



Nombre del alumno: Audelí Joaquín Velázquez

Nombre del profesor: Lic. Lepe Arriaga Icel Bernardo

Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico

Materia: Simulación

Licenciatura: Ingeniería en sistemas computacionales

Grado: séptimo cuatrimestre

Grupo: "A"

MÉTODO DE MONTECARLO

Lenguaje de Simulación.

Nació así el lenguaje simula, un lenguaje que contiene el embrión de lo que hoy se conoce como la programación orientada a objetos

Detectaron dos deficiencias: la entidades proceso y estación, útiles en simulación, eran entes dinámicos que se creaban y destruían a lo largo de una ejecución. Y por último el código de muchas entidades era bastante semejante.

Exigía dos innovaciones con respecto a los lenguajes de la época: Escapar de la estructura de bloques Necesidad de un tipo de datos "referencia a un objeto" que permitiera designar objetos distintos en distintos momentos.

Introducción

Presenta la alternativa de aplicar modelos de simulación en los que se consideren los distintos escenarios posibles en las actividades clave de una empresa

Se trata de permitir a las empresas predecir, comparar y optimizar el comportamiento de sus procesos simulados en un tiempo muy breve sin el coste ni el riesgo de llevarlos a cabo, haciendo posible la representación de los procesos, recursos, productos y servicios en un modelo dinámico.

Analizar la teoría de la simulación, sus antecedentes, los procesos, métodos y lenguajes de programación para la modelización a medida para cada empresa.

Lenguajes de propósito general.

La situación a analizar se puede modelar en forma más o menos sencilla para el programador por el conocimiento del lenguaje. El proceso se puede describir con tanta precisión como les sea posible en el lenguaje conocido. Se pueden realizar todas las depuraciones posibles. Cualquier lenguaje de programación puede ser empleado para trabajar en simulación

Los lenguajes, Especialmente diseñados presentan las siguientes propiedades: Acaban la tarea de programación. Generan una guía conceptual Colaboran en la definición de entidades en el sistema Manejan la flexibilidad en los cambios Ayudan a analizar y determinar la relación y el número de entidades en el sistema.

Entre los lenguajes de simulación destacan: gpss, slam, simulan y simscript. Muchos lenguajes de propósito general son completamente adecuados para la simulación.

Lenguajes de propósito especial

Permiten construir modelos complejos de manera incremental, a partir de la selección de componentes del sistema de entre un repertorio limitado a la extensión de las librerías que contienen unas entidades predefinida

Si bien las últimas tendencias añaden a estos paquetes editores para crear nuevas plantillas con características a gusto del consumidor, teniendo ventajas e inconvenientes

Los simuladores y lenguajes de simulación pueden adoptar uno de los diferentes métodos o estrategias. Existen tres estrategias que son generalmente reconocidas: Enfoque de modelado basado en eventos, Enfoque de modelado basado en actividades y Enfoque de modelado basado en procesos

