Entita** je objekt zájmu v systému. V našem případě mohou být entitami například návštěvníci festivalu, stánky s občerstvením nebo pódium.

**Atribut** je vlastnost entity, například počet lidí u stánku, nebo informace o tom, zda má návštěvník hlad nebo je unavený.

**Aktivita** představuje časově omezenou činnost entity, například čekání ve frontě, sledování koncertu nebo nákup jídla.

**Událost** je okamžitá změna stavu systému. Události dělíme na Endogenní a Exogenní. Endogenní probíhají uvnitř systému a jsou způsobeny chováním jeho komponent, např. návštěvník dokončí konzumaci jídla a odchází od stánku. Exogenní probíhají v prostředí systému a ovlivňují ho zvenčí, například náhlý déšť.

## 3 Úvod do simulace

Stručně Simulace je napodobení systému v čase. Cílem je vytvořit umělou historii stavu daného systému, a následně pozorovat tuto uměle vytvořenou historii za účelem vyvození závěrů o provozních vlastnostech systému, tedy o měřitelných charakteristikách a výkonnosti systému, jako je například délka front u stánků, průměrná doba čekání návštěvníků nebo hustota návštěvníků u pódia.

Chování systému vyvíjejícího se v čase se zkoumá pomocí simulačního modelu. V této práci je simulační model vytvořen v knihovně SimPy. Simulační model poté může být použit k prozkoumání široké škály otázek typu „co by se stalo, kdyby“ týkajících se reálného systému. Například můžeme zkoumat, zda je daný počet stánků s občerstvením dostatečný pro obsloužení všech návštěvníků festivalu bez dlouhých front.

Možné změny systému pak lze nejprve nasimulovat, aby bylo možné předpovědět jejich dopad na výkonnost systému. Simulace může být také použita ke studiu systémů ve fázi návrhu, ještě před jejich samotnou realizací.

## 4 Model systému

str. 13 **Model je definován jako reprezentace systému za účelem jeho studia.** Pro většinu studií je nutné zvažovat pouze ty aspekty systému, které ovlivňují problém, který je předmětem zkoumání.

Modely lze klasifikovat jako statické nebo dynamické, deterministické nebo stochastické a diskrétní nebo spojité. Statický simulační model reprezentuje systém v určitém časovém okamžiku, zatímco dynamické modely reprezentují systémy, jak se mění v čase. Deterministické simulační modely neobsahují žádné náhodné prvky, a to ani ve vstupních datech, ani v průběhu samotné simulace. Při opakovaném spuštění se stejnými vstupy poskytují vždy totožný průběh i výsledek simulace. Stochastické modely naproti tomu obsahují jeden nebo více náhodných prvků, které mohou vstupovat do simulace jak na jejím začátku, tak v jejím průběhu, například při generování časů událostí nebo rozhodování o chování entit. Díky tomu lépe vystihují systémy, jejichž chování je ovlivněno náhodou. Výsledky takových simulací nejsou jednoznačné, ale mají pravděpodobnostní charakter. Diskrétní a spojité modely jsou definovány obdobně jako u systémů.

Pro studium hudebního festivalu použijeme diskrétní, dynamický a stochastický model. Diskrétní model, protože stavové proměnné se mění pouze v konkrétních okamžicích. Dynamický model, protože sleduje vývoj systému v čase během celé doby trvání festivalu. Stochastický model, protože některé vstupy, například časy příchodů návštěvníků, doba čekání u stánku nebo délka sledování koncertu, jsou náhodné.

## 5 Simulace v SimPy

Pro realizaci diskrétní simulace jsem zvolil jazyk Python a knihovnu SimPy. Ta je postavena především na generátorech (využívající příkaz `yield`), které umožňují popis aktivit a událostí entit.

### 5.1 Generátory v Pythonu

V jazyce Python je iterátor objekt, který umožňuje postupné získávání hodnot bez nutnosti mít všechny hodnoty uložené v paměti. Iterátor si pamatuje svůj aktuální stav a při každém volání funkce `next()` vrací další prvek.

