

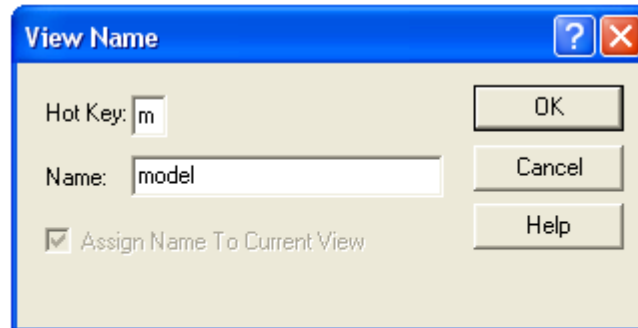
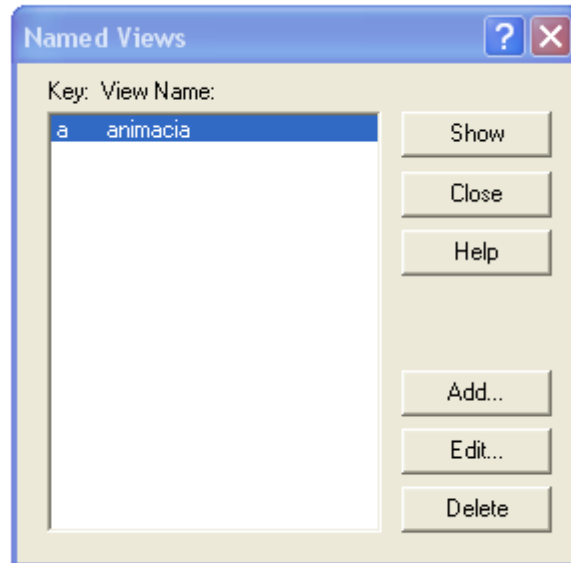
Animácia v Arene

zákazníci, zdroje, fronty, aktuálny stav
premenných, grafy

Named Views

- Niekedy je potrebné uložiť si často používané, vlastné, pohľady na model – napr. pohľad na vývojový diagram modelu a pohľad na animáciu
- Cez ***View - Named Views ...***
- Pridávanie nových pohľadov tlačidlom ***Add***
- Pohľad má svoj „hot key“ a meno
- Zobrazenie aj v paneli ***Navigate***
- Po vytvorení submodelov sa v paneli ***Navigate*** vytvoria automaticky ich položky
- Aktuálne otvorený submodel má zelenú šípku

Named Views



Named Views

The screenshot displays the Arena software interface. The main window shows a process flow diagram with the following elements: a 'Create 2' entity, a 'Process 2' entity, a 'Decide 2' decision diamond, and two 'Assign' entities ('Assign 3' and 'Assign 4'). The flow starts at 'Create 2', goes to 'Process 2', then to 'Decide 2'. From 'Decide 2', the 'True' path leads to 'Assign 3' and the 'False' path leads to 'Assign 4'. The 'Navigate' pane on the left is circled in red, showing a tree structure with 'Top-Level Model' expanded to show 'Submodel 1', 'Submodel 2', and 'Submodel 3'. A red arrow points from the 'Submodel 1' entry to a text box below.

vytvorenie submodelov sa hned' premietne aj do panelu Navigate – klikaním na šípky a názvy submodelov sa dá prepnúť do submodelu

