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