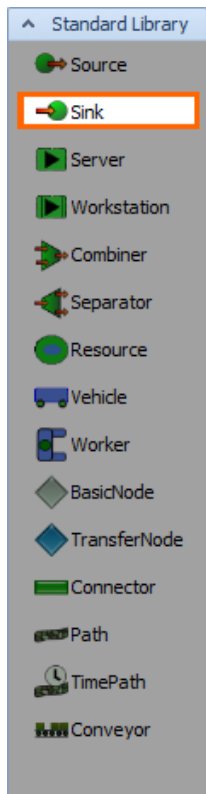


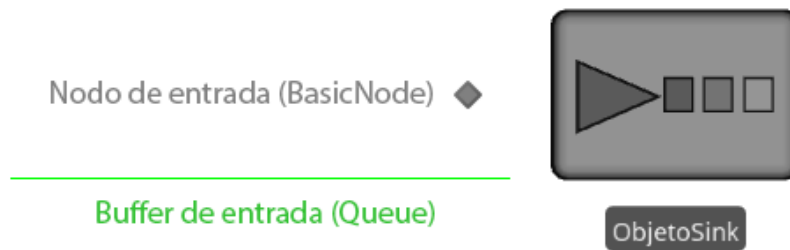
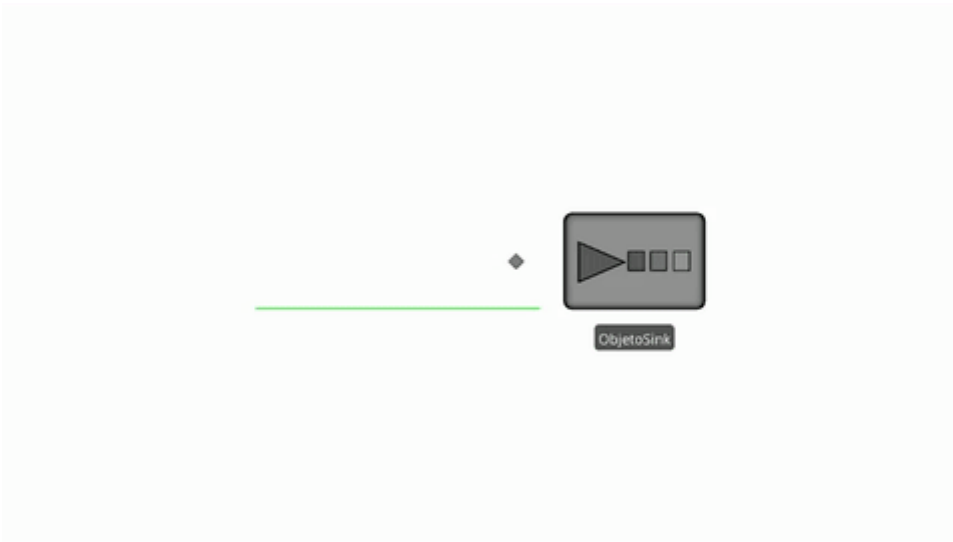
# Sink



Objeto	<b>Sink</b>
Función	<b>Destrucción de entidades</b>
Clase	<b>Fixed</b>
Process Triggers	<b>Run Initialized, Run Ending, Entered, Destroying Entity</b>
Asignación de estados	<b>On Entering</b>

Este objeto destruye las entidades que ingresan a él, además, puede guardar estadísticas como el tiempo en sistema (*Time In System*).

Cuenta con un buffer de entrada (*Input Buffer*).



Objeto Sink visto en vista Facility (2D)

## Algunas propiedades

Propiedad	Tipo	Descripción
Transfer-In Time	Expression	Tiempo requerido para transferir una entidad a este objeto.
On Entering	Assignments	Estados a asignar cuando una entidad entra en el objeto. (Opcional)

## 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 ha entrado al objeto y está por empezar el <i>Transfer-In Time</i> .
Destroying Entity	Ocurre cuando una entidad está a punto de ser destruida por el objeto.

---

Revisión #8

Creado 2019-03-10 00:47:51 UTC por Julio

Actualizado 2019-04-09 07:23:36 UTC por Julio