Zvláštní formou iterátorů jsou generátory, které obsahují v těle funkce příkaz `yield`. Příkaz `yield` umožňuje generátoru postupně produkovat jednotlivé prvky

posloupnosti a může teoreticky produkovat i nekonečnou posloupnost dat. Posloupnost zde znamená řadu hodnot, které generátor postupně poskytuje. Příkaz produkující prvek posloupnosti nabývá tvaru: `yield element`. Po provedení příkazu `yield` se generátor pozastaví a vrátí hodnotu specifikovanou příkazem `yield`. Při dalším volání pokračuje ve vykonávání od místa, kde byl přerušen.

Příklad generátoru:

```
def get_numbers():
    i = 0
    while True:
        yield i
        i = i + 1
```

Napřed pouze vytvoříme iterátor `i`:

```
i = get_numbers()
```

Další prvek můžeme vyžádat funkcí `next`. Dalším prvkem posloupnosti bude hodnota určená příkazem `yield`. Tedy:

```
next(i)
```

V tuto chvíli bude v proměnné `i` uložena 0. Tělo generátoru se začne vykonávat od pozastaveného místa až po příkaz `yield`. Vykonávání těla generátoru je pozastaveno na řádku:

```
i = i + 1
```

Popsaným způsobem získáme další hodnoty z generátoru, tedy při dalším volání `next(i)` bude v proměnné `i` 1, poté 2, a tak dále.

V kontextu diskrétní simulace v knihovně `SimPy` jsou generátory využity k modelování aktivit, které představují chování jednotlivých entit, například návštěvníků festivalu. Každý příkaz `yield` v generátoru odpovídá předání řízení simulátoru a obvykle vrací objekt typu `Event`, který reprezentuje událost, na jejíž dokončení aktivita čeká. Příkladem může být čekání ve frontě u stánku s jídlem, dokončení přípravy jídla či jeho obdržení zákazníkem. Takto lze simulovat souběžné aktivity více entit a stochastické prvky, například náhodné časy příprav nebo příchodů návštěvníků, což odpovídá reálnému chování systému.

## 5.2 Základní principy SimPy

Základní komponenty SimPy jsou Environment - prostředí simulace, události a procesní funkce, tedy python generátorové funkce, které implementují simulační model a definují chování entit simulace. Environment ukládá události do svého seznamu událostí a sleduje aktuální čas simulace. Více ke každé SimPy komponentě si vysvětlíme později.

Simulační čas je aktuální čas v rámci simulace, nikoliv reálný čas. V SimPy je čas bez konkrétní jednotky, můžeme ho chápat třeba jako minuty, hodiny, sekundy, záleží podle toho, co simulujeme. Standardně čas začíná hodnotou 0, ale počáteční hodnotu lze změnit pomocí parametru `initial_time`. Události jsou řazeny podle toho, kdy mají nastat, SimPy tedy vždy spustí událost naplánovanou na aktuální čas.

SimPy spravuje seznam plánovaných událostí aktivit v simulaci a postupně je vykonává podle simulačního času, priority a rostoucího ID události. Jednotlivé aktivity mohou probíhat nezávisle na sobě, pokud je jedna aktivita pozastavena událostí, jiné aktivity mohou pokračovat. Aktivitu lze SimPy pozastavit pomocí události `environment.timeout()`, která ji pozastaví na zadaný čas. Během této doby SimPy vykonává jiné aktivity naplánované na stejný simulační čas. Pozastavení aktivity událostí neznamena, že by entita během tohoto času nic nedělala, naopak tím simulujeme, že entita vykonává danou činnost. Aktivity se dají pozastavit i dalšími událostmi, ty ale rozebereme později.

Každá událost v SimPy má prioritu, což je číslo, podle kterého se rozhoduje, která událost se zpracuje dříve, pokud je více událostí naplánovaných ve stejný simulační čas. Ve výchozím nastavení mají všechny události stejnou prioritu, zle ji ale ručně nastavit, což umožňuje řídit pořadí zpracování, například aby určitá událost vždy předběhla jinou událost ve stejném časovém okamžiku. Avšak ve většině simulací, včetně této, není potřeba ruční nastatování priorit.

Každá událost má také interní identifikátor ID, který SimPy používá pro rozlišení dvou událostí se stejným časem a prioritou. ID se zvyšuje s každou novou událostí, takže SimPy ví, která událost byla vytvořena dříve a měla by být zpracována první.

