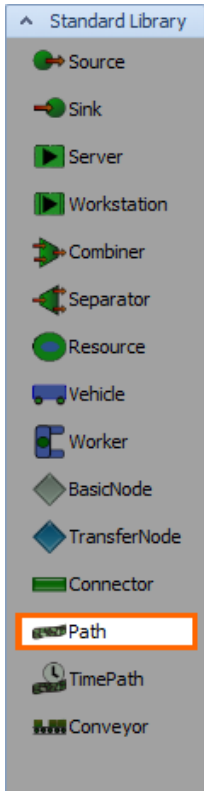


# Path



Objeto	<b>Path</b>
Función	<b>Enlazar nodos</b>
Clase	<b>Link</b>
Process Triggers	<b>Run Initialized, Run Ending, Entered, Trailing Edge Entered, Reached End, Exited</b>
Asignación de estados	<b>On Entering, Before Entering</b>

El objeto Path permite definir una vía entre dos nodos en la cual el tiempo de viaje está determinado por la longitud del Path y la velocidad de la entidad que viaja a través de él. Este objeto permite representar elementos como caminos, carreteras, o simplemente facilitar la conexión de los distintos elementos del modelo.

La vista Facility de Simio permite crear los modelos a escala. Debido a esto, el objeto Path por defecto detecta la longitud en base a la distancia que cubre en la vista Facility. Si se desea especificar la longitud de forma manual se deben utilizar las propiedades **Drawn To Scale** y

## Logical Length.

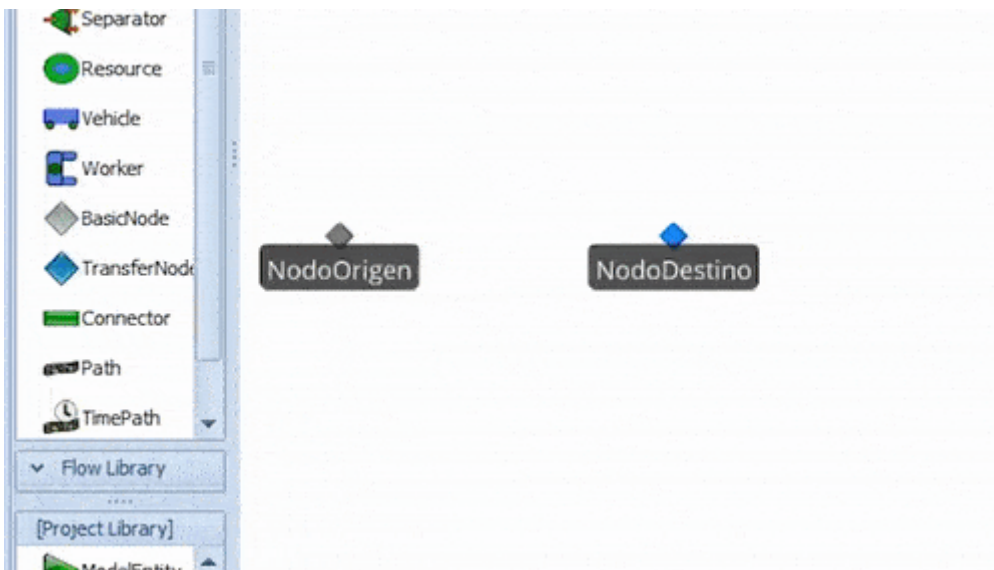
Si se desea limitar la cantidad de entidades que pueden utilizar el Path en un determinado instante, se puede utilizar la propiedad **Initial Traveler Capacity**.

Al igual que los otros objetos de la clase Link, este objeto tiene la propiedad **Selection Weight**. Esta propiedad puede ser utilizada por las entidades para escoger qué enlace utilizar al salir de un nodo.

