



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



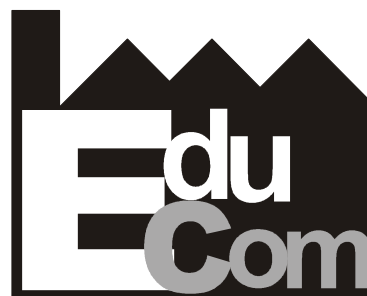
OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

*Tento materiál vznikl jako součást projektu
EduCom, který je spolufinancován Evropským
sociálním fondem a státním rozpočtem ČR.*

Úvod do simulace - 1

Libor Tůma
Technická univerzita v Liberci



EDUCATION COMPANY

Simulace výrobních systémů – 14.11.2012

**Technická univerzita v Liberci a partneři
Preciosa, a.s. a TOS Varnsdorf a.s.**

TU v Liberci



PRECIOSA



Motto

Počítačová simulace je jedním z cílů složitého procesu poznání systému, modelování a vlastního simulačního experimentu

Simulace obecně by měla být chápána jako alternativní "nouzové řešení" k reálným pokusům, či exaktním (analytickým) výpočtům

Cíle přednáškového bloku

Metodologie v oblasti modelování a simulace

terminologie pro klíčová slova:

system, modelování, simulace

Principy simulace diskrétně chápaných systémů

simulační prostředky, demonstrační příklady

System můžeme definovat jako *množinu prvků*, které jsou z našeho pohledu *dále nedělitelné*, a které mají dané *vlastnosti* a mezi nimiž existují určité *vazby*.

Systémy můžeme rozdělit na:

otevřené - uzavřené (podle vzniku, resp. zániku prvků)

dynamické - statické (podle závislosti okamžitého stavu na minulosti)

deterministické - stochastické (podle výskytu neurčitosti)

spojité - diskrétní (podle pohledu na způsob změny stavu)

Modelování můžeme popsat jako **cílevědomou činnost**, kdy pomocí jednoho systému – **originálu** - vytvoříme jiný systém – **model**, přičemž z výsledků chování modelu můžeme usuzovat na chování originálu.

Aby toho bylo dosaženo, je nejprve nutné:

provést **separabilitu** zkoumaného objektu

stanovit **rozlišovací úroveň** prvků

zajistit **kauzalitu** popsaných vztahů

Stavba modelu

Při stavbě **modelu** pak musíme dodržet odpovídající **složky** vůči originálu:

složku **prvkovou** - počet prvků modelu musí být stejný jako v originálu (je dána separabilitou a rozlišovací úrovní)

složku **časovou** - sled událostí v originálu musí být stejný jako v modelu (odpovídá kauzalitě)

složku **relační** - vlastnosti a vazby v originálu popisujeme v modelu pomocí atributů (např. smyslové vjemy jako je barva, pozice, apod. vyjadřujeme pomocí kvantifikovaných údajů - čísla, texty, výrazy, ordinální proměnné)

Stavba modelu

Než-li přistoupíme k vlastnímu modelování, je dobré si zapamatovat dvě jednoduchá, ale o to důležitější **pravidla**:

- Při modelování postupujeme vždy od **jednoduššího modelu ke složitějšímu** – umožní nám identifikovat případné chyby v modelu ve stádiu snadno opravitelných chyb. Verifikujeme - ověřujeme zpočátku základní principy chování systému.
- Model **tvoříme** především **pro uživatele** – dílčí výsledky konzultujeme s uživatelem, resp. zadavatelem. Úzce souvisí s předchozí zásadou. Zadavatel se tak může včas rozhodnout, zda mu dosavadní výsledky vyhovují (odpovídají realitě) a zda bude financovat další práce na modelu.