Tento jednoduchý příklad demonstruje princip přepínání mezi aktivitami entit **Robot A** a **Robot B** pomocí příkazu `yield`. Každý robot je reprezentován vlastním generátorem využívajícím příkaz `env.timeout`, který aktivitu na zadaný čas pozastaví, jinými slovy po zadaný čas robot vykonává činnost, tedy jde doprava nebo doleva.

```

def robot(env, name, direction):
    while True:
        print(f"{env.now}: {name} jde směrem {direction}")
        yield env.timeout(random.randint(1, 3))
        print(f"{env.now}: {name} se zastavil a rozhlíží se")

env = simpy.Environment()
env.process(robot(env, "Robot A", "vpravo"))
env.process(robot(env, "Robot B", "vlevo"))
env.run()

```

Nejprve je definována funkce `robot`, která představuje entitu robota a zároveň její aktivitu prostřednictvím procesní (generátorové) funkce. Následně je vytvořeno prostředí simulace `env` a pomocí `env.process()` je tato procesní funkce zaregistrována jako simulační proces, což propojuje entitu s jejími aktivitami a umožňuje SimPy řídit jejich průběh prostřednictvím událostí. Simulace je poté spuštěna zavoláním `env.run()`. Výstup tohoto příkladu by vypadal následovně:

```

0: Robot A jde směrem vpravo
0: Robot B jde směrem vlevo
2: Robot A se zastavil a rozhlíží se
2: Robot A jde směrem vpravo
3: Robot B se zastavil a rozhlíží se
4: Robot B jde směrem vlevo
.
.
.

```

## 5.3 Environment

`Environment` je simulační prostředí a spravuje čas simulace, plánování a zpracování událostí a poskytuje také prostředky pro postupné provádění simulace. To jsme již vysvětlili v základních principech SimPy. `Environment` umožňuje získat aktuální simulační čas prostřednictvím vlastnosti `Environment.now()`. `Environment` také obsluhuje spuštění simulace. Simulace v SimPy se spouští příkazem `env.run()`. Simulaci zle spustit dokud nezůstane žádná událost, a to v případě, že zavoláme `env.run()` bez argumentů. To znamená, že pokud procesy popisující aktivity entit běží v nekonečné smyčce `While True:`, tak simulace nikdy neskončí. Dalším způsobem, jak můžeme simulaci spustit, je spuštění simulaci dokud simulace nedosáhne určitého simulačního času. Tímto způsobem spustíme simulaci, pokud do argumentu vložíme `until=time`, kde `time` je hodnota `integer`, na které se má simulační čas zastavit, například `env.run(until=10)`. Simulace se zastaví v okamžiku, kdy čas dosáhne

hodnoty 10, ale neprovede žádné události naplánované na čas 10. Posledním způsobem je spuštění simulace do doby, než nastane konkrétní událost `env.run(until=event)`. Environment také poskytuje metody pro ruční krokování simulace. Metoda `peek()` vrací čas nejbližší naplánované události, metoda `step()` zpracuje nejbližší naplánovanou událost. Pokud nejsou dostupné žádné události, vyvolá výjimku `EmptySchedule`.

## 5.4 Events

SimPy vytváří události prostřednictvím modulu `simpy.events`. Základní třídou pro všechny události je `simpy.events.Event`, která definuje společné vlastnosti a metody, jež dědí všechny specializované typy událostí. I když lze třídu `Event` použít přímo, SimPy nabízí několik specializovaných podtříd pro různé účely.

`Timeout` je speciální událost, která je dokončena po uplynutí zadaného času. Používá se například pro simulaci něčeho co trvá určitou dobu. `Initialize` je událost, která signalizuje inicializaci nějaké komponenty. V praxi se využívá obvykle interně v SimPy. `Process` je událost reprezentující běh generátorové funkce v SimPy. Dokončení této události znamená, že skončila nějaká aktivita. `Condition` je abstraktní třída pro složitější podmínky, které závisí na jiných událostech. `AllOf` je podmíněná událost, která je dokončena až tehdy, když všechny zadané události jsou dokončeny. `AnyOf` je podmíněná událost, která je dokončena, jakmile je dokončena alespoň jedna zadaná událost.

Každá událost může být v jednom ze tří stavů: může nastat (`not triggered`), má nastat (`triggered`), nebo nastala (`processed`). Každá událost projde těmito stavy přesně jednou a vždy uvedeným pořadím. Události jsou úzce spjaté s časem simulace, který řídí jejich přechod mezi stavy. Po vytvoření není událost aktivována, ale jde pouze o objekt v paměti. Po aktivování je událost naplánována na určitý čas a vložena do fronty událostí. Atribut `Event.triggered` je nastaven na `True`. Dokud událost nebyla zpracována, lze k ní přidávat `callbacky`.

