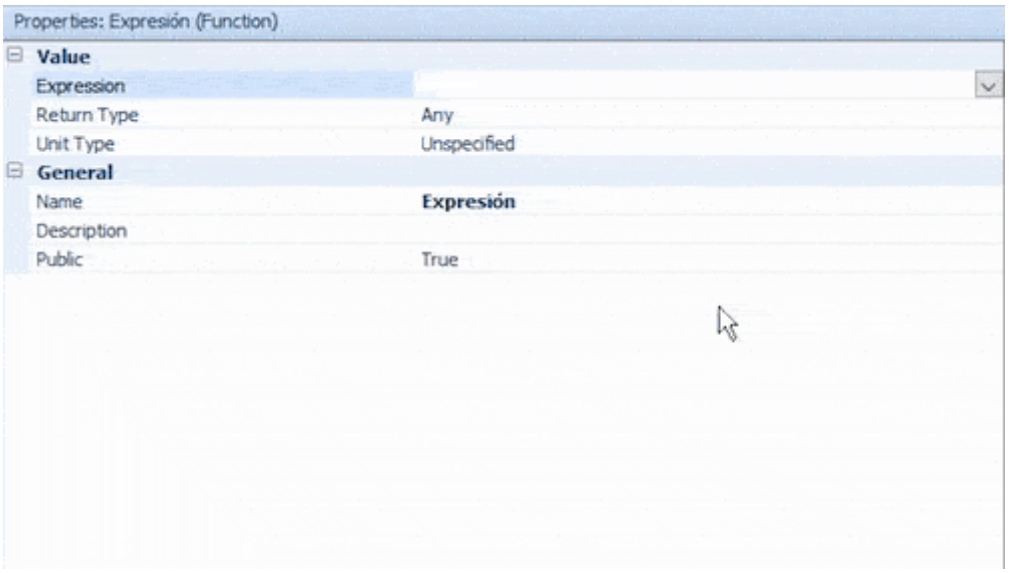
Expressions y el Expression Editor

Expresiones en Simio

Al igual que en los lenguajes de programación, una *Expression* (expresión) en Simio es una combinación de una o más constantes, variables, operadores y funciones que son interpretadas (evaluadas) para generar un valor de retorno. (Fuente: Wikipedia)

En Simio, la creación de expresiones se realiza por medio del *Expression Editor* o editor de expresiones. Este se encuentra en la ventana de propiedades para distintas propiedades que acepten este tipo de valor. Para abrirlo basta con seleccionar la propiedad que se desea editar y luego hacer click en el botón ubicado en el extremo derecho en forma de flecha hacia abajo ( ).



Utilizando el *Expression Editor o* editor de expresiones para definir una distribución de probabilidad .

Por medio de las expresiones y con la ayuda del editor de expresiones, se pueden definir distribuciones de probabilidad, realizar operaciones matemáticas, acceder a propiedades y estados de objetos, llamar a las funciones incluidas de Simio, acceder a la hora en el reloj de la simulación, entre muchas otras. La sintaxis utilizada le será familiar a aquellos que hayan programado en lenguajes de programación tradicionales como Java.

Algunas constantes o palabras reservadas

Nombre	**Descripción**
True	Valor boolean que representa el valor de verdad *verdadero.* Tiene un valor numérico equivalente a 1.
False	Valor boolean que representa el valor de verdad *falso.* Tiene un valor numérico equivalente a 0.
Infinity	Representa un valor numérico de infinito.
Nothing	Similar a el null de algunos lenguajes de programación. Representa una referencia nula.
ParentObject	Representa una referencia al objeto padre que contiene a la expresión.
Is	Is seguido del nombre de la definición de un objeto retorna *True* si el objeto sobre el cual se invoca este método es una instancia de dicha definición. Ej: MiServidor.Is.Server == True
TimeNow	Retorna el reloj de la simulación, en horas.

Operadores matemáticos y lógicos

Operador	**Descripción**
==	Igual a
>	Mayor que
<	Menor que
>=	Mayor o igual que
<=	Menor o igual que
&&	Y (*and)*
||	O (*or*)
!	No (*not*). Invierte el resultado de una expresión lógica.
!=	Distinto a
+	Adición
-	Sustracción

*	Multiplicación
/	División
^	Potencia (elevado a) (2^3 == 8)

Revisión #8
Creado 2019-04-09 04:20:15 UTC por Julio
Actualizado 2019-04-16 03:53:09 UTC por Julio