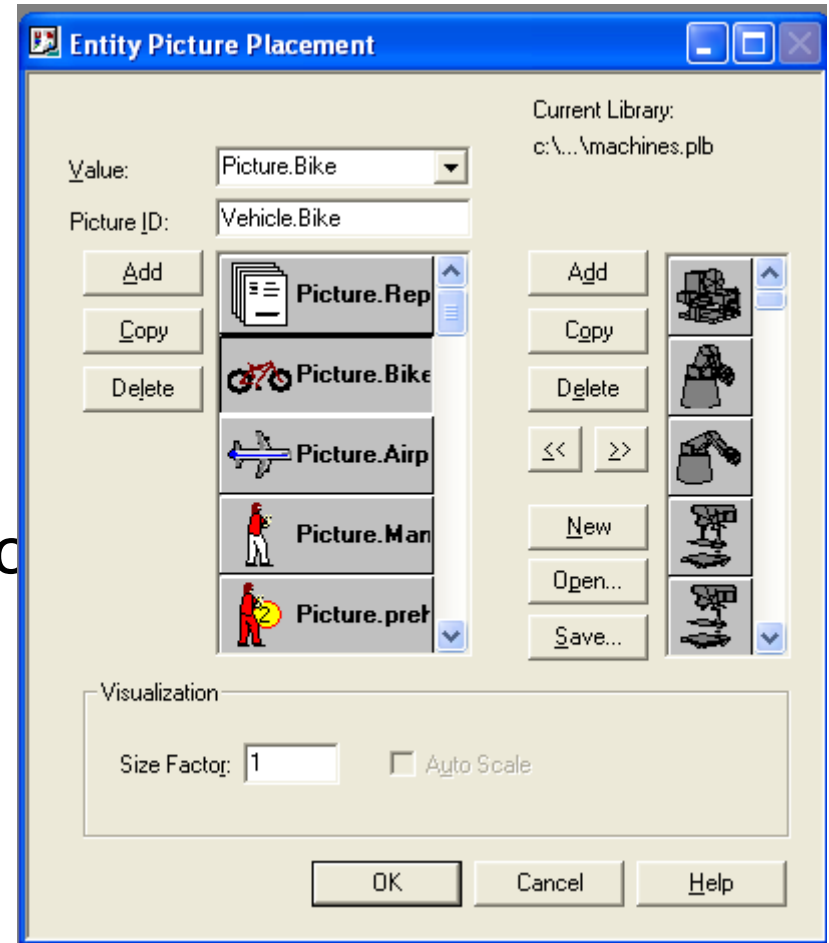
No objects selected. (365, 2129)

Obrázky zákazníkov

- Cez modul Entity je možné každému typu zákazníkov prideliť vlastný obrázok (parameter ***Initial Picture***) – v ponuke sú obrázky zo základnej knižnice
- Rozširovanie knižnice obrázkov o obrázky z iných knižníc a vytváranie vlastných obrázkov je možné cez ***Edit – Entity Pictures ...***

Obrázky zákazníkov

- Slovo „Picture. „ je povinnou súčasťou názvu obrázku
- Na ľavej strane aktuálne používaná knižnica
- Na pravej strane cez tlačidlo **Open** je možné otvoriť ďalšie knižnice