Dále rozlišujeme dva nejčastěji používané **přístupy** k modelování:

deduktivní - používáme, když známe vnitřní strukturu systému, můžeme pak aplikovat matematicko-fyzikální analýzu

system - matematický model - simulační model

induktivní - používáme, když neznáme vnitřní strukturu systému, pokud výstupy systému můžeme měřit, jedná se o identifikaci

system - simulační model - matematický model

Simulace je pak vlastní experiment s modelem podle prostředků, které pro simulaci využíváme, můžeme hovořit o simulaci:

identické (provádí se na reálném objektu)

kvazi-identické (provádí se na reálném objektu, ale na některé výsledky sledovaných veličin se usuzuje nepřímě)

laboratorní (fyzikální modely, simulační hry)

počítačové - analogová (analogové počítače)
- číslicová (číslicové počítače)
- hybridní (propojení analogové a číslicové)

Diskrétně chápané systémy

System můžeme již při jeho definici chápat jako sled diskrétních událostí (**změn stavů**), které se mění "**skokem**"

Model je tak popsán jako uspořádaná posloupnost dvojic (**událost, čas**)

Simulační model je pak možné realizovat pomocí tzv. **kalendáře událostí**, kdy jsou jednotlivé události zpracovávány (a plánovány) podle předem daného algoritmu. Pro číslicové počítače jsou k dispozici jak komerčně dodávané produkty (**Witness**), tak je možné použít i za tím účelem vytvořených vývojových prostředků (**PC-Simula**).

Významnou aplikační oblastí jsou systémy hromadné obsluhy (SHO).
V teorii SHO jsou pak důležité "předdefinované" objekty:

Spojové seznamy

jednocestné, dvoucestné, kruhové

Procesy

aktivní, suspendovaný, pasivní, ukončený

Kalendář událostí

realizuje plánování jednotlivých událostí - vytváření koprogramů



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



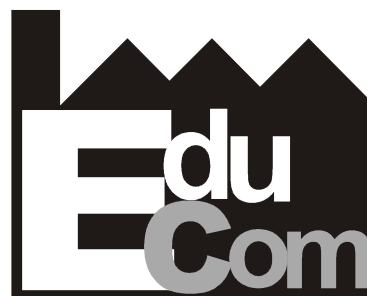
OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

*Tento materiál vznikl jako součást projektu
EduCom, který je spolufinancován Evropským
sociálním fondem a státním rozpočtem ČR.*

Úvod do simulace - 2

Libor Tůma
Technická univerzita v Liberci



EDUCATION COMPANY

Simulace výrobních systémů – 21.11.2012

**Technická univerzita v Liberci a partneři
Preciosa, a.s. a TOS Varnsdorf a.s.**

TU v Liberci



PRECIOSA



Programové prostředky pro simulaci diskrétně chápaných systémů

PC-Simula

problémově objektově orientovaný jazyk, řadí se mezi vyšší programovací jazyky, tj. používá strukturovaných příkazů a strukturované datové typy.

standardní třídy:

BASICIO

SIMSET

SIMULATION

PC-Simula

standardní třída: BASICIO

Zajišťuje vstupně-výstupní operace, je automaticky linkována k hlavnímu programu.

Procedury: outint(i,w); outreal(r,n,w); outtext(T);
 outimage;

Funkční procedury: inint; inreal; inchar;

PC-Simula

standardní třída: SIMSET

Zajišťuje práci programu se spojovými seznamy (fronty). Zohledňuje strukturu kruhového spojového seznamu. Realizace pomocí dvou podtříd:

Třída Head – definuje „hlavu“ spojového seznamu:

procedura clear;
funkční procedury first; last; empty; cardinal;

Třída Link – definuje prostředky pro práci s jednotlivými prvky seznamu:

procedury into(s); follow(x); precede(x); out;
funkční procedury suc; pred;

Deklarace v programu: ref (Head) *jmeno* (definuje frontu s identifikátorem *jmeno*)

Vlastní realizace fronty: *jmeno*:- new Head (vytvoří exemplář třídy Head)

PC-Simula

standardní třída: SIMULATION

Svémi prostředky realizuje vlastní simulační výpočet v čase. Pomocí třídy **Process** definuje prostředky pro plánování v kalendáři událostí.

