

SADRŽAJ

1. UVOD	3
2. SIMULACIJE I SIMULACIONI ALATI.....	4
3. OSNOVNO O SIMULACIJAMA IZVEDENIH PREKO PROTOTIPA KORIŠTENJEM PROGRAMSKOG JEZIKA KOJI