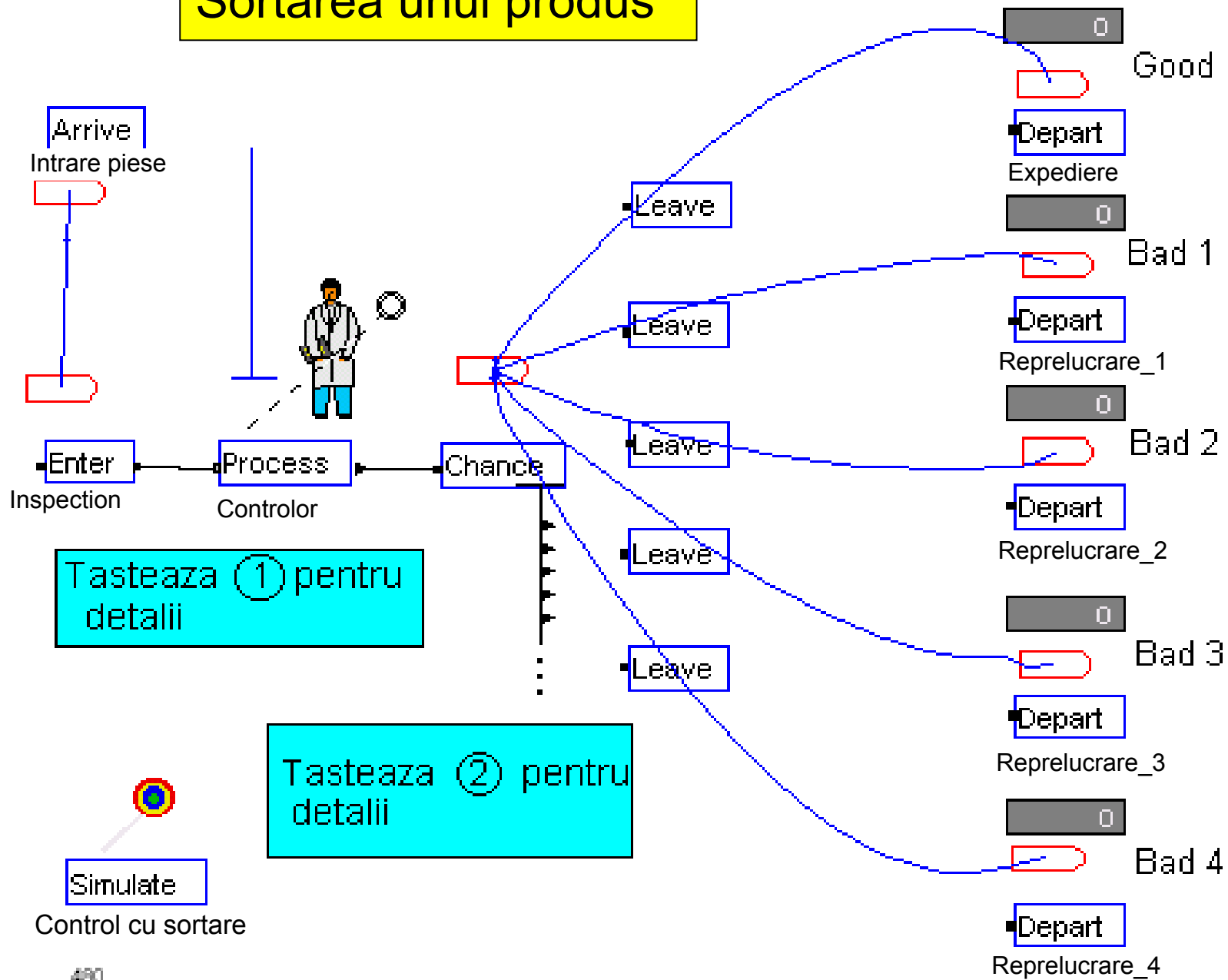


# Sortarea unui produs



480

**1.** Pentru procesarea entităților se utilizează trei module din panelul Common (Enter, Process și Leave) și un modul din panelul Support (Chance)

Este nevoie de combinația de primelor trei module întrucât modulul Inspect, care realizează o operație de control nu permite decât două ieșiri (Pass și Fail) în timp ce cazul prezentat solicită mai multe ieșiri, respectiv cinci.

După procesare toate entitățile sunt trimise la modulul Chance, transferul fiind asigurat prin varianta Connect

**2.** Separarea entităților intrate în modulul Chance se face după un criteriu probabilistic. De aici ele sunt trimise în modulul Leave corespunzător. Expedierea este asigurată "logic" (prin algoritm), traseul fizic fiind creat numai pentru animație.

De notat că pentru fiecare modul Leave trebuie specificată atât sursa cât și destinația entității. Pentru toate entitățile sursa este stația Inspection

**Arrive** [?] [X]

Enter Data

Station  Station Set

Station:  [v]

Station... Options...

Arrival Data

Batch Size:

First Creation:

Time Between:  [v]

Max Batches:

Mark Time Attribute:

Assign... Animate...

Leave Data

Tran Out... Count...

Route  StNm  Seg  Expr

Connect

Station:  [v]

Route Time:  [v]

OK Cancel Help

**Enter** [?] [X]

Enter Data

Label:

Station  Station Set

Station:  [v]

Station... Unload:  [v]

Release Resource

Free Transporter

Exit Conveyor

None

Leave Data

Animate... Next Label:

OK Cancel Help

**Process** [?] [X]

Enter Data

Queue Label:

Process Data

Seize  Request  None

Resource  Resource Set  Specific Member  Expression

Resource:  [v]

Capacity Type:  [v]

Capacity:

Resource Statistics

Process Time:  [v]

Options... Resource... Queue...

Animate...

Leave Data

Next Label:

OK Cancel Help

**Chance** [?] [X]

Label:

Probabilities:

With, 0.5, Good\_1

With, 0.1, Bad\_1

With, 0.1, Bad\_2

With, 0.1, Bad\_3

Else, Bad\_4

<End of list>

Add... Edit... Delete

OK Cancel Help

**Chance Based Probabilities** [?] [X]

With  Else

Probability:

Next Label:

OK Cancel Help