Procedury activate P; aktivuje výpočet procesu P v daném čase výpočtu (stávající proces se stane suspendovaným), tj. zařadí jej jako aktivní do kalendáře událostí.

hold(t); pozastaví simulační výpočet daného procesu (události), tj. naplánuje další výpočet tohoto procesu v kalendáři událostí na čas „aktuální čas + t“

passivate; pozastaví výpočet daného procesu na neurčito, tj. vyřadí proces z kalendáře událostí.

cancel; ukončí možnost plánování daného procesu, přičemž pokud je proces aktivní nebo suspendovaný, vyřadí jej z kalendáře událostí. Proces X je možné zrušit i mimo jeho příkazovou část tvarem **cancel(X)**.

PC-Simula

Stavba programu

- je použita bloková struktura se systémem prefixů
- na začátku každého bloku jsou deklarace (nezáleží na pořadí)
- každý proces je ukončen vyčerpáním příkazové části
- implicitně je prvním procesem v kalendáři událostí hlavní program (označen identifikátorem „main“), ukončením příkazové části hlavního programu je tedy ukončen celý simulační experiment
- ukončené procesy nelze již plánovat v kalendáři událostí, dostupná je ale jejich datová část
- prázdný kalendář událostí je chápán jako rozpor s realitou !!!

PC-Simula

Ilustrativní příklad - 1

- řešena problematika obsluhy zákazníka
- ukončení simulace po časovém úseku

Zadání – Telefonistka přijímá hovory, které jsou generovány v náhodném čase a mají náhodnou délku. Zobrazují se data kdy se volající účastník dovolal a kdy byl odbaven.

V následujícím programu jsou definovány dva procesy - zdroj hovorů a obsluha hovoru (telefonistka). Dále je definována jedna třída pro realizaci dat jednotlivých hovorů.

Pro názornost vzniku jednotlivých událostí v Kalendáři událostí (tj. plánování procesů), jsou barevně rozlišeny příkazy aktivace a pasivace pro společné kauzální vazby.

Simulation

begin

process Class Zdroj; **!! - zdroj hovorů**

begin

integer start;

ref(Hovor) POM;

while true **do**

begin

POM:-**new** Hovor;

start:=time+1;

POM.TH:=uniform(2,4,start); **!! - délka odbavení**

POM.CallTime:=time; **!! - čas příchodu hovoru**

POM.into(FR); **!! – zařazení prvku do fronty**

if TEL.idle **then** **activate** TEL;

hold(uniform(0,4,start));

end;

end;

link class Hovor; **!!** - definice prvku příchozích hovorů

begin

real TH,CallTime;

end;

process class TELEF; **!!** - telefonistka

begin

ref(Hovor) POM;

while true do

begin

if not FR.empty **then**

begin

POM:-FR.first; **!!** - vybrání prvního prvku z fronty

POM.out; **!!** - vyloučení prvku z fronty

hold(POM.TH);

outreal(POM.CallTime,5,15);

outreal(time,5,15);outimage;

end else **passivate;**

end;

end;

```
ref(HEAD) FR; }  
ref(Zdroj) Z; } !! – referenční proměnné  
ref(TELEF) TEL; }  
FR:-new (HEAD); }  
Z:-new Zdroj; } !! - vygenerování exemplářů jednotlivých tříd  
TEL:-new TELEF; }  
activate Z; !! - aktivace hovorů  
hold(50); !! – doba simulace  
end.
```

PC-Simula

Ilustrativní příklad - 2

- řešena problematika dopravní úlohy
- spolupráce více (tří) procesů
- ukončení simulace na danou podmínku (událost)

Zadání – úkolem je převést materiál z jednoho místa na druhé pomocí několika aut s různou rychlostí, nosností a dobou nakládky a vykládky. Nakládání a vykládání aut je řešeno samostatnými procesy (auta jsou v tomto případě jen prvky v činnosti nakladače a vykladače). Vzdálenost mezi nakládáním a vykládáním je pro obě cesty stejná.

Simulace končí v okamžiku, kdy je všechn materiál vyložen na určeném místě.

