

## Metoda pro přiřazení atributu pohybující se jednotce

### Příklad čerpací stanice

**K čerpací stanici přijíždějí zákazníci s následujícím cílem:**

Benzín 40 %  
Nafta 40 %  
Vzduch 5 %  
Nákup 10 %  
Myčka 5 %

Metoda:

```
var rozdeleni: real
rozdeleni:= z_uniform(0,100)
@.createAttr("Obsluha","string")
if rozdeleni <=40
    @.Obsluha:="Benzin"
elseif rozdeleni <=80
    @.Obsluha:="Nafta"
elseif rozdeleni <=85
    @.Obsluha:="Vzduch"
elseif rozdeleni <=95
    @.Obsluha:="Nakup"
else
    @.Obsluha:="Mycka"
end
```

*Tuto metodu pojmenujte např. mZakaznik a přidejte ji do Entrance na kartě Control v objektu Source.*

### Příklad muži/ženy

**Pokud zjistíte, že do ochodu přichází 60 % žen a 40 % mužů, pak následující metoda vytvoří atribut pohlaví s tímto rozdělením**

```
var rozdeleni: real
rozdeleni:= z_uniform(0,100)
@.createAttr("Pohlavi","string")
if rozdeleni <=60
    @.Pohlavi:="Zena"
else
    @.Pohlavi:="Muz"
end
```

*Tuto metodu pojmenujte např. mZakaznik a přidejte ji do Entrance na kartě Control v objektu Source.*

## Využití atributu v modelu

Pokud se má jednotka pohybovat v modelu podle hodnoty atributu, je nutné v objektu (např. FlowControl) na kartě Exit Strategy vybrat možnost MU Attribute a do tabulky uvést cílové objekty (čísla následníků) pro jednotlivé hodnoty atributu.