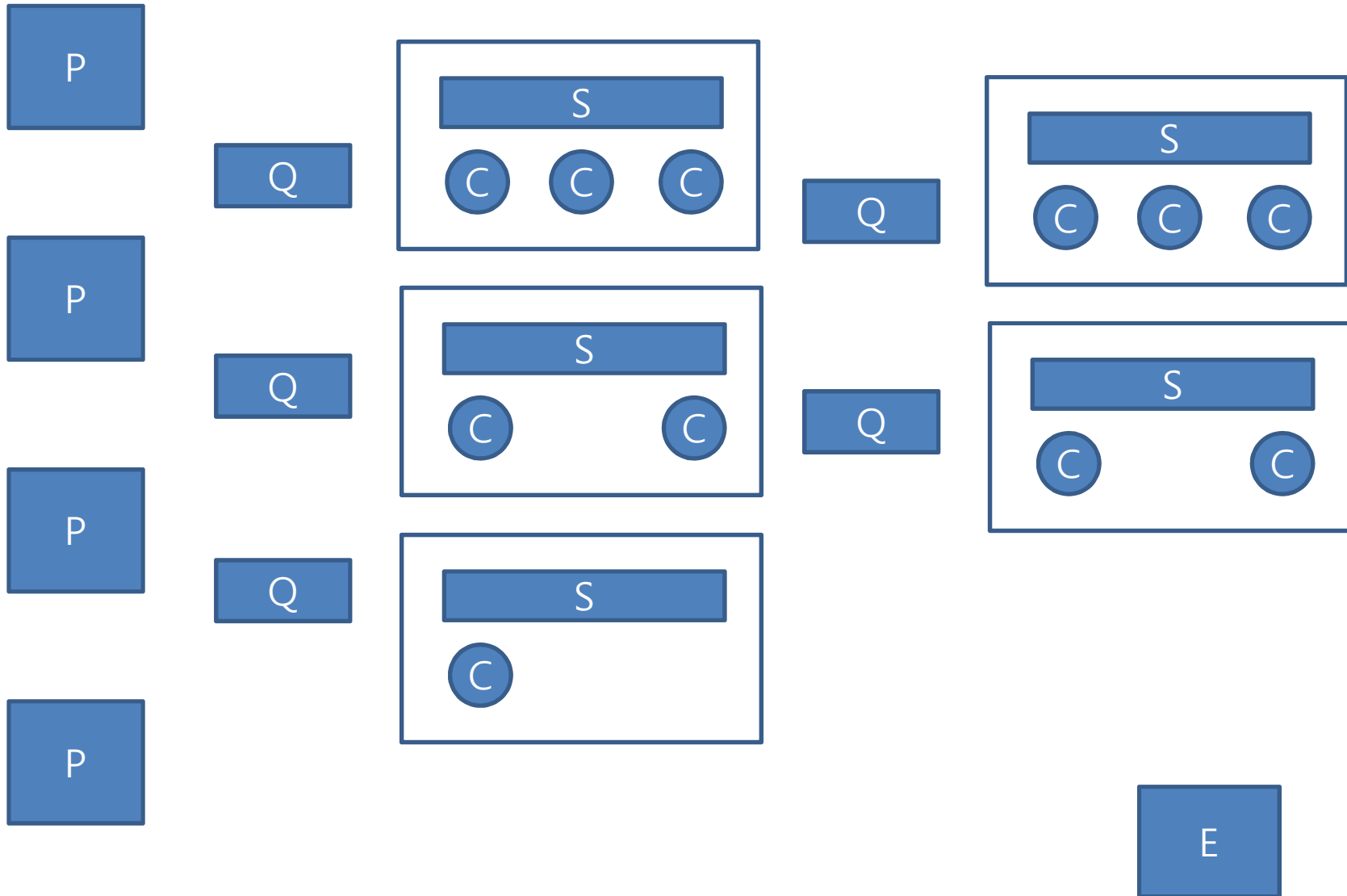


Overview



Entity

- 일을 하는 주체.
- 타입
 - 수행 시나리오
 - Server 마다 처리하는데 걸리는 시간
- 통계
 - 모든 Queue에서 기다린 시간
 - 총 수행하는데 걸리는 시간

Process

- Entity 생성 하는 주체
- 속성
 - 생성 타입(T)
 - 총 생성 Entity 수(n)
 - Entity 만들기 시작하는 시간(t)
 - Entity 생성 주기(p)

Server

- **Entity들의 교통 처리를 해주는 주체**
- **하는 일**
 - Core가 비어있으면 Queue에서 Entity를 빼서 Core에 전달
 - 완료된 Core의 Entity를 다음 Server에 전달
- **속성**
 - Core 수
- **통계**
 - Server가 바쁠 때 최대 몇 개의 Core가 일을 하는가?
 - 평균적으로 몇 개의 Core가 일을 하는가?
 - Server의 Utilization
- **조건**
 - Core의 Utilization이 최대한 비슷하도록 entity를 스케줄링

Core

- 실제 Entity의 일을 처리해주는 본체
- 한번에 1개의 entity를 처리할 수 있음
- 통계
 - Core의 Utilization

Queue

- Server에 가용 core가 없을 때 entity가 대기하는 위치
- 역할
 - Server가 Busy일 경우 Queue에 누적
 - Server가 Idle일 경우 Queue에서 빠져나감
- 정보 수집
 - 최대 누적 Entity size
 - Entity의 평균 Queue 대기 시간

End

- 수행 완료된 entity의 통계정보 수집
- 정보
 - 타입 별 평균 수행시간
 - 타입 별 평균 Queue 대기 시간