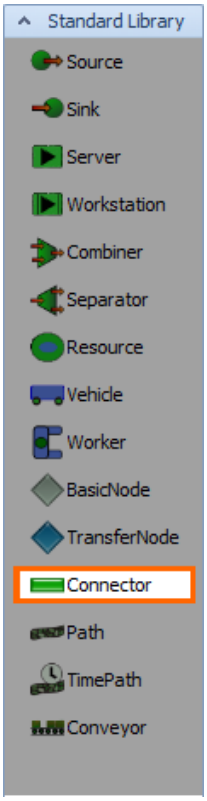
Connector



Objeto	**Connector**
Función	**Enlazar nodos**
Clase	**Link**
Process Triggers	**-**
Asignación de estados	**-**

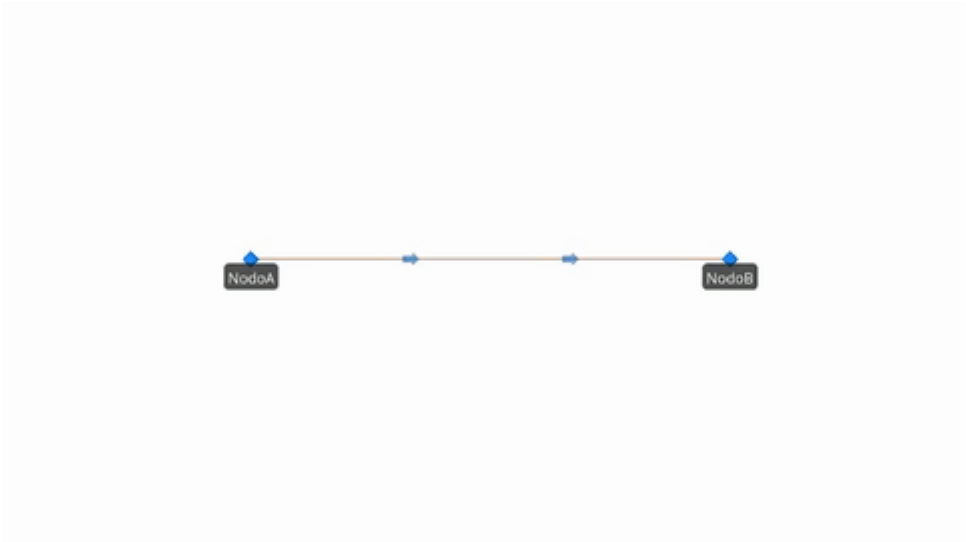
Este objeto es el más simple de los de clase *Link* o de enlace. Representa una conexión instantánea entre dos nodos (distancia 0). A diferencia de los otros objetos de esta clase, las entidades nunca entran en un Connector sino que se realiza una transferencia directa desde el nodo de origen o inicio 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	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. 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). **Puede ser una expresión lógica: Verdadero = 1, Falso = 0.**

Revisión #13
Creado 2019-03-15 01:13:32 UTC por Julio
Actualizado 2019-09-10 20:33:35 UTC por Ada Lovelace