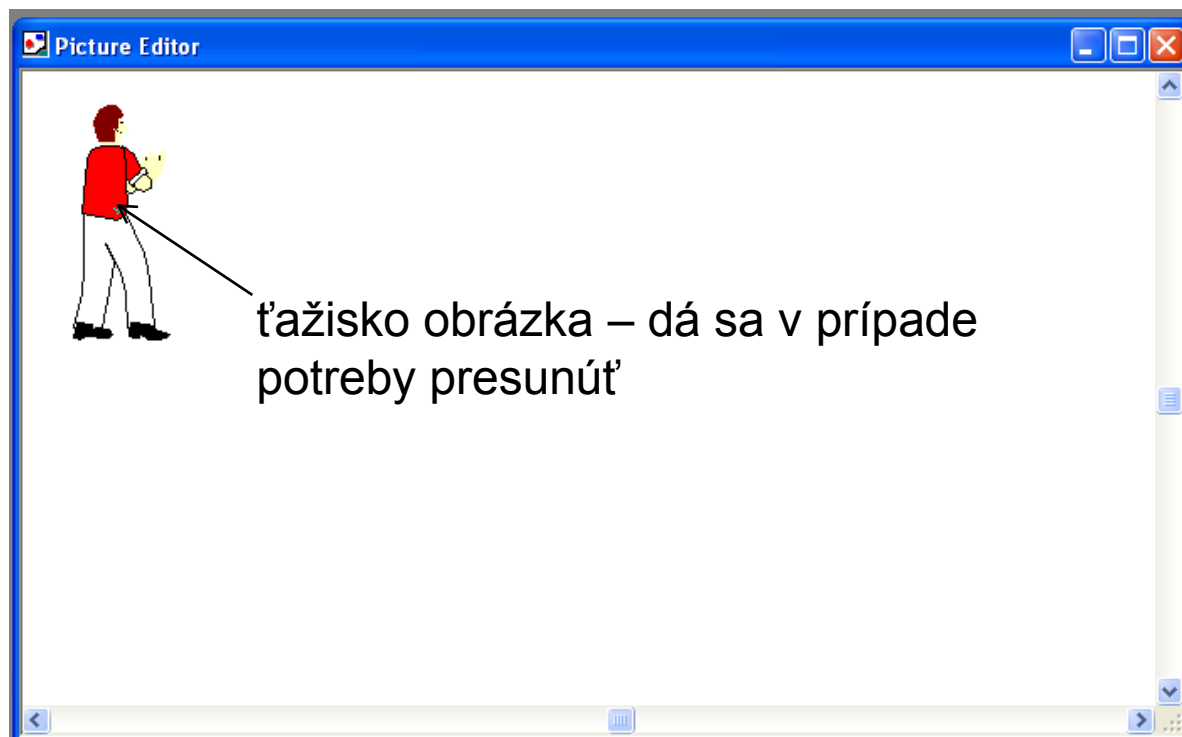


Obrázky zákazníkov

- Tlačidlá **Add/Copy/Delete** pre pridanie nového, kopírovanie existujúceho alebo zmazanie obrázku entity zo zoznamu na ľavej strane
- Parameter **Value** (názov obrázka) je povinný
- Parameter **Picture ID** je nepovinný

Obrázky zákazníkov

- Dvojklikom na položku obrázku sa dá prepnúť do editovacieho prostredia – pozor na ťažisko – ⊕




Obrázky zákazníkov

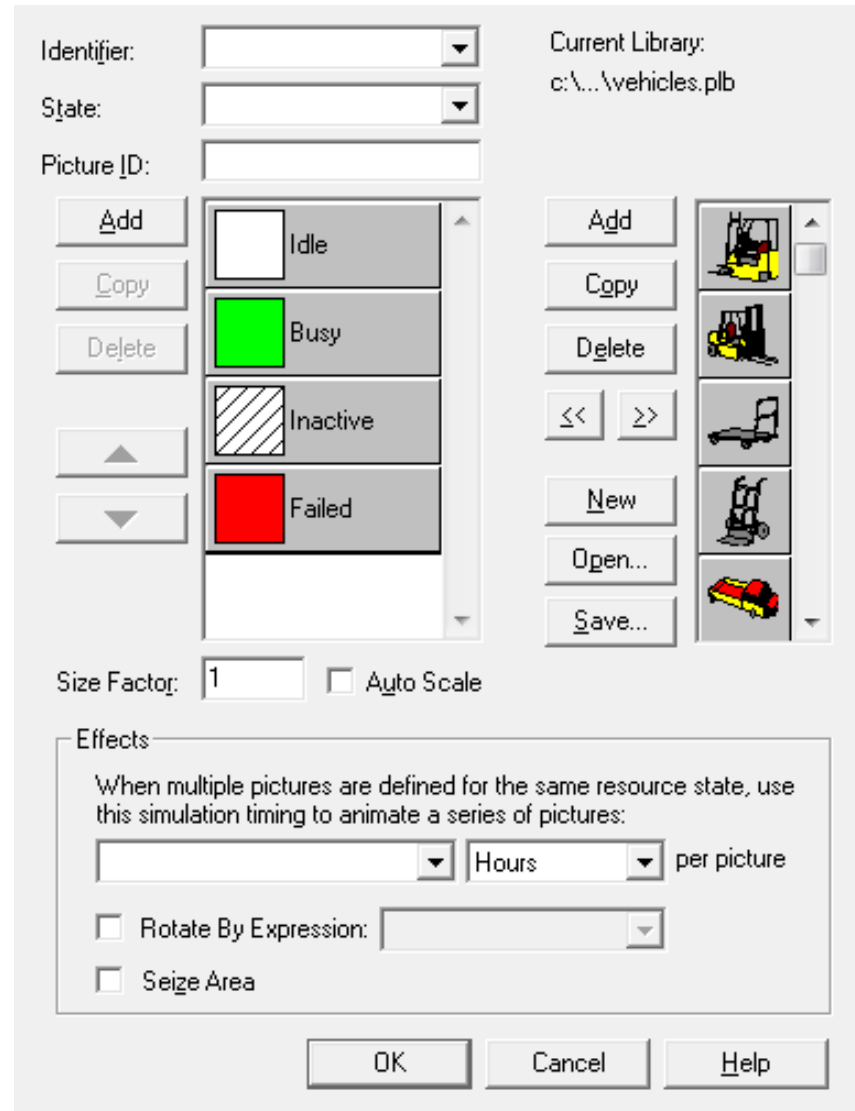
- V editovacom prostredí sa na nakreslenie nového obrázku, resp. úpravu existujúceho, používajú nástroje z panela **Draw**



