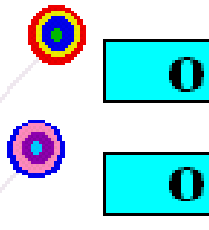




# Crearea de loturi, functie de un atribut

Entitatile (acadele) sosesc la fiecare 3 unitati de timp si li se asigneaza un atribut - Candy type (1 sau 2) si o figura (Picture) corespunzatoare (galbena sau albastra).

Numarul de loturi



Arrive  
Sosirea entitatilor

Daca trei (3) entitati de acelasi tip se acumuleaza la coada statiei de lotizare (Batching Queue), ele sunt combinate intr-un lot permanent Batch si trimise pe ruta catre procesul urmator

Depart

Next process

Sets

Enter  
Lotizare

Batch  
3

Leave

Simulate

Crearea de loturi functie de un atribut  
480

In acest bloc este definit un Counter Set si un Picture Set

Entitatile sunt grupate pe baza unui atribut, candy type.

