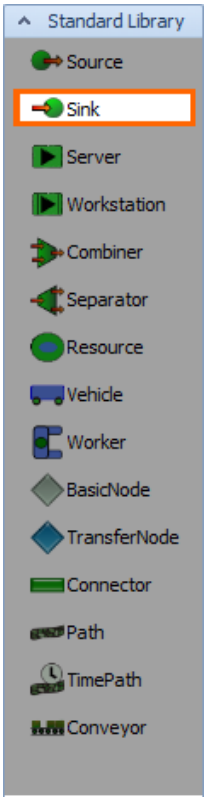
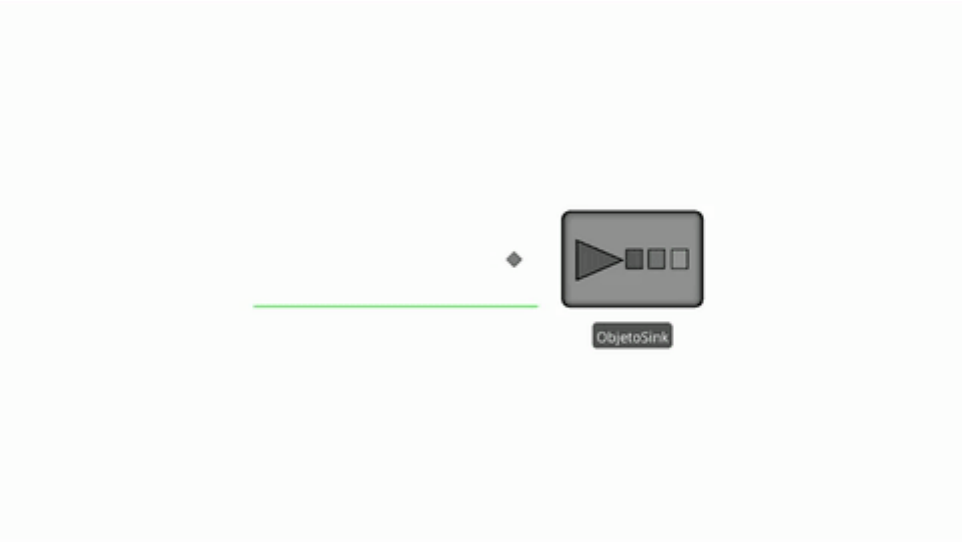
Sink

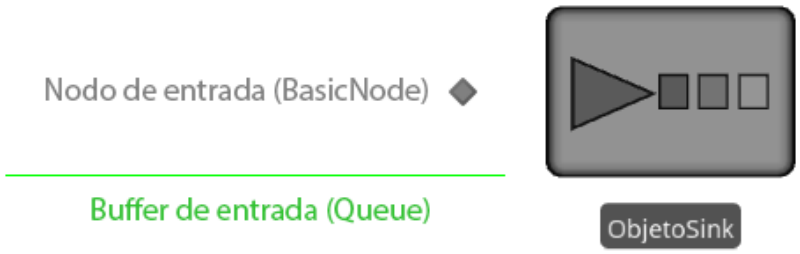


Objeto	**Sink**
Función	**Destrucción de entidades**
Clase	**Fixed**
Process Triggers	**Run Initialized, Run Ending, Entered, Destroying Entity**
Asignación de estados	**On Entering**

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 *Transfer-In Time.*
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