- Nový obrázok je možné v modeli použiť okamžite – nenachádza sa ešte v zozname obrázkov knižnici – treba napísať priamo meno obrázka do parametra **Initial Picture**

Obrázky zdrojov

- Nerobí sa cez modul **Resource** (hoci obrázky zákazníkov sa pridelujú cez modul **Entity**)
- Nástroj **Resource** v paneli **Animate** – tlačidlo  otvorí dialógové okno pre definovanie obrázku



Obrázky zdrojov

V dialógovom okne treba definovať:

- Názov zdroja, ktorému bude obrázok pridelený – parameter ***Identifier*** – v ponuke sú všetky doteraz definované zdroje z modulu ***Resource***
- Stavy zdroja, ktoré môžu nastať – v ponuke sú štyri základné stavy – ***Idle, Busy, Inactive, Failed***
- Každý z možných stavov môže mať v animácii vlastné zobrazenie – vlastný obrázok

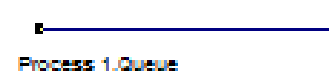
Obrázky zdrojov

- Kreslenie, editovanie, kopírovanie – rovnako ako pri vytváraní obrázku typu zákazníka
- Check-box **Seize Area** – ak je zaznačený, obsluhovaný zákazník sa zobrazí v prostriedku obrázku zdroja použitého pre stav **Busy**
- Aj tu je možné prevziať obrázok z rôznych knižníc – tlačidlo **Open** na pravej strane dialógového okna

