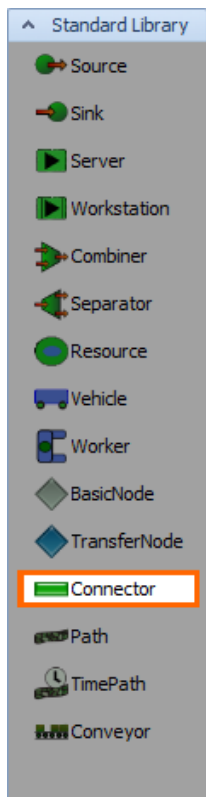


# Connector

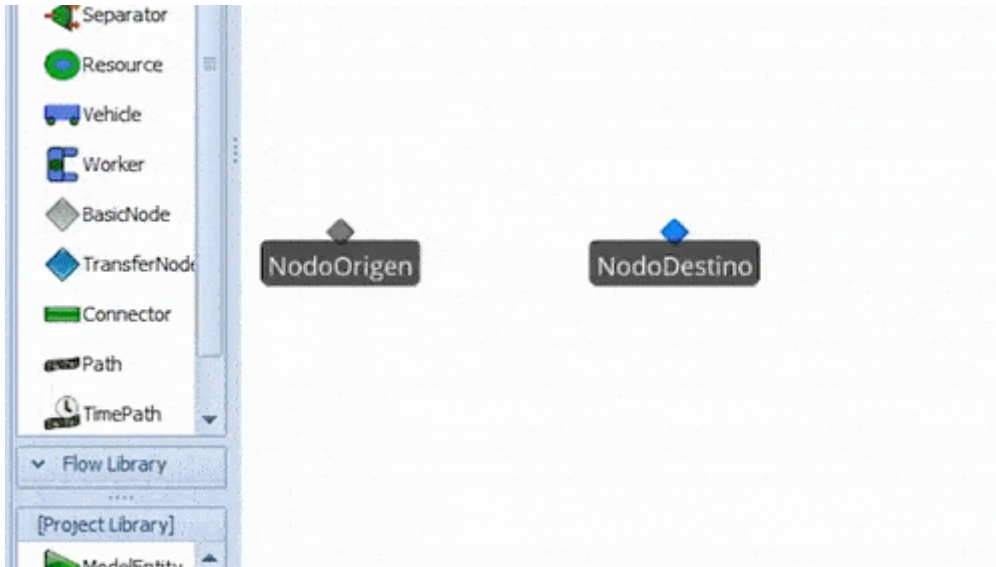


Objeto	<b>Connector</b>
Función	<b>Enlazar nodos</b>
Clase	<b>Link</b>
Process Triggers	-
Asignación de estados	-

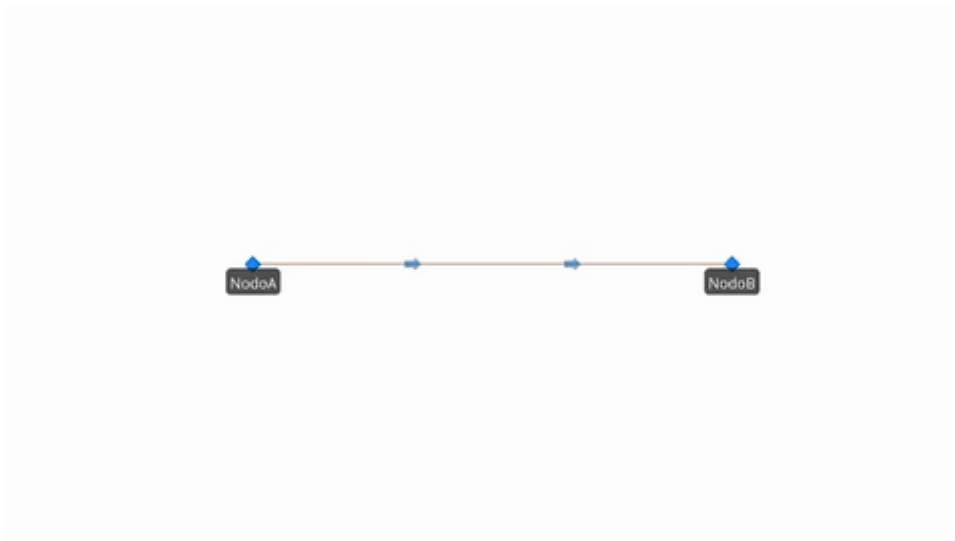
Este objeto es el más simple de los de clase *Link* o de enlace. Representa una conexión instantánea entre dos nodos (distancia 0). A diferencia de los otros objetos de esta clase, las entidades nunca entran en un Connector sino que se realiza una transferencia directa desde el nodo de origen o inicio al nodo de término o destino. Además, las entidades utilizan este objeto de una en una, las entidades que desean utilizar el Connector entran a una cola, de la que son removidas en la medida que este se encuentre disponible.

Debido a que este es el enlace más sencillo, solo tiene la propiedad **Selection Weight** que puede ser utilizada por las entidades para escoger qué enlace utilizar al salir de un nodo.

## Cómo utilizarlos



Este objeto se utiliza igual que los otros de la clase Link, debes seleccionarlos en la librería, hacer click en el nodo de origen y luego en el nodo de destino.





Objeto Connector uniendo dos nodos en vista Facility (2D)

## Propiedades

Propiedad	Tipo	Descripción
Selection Weight	Expression	<p>Expresión utilizada para definir la ponderación o peso que tiene este objeto a la hora de escoger un enlace al salir de un nodo. Ejemplo: Un enlace con el doble de peso que otro, tiene el doble de probabilidades de ser escogido.</p> <p>Si este valor es 0, las entidades nunca escogen el enlace, a menos que estén obligadas a hacerlo (Ejemplo: todos los pesos tienen 0 o solo hay un camino).</p> <p><b>Puede ser una expresión lógica: Verdadero = 1, Falso = 0.</b></p>

Revisión #13

Creado 15 marzo 2019 01:13:32 por Julio

Actualizado 10 septiembre 2019 20:33:35 por Ada Lovelace