

# Escogiendo la cola más corta



[Descargar ejemplo](#)

El modelo está compuesto por:

- 1 [Source](#) (Llegada)
- 2 [Servers](#) (Norte, Sur)
- 1 [Sink](#) (Salida)
- [Connectors](#) y [Paths](#)

**Objetivo:** Hacer que las entidades, al llegar, tomen el camino hacia el servidor con la cola más corta en ese instante.

**Supuestos:** Las entidades no se pueden cambiar de cola. En caso de empate la elección es al azar.

ColaMásCorta.PNG  
Modelo de ejemplo

La solución está en los enlaces entre el Source y los Servers. Para entenderla debes leer las propiedades **Selection Weight** de los objetos [Connector](#) o [Path](#), y la página sobre [cuántos objetos hay en una cola](#).

Nótese que cuando las colas sean iguales, los pesos serán iguales a 0, en este caso Simio escogerá uno al azar.

---

Revisión #8

Creado 2019-09-10 19:30:07 UTC por Ada Lovelace

Actualizado 2024-06-10 20:41:00 UTC por Ada Lovelace