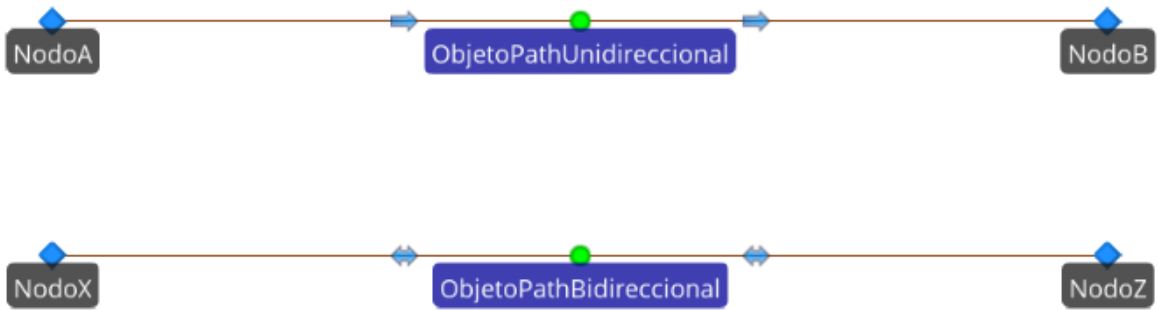
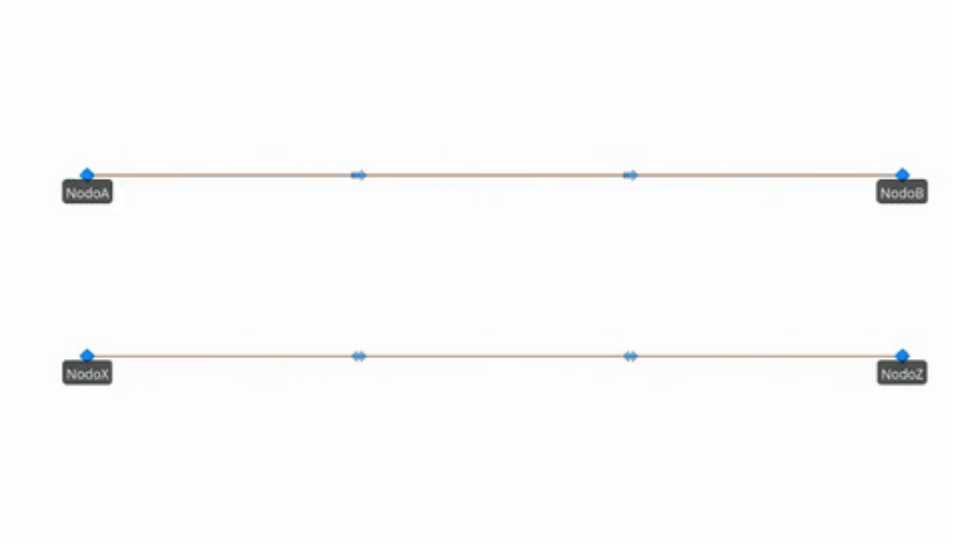
## Tipos

- **Unidireccional** (*Unidirectional*): Las entidades pueden moverse solamente en una dirección.
- **Bidireccional** (*Bidirectional*): Las entidades pueden moverse en ambas direcciones. Sin embargo, solo puede haber flujo en una dirección a la vez, debido a esto existen posibilidades de que las entidades se bloqueen mutuamente. Si se desea tener flujos simultáneos en direcciones opuestas, se deberá usar dos objetos Path de tipo unidireccional, uno para cada sentido.

## 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.



Dos objetos Path en vista Facility (2D)

Algunas propiedades

Allow Passing	Boolean	Indica si las entidades pueden adelantarse entre ellas cuando sus velocidades difieren.
Speed Limit	Double	Velocidad máxima a la que pueden viajar las entidades al utilizar este objeto.
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>

## Add-On Process Triggers

Trigger	Descripción
Run Initialized	Ocurre cuando la simulación es iniciada.
Run Ending	Ocurre cuando la simulación está terminando.
Entered	Ocurre cuando una entidad (su parte frontal) entra en este objeto.
Trailing Edge Entered	Ocurre cuando la parte trasera de una entidad entra a este objeto.
Reached End	Ocurre cuando una entidad (su parte frontal) ha alcanzado el final de este objeto.
Exited	Ocurre cuando una entidad ha dejado el objeto.

Revisión #5

Creado 2019-03-15 01:13:42 UTC por Julio

Actualizado 2019-09-10 20:33:21 UTC por Ada Lovelace