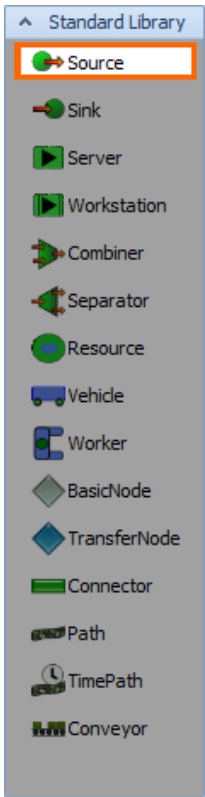


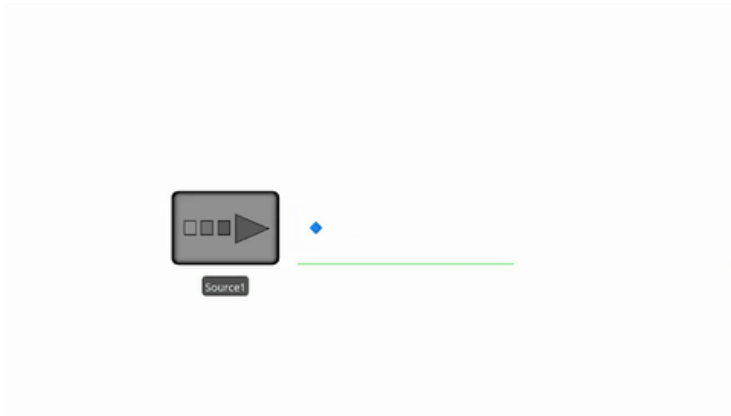
# Source



Objeto	Source
Función	Creación de entidades
Clase	Fixed
Process Triggers	Run Initialized, Run Ending, Creating Entities, Created Entity, Exited
Asignación de estados	Before Exiting, On Balking, On Reneging

Este objeto permite la creación de entidades de un cierto tipo. Esto puede ocurrir según una tasa específica, un patrón de llegada o como respuesta a un Evento.

Cuenta con un buffer de salida (*Output Buffer*) en el cual las entidades pueden esperar para salir del objeto por medio de su nodo de salida (*Output*).



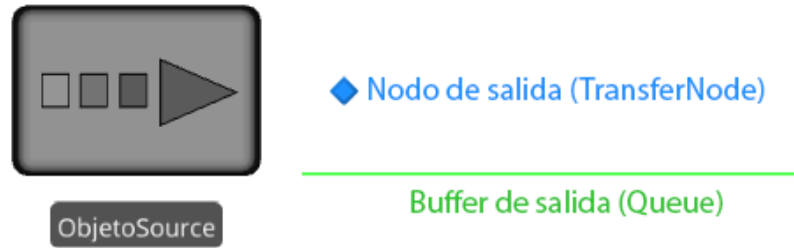
## Modos de Llegada (*Arrival Modes*)

Simio soporta los siguientes modos de llegada:

- Tiempo entre llegadas (*Interarrival Time*): Las entidades se generan según la tasa indicada por la propiedad **Interarrival Time**, que representa el intervalo de tiempo entre dos llegadas consecutivas.
- Tasa dinámica (*Time Varying Arrival Rate*): En este caso la tasa de llegadas no es fija y se obtiene de la propiedad **Rate Table**, que entrega diferentes tasas según la hora de la simulación. Por ejemplo, se desea modelar una tasa elevada en las primeras horas del día, una disminución gradual hasta la hora de almuerzo y después un aumento hasta el *peak*, antes de la hora de cierre.
- Por evento (*On Event*): Se generará una llegada solamente cuando se dispare el evento definido en la propiedad **Event Name**. Se puede utilizar cuando las llegadas dependen de alguna acción dentro de la simulación. Ejemplo: se genera una orden de trabajo a un operador logístico cuando el proceso de producción ha terminado.
- Tabla de llegadas (*Arrival Table*): Las llegadas están definidas en una tabla que contiene la hora en la que esta deberá ser generada. La columna que tiene la fecha y hora se indica en la propiedad **Arrival Time Property**. Para más información se recomienda ver el SimBit: *Appointment Arrivals*.

## Detener la creación de entidades

Revisar las propiedades: **Maximum Arrivals**, **Maximum Time** y **Stopping Event**.



Objeto Source visto en vista Facility (2D)

## Algunas propiedades

Propiedad	Tipo	Descripción
Entity Type (Tipo de entidad)	Nombre de instancia de entidad	El tipo de entidad a generar.
Arrival Mode (Modo de llegada)	<i>Interarrival Time, Time Varying ArrivalRate, On Event, Arrival Table</i>	El modo utilizado para generar el flujo de llegadas.
Time Offset	Expression	Representa un tiempo a esperar antes de generar la primera llegada.
Interarrival Time (Tiempo entre llegadas)	Expression	Intervalo de tiempo entre dos llegadas sucesivas. Esta propiedad suele ser especificada utilizando distribuciones de probabilidad. Ver <a href="#">Distribuciones de probabilidad</a> .
Entities Per Arrival (Entidades por llegada)	Expression (truncada a entero)	Número de entidades que serán creadas en cada llegada.
Initial Number Entities	Expression	Número inicial de entidades a crear al comienzo de la simulación, adicionalmente a los creados en el modo <i>On Event</i> . No son incluidos en los <i>Maximum Arrivals</i> .
Maximum Arrivals	Expression (truncada a entero)	Cantidad máxima de llegadas que generará este objeto.
Maximum Time	Expression	Tiempo contado desde el inicio de la simulación hasta el cual el objeto dejará de generar llegadas.
Stop Event Name	Event	Evento que al ser disparado hará que el Source deje de generar llegadas.

# Add-On Process Triggers

Trigger	Descripción
Run Initialized	Ocurre cuando la simulación es iniciada.
Run Ending	Ocurre cuando la simulación está terminando.
Creating Entities	Ocurre cuando el objeto está por crear una llegada.
Created Entity	Ocurre cuando una entidad ha sido creada por el objeto.
Exited	Ocurre cuando una entidad ha salido del objeto.

---

Revisión #24

Creado 10 marzo 2019 00:46:51 por Julio

Actualizado 9 abril 2019 07:23:20 por Julio