`Callbacky` jsou funkce, které se spustí, když je událost dokončena. Díky tomu aktivita pokračuje přesně tam, kde byla pozastavena. Tento mechanismus umožňuje přirozené střídání aktivit a souběžné chování více entit, aniž bychom museli ručně řídit, kdo právě běží. Callback tedy reaguje na dokončení události. Aktivita, které čekají na událost, jsou jedním typem callbacků. Můžeme si ale callbacky definovat i explicitně, například pokud chceme, aby se po dokončení `Timeout` události spustila nějaká další funkce. To si ukážeme v následujícím příkladu:

```
def my_callback(event):
    print(f"Událost dokončena v čase {event.env.now}")

env = simpy.Environment()
event = env.timeout(3)
event.callbacks.append(my_callback)

env.run()
```

Vytvořili jsme timeout událost na 3 časové jednotky. Přidali jsme callback `my_callback`, který se automaticky spustí, když timeout skončí. Když SimPy zpracuje událost, zavolá callback a vypíše zprávu `Událost dokončena v čase 3`. Tento příklad demonstruje, že callback je funkce spouštěná po dokončení události. V SimPy ale callbacky vznikají automaticky, když aktivita vrácí `yield` událost, to je hlavní mechanismus, díky kterému simulace běží sama.

Callbacky jsou uloženy v seznamu `Event.callbacks`. Událost je označena jako `processed` tehdy, když ji SimPy odebere z fronty událostí a zavolá všechny její callbacky. Od tohoto okamžiku již nelze callbacky přidávat. Atribut `Event.processed` se nastaví na `True`.



## 6 Příklad metody

Pro ilustraci uvádím metodu `go_to_festival_area()`, která simuluje průchod návštěvníka vstupním turniketem do areálu festivalu.

```
def go_to_festival_area(self, entrances):

    yield self.festival.timeout(random.expovariate(1/5))
    entrance_id = occupied.index(min(occupied))
    entrance = entrances[entrance_id]
    occupied[entrance_id] += 1

    with entrance.request() as req:
        queue_start = self.festival.now
        yield req

        queue_waiting_time = self.festival.now - queue_start
        entry_time = random.uniform(1, 3)
        yield self.festival.timeout(entry_time)

    self.state["location"] = resources.Location.FESTIVAL_AREA
    occupied[entrance_id] -= 1
```

Metoda `go_to_festival_area()` simuluje vstup návštěvníka jedním z dostupných vstupů. Metoda přijímá dva argumenty, a to instanci návštěvníka - `self`, a SimPy resource `entrances`. SimPy resource jsou objekty, ke kterým návštěvníci v simulaci přistupují, `entrances` je tedy seznam vstupů, mezi kterými si návštěvník může vybrat.

Každý návštěvník dorazí po náhodném zpoždění, které je generováno pomocí `random.expovariate(1/5)`, což modeluje příchody návštěvníků s průměrem 5 časových jednotek. Metoda využívá k simulování zastavení času pro návštěvníka funkci `yield self.festival.timeout()`, která na počet zadaných časových jednotek danou instanci uspí.

Návštěvník si vybere vstup, u kterého je aktuálně nejméně lidí čekajících ve frontě, což je sledováno pomocí globálního seznamu `occupied`. Následně požádá o přístup ke vstupu pomocí `entrance.request()`. Proměnná `queue_waiting_time` uchovává dobu, po kterou návštěvník čekal ve frontě, než se dostal „na řadu“. Po získání přístupu stráví návštěvník náhodnou dobu kontolou během vstupu, simulovanou pomocí `random.uniform(1, 3)` a `yield`

`self.festival.timeout(entry_time)`. Nakonec se počet lidí u daného vstupu sníží, což znamená, že návštěvník dokončil průchod vstupem, a nastaví se mu atribut „location“ na `FESTIVAL_AREA`.

Tento přístup umožňuje sledovat délku front a čekací doby u jednotlivých vstupů, což poskytuje užitečné informace pro analýzu průchodnosti a vytíženosti vstupů během festivalu.