PC-Simula

V následujícím programu jsou definovány tři procesy - Nakladač, Vykladač a Auto. Jednotlivá auta (exempláře třídy Auto) jsou pak generována v hlavním programu, přičemž vzhledem ke stavbě programu není potřeba vytvářet pro ně vlastní identifikátory.

Pro názornost vzniku jednotlivých událostí v Kalendáři událostí (tj. plánování procesů), jsou opět barevně rozlišeny příkazy aktivace a pasivace pro společné kauzální vazby.

Na závěr příkladu bude proveden rozbor vzniku prvních několika událostí, tj. jejich zařazení do kalendáře událostí, resp. změna procesů ve stavech aktivace, pasivace a suspendace.

Pozn.: Nekonečné smyčky v těle procesů jsou jen programátorským obratem pro ukončení příkazové části v okamžiku ukončení celé simulace.

Process Class NAKLAD; **!! - Nakladac**

Begin

ref (AUTO) Pom;

while true do Begin

if (P >= PMAX) then begin

outtext(„a neni uz co nakladat“); outimage;

if (FN.empty) then begin

outtext(„neni k dispozici zadne auto pro nalozeni“); outimage;

passivate;

end else Begin

POM:-FN.first;

outtext(„nakladam auto“); outint (POM.cislo,2); outimage;

POM.out; hold(POM.DN);

PNA:= PNA + 1; P:= P + POM.N;

outtext(„auto nalozeno“); outin(POM.cislo,2); outimage;

activate POM;

end;

end;

end;

Process Class Vyklad; !! - Vykladac

Begin

ref (AUTO) POM;

while true do Begin

if (FV.empty) then begin

outtext("neni k dispozici zadne auto k vylozeni"); outimage;

passivate;

end else Begin

POM:- FV.first;

outtext("vykladam auto"); outint(POM.cislo,2); outimage;

POM.out; hold(POM.DV); PNA:= PNA – 1; outtext("vyloženo auto"); outint(POM.cislo,2); outimage;

if (P >= PMAX) and (PNA = 0) then begin

outimage; outtext(„HOTOVO a prevezeno v case"); outreal(time,5,15); outimage;

activate main;

end;

activate POM;

end;

end;

end;

Process Class AUTO(N,R,DV, DN,cislo); **!! - Auto**

real N,R,DV, DN; **integer** cislo;

Begin

while true **do** **Begin**

into(FN);

if NAKL.idle **then** **activate** NAKL;

passivate;

outtext("jedu s materialem - auto cislo:"); outint(cislo,2); outimage;

hold(VZD/R);

into(FV);

if VYKL.idle **then** **activate** VYKL;

passivate;

outtext("jede prazdne auto cislo"); outint(cislo,2); outimage;

hold(VZD/R);

end;

end;

real P, PMAX, VZD;

integer PNA, N, I;

ref (HEAD) FN, FV; **ref** (NAKLAD) NAKL; **ref** (VYKLAD) VYKL; **!!** - referenční proměnné

FN:- new HEAD; FV:- new HEAD; NAKL:- new NAKLAD; VYKL:- new VYKLAD; **!!** - vygenerování exemplářů tříd

outtext("pmax ... velikost materiálu:"); **!!** - zadání velikosti materiálu

outimage;

PMAX:= inreal; outtext("vzd ... vzdalenost:"); **!!** - zadání vzdálenosti

outimage;

VZD = inreal; outtext("n ... Pocet aut :"); **!!** - zadání počtu aut

outimage;

N:= inint;

for I:=1 **step** 1 **until** N **do begin** **!!**- vytvoření N aut

outtext ("auto "); outint(I,2); outtext(" N, R, DV, DN:"); outimage;

activate new AUTO(inreal,inreal,inreal,inreal,I);

end;

passivate;

outreal(time,5,15); outimage; outimage;

End;

Děkuji za pozornost



Prezentace byla inovována v rámci projektu EduCom
CZ.1.07/2.2.00/15.0089

EduCom - Inovace studijních programů s ohledem na
požadavky a potřeby průmyslové praxe zavedením inovativního
vzdělávacího systému "Výukový podnik"