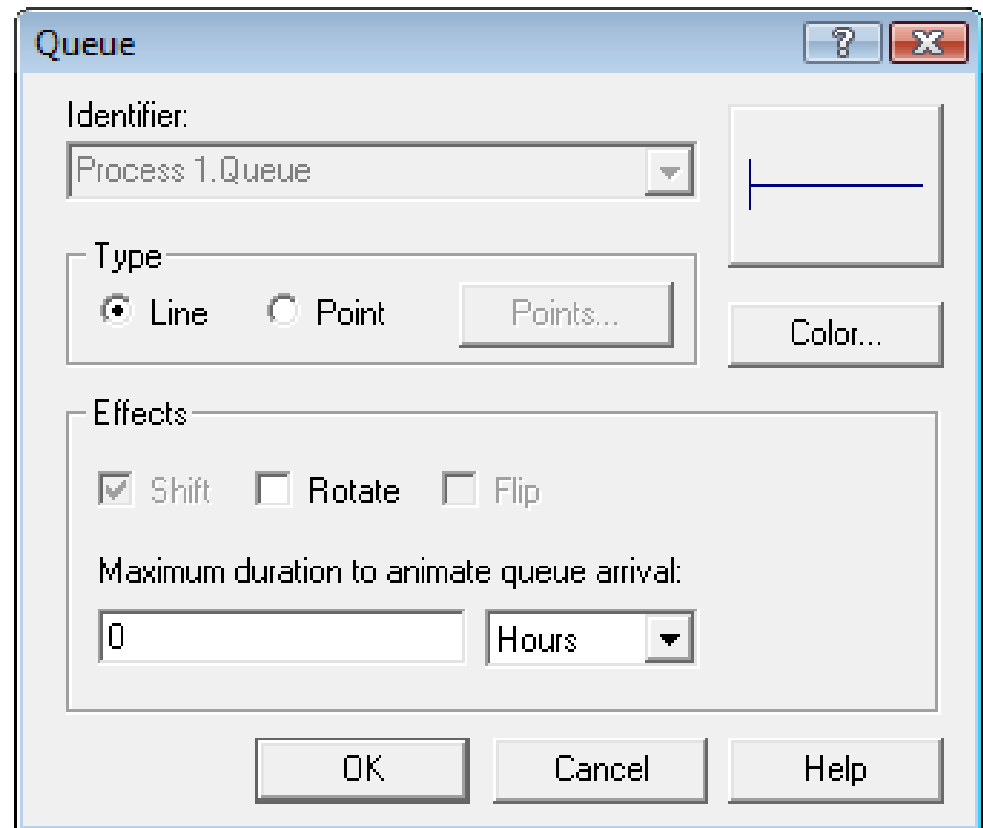
Obrázky zdrojov

- Keď je animácia zdroja pripravená, stlačiť OK
- Kurzor sa zmení na krížik – obrázok zdroja je možné umiestniť kdekoľvek v modeli
- Hotové obrázky je možné v modeli kopírovať – v tomto prípade nezabudnúť na predefinovanie názvu zdroja, ku ktorému kópia patrí

Zobrazovanie frontov

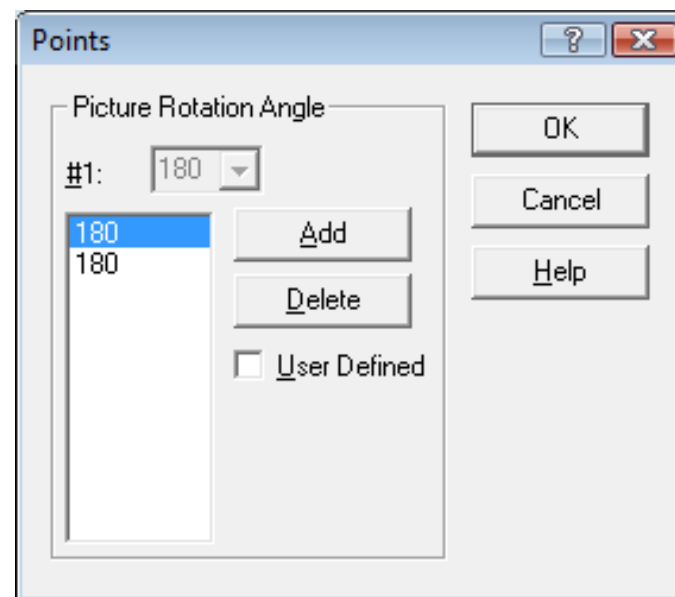
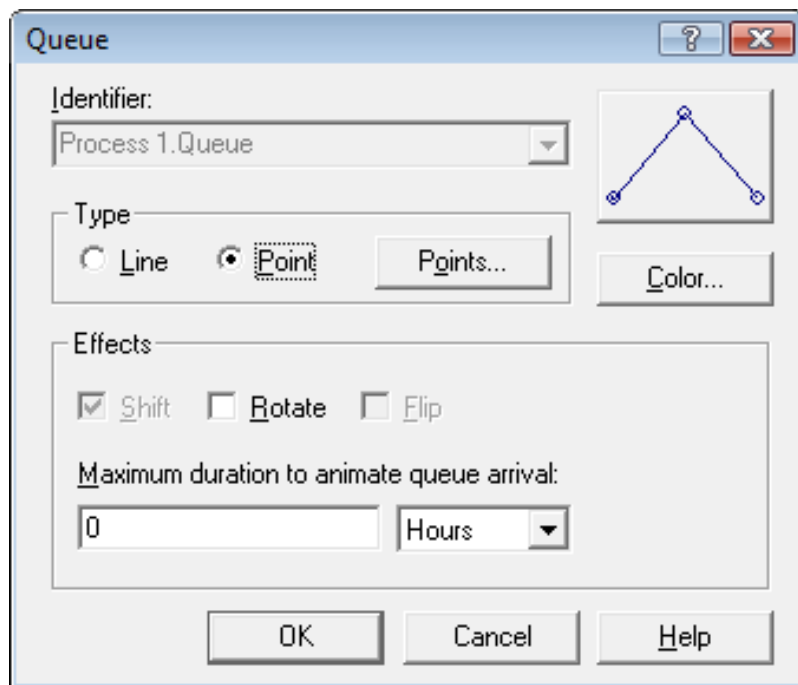


- Zdroj nemusí byť vždy zobrazený ako čiara
- Dvojnásobným kliknutím na čiaru frontu sa otvorí dialógové okno – v ňom sa dá editovať zobrazovanie frontu



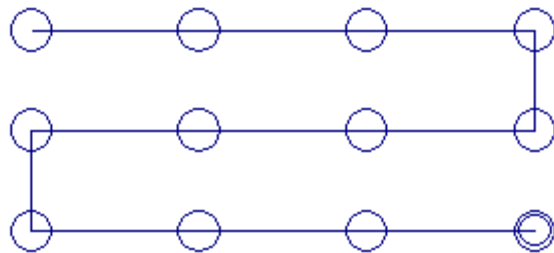
Zobrazovanie frontov

- Type – Point – zobrazenie pomocou bodiek (guličiek)
- Tlačidlá Add/Delete – definovanie počtu miest na čakanie




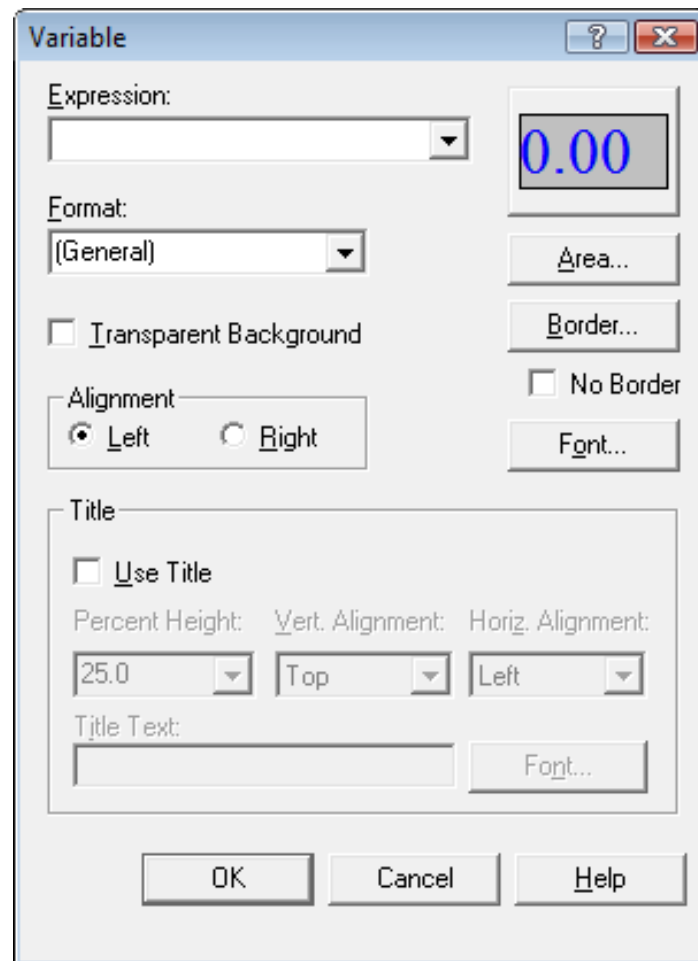
Zobrazovanie frontov

- Nakoniec je možné body (miesta na čakanie) vytvárať do tvaru, ktorý sa hodí do animácie
- Stred guľičky je aj miestom, kde sa umiestňuje ťažisko obrázku zákazníka (preto je treba dať pozor, kde má obrázok zákazníka svoje ťažisko)




Aktuálna hodnota premennej

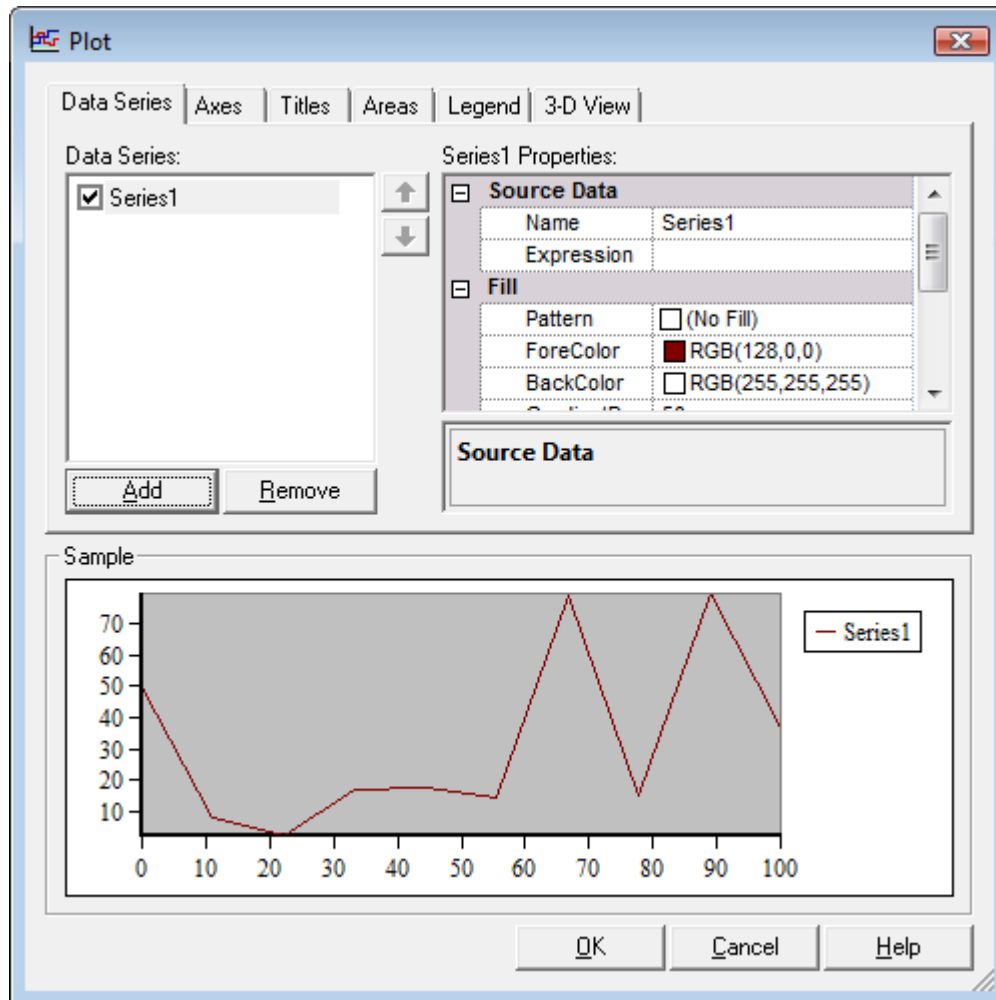
- Zobrazenie aktuálnej hodnoty nejakej premennej alebo vzorca číslom
- V paneli nástrojov Animate – tlačidlo Variable 
- Do parametra „Expression“ sa zapíše názov premennej alebo vzorca na zobrazovanie
- Množstvo vlastností na editovanie



Graf

- Zobrazenie aktuálnej hodnoty nejakej premennej alebo vzorca v grafe + história vývoja hodnôt
- V paneli nástrojov Animate – tlačidlo Plot 
- Do políčka „Expression“ sa zapíše názov zobrazovanej premennej alebo vzorca
- V jednom grafe niekoľko kriviek
- Množstvo vlastností na editovanie
- tlačidlo Add – pridanie zobrazovanej položky
- karty Data Series, Axes, Titles, Areas, Legend, 3-D View pre editovanie celkového vzhľadu grafu (zobrazovanie údajov, osí, titulku, oblasti grafu, legendy, 3-D efektu)

Graf



Zobrazenie stavu premennej a grafu v modeli

- Po stlačení tlačidla OK sa kurzor myši zmení na krížik a objekt (premennú alebo graf) je možné umiestniť kdekoľvek ku vytvorenému vývojovému diagramu modelu alebo inde na pracovnú plochu
- Raz vložené objekty je možné kopírovať – v kópii treba prepísať názov zobrazovanej premennej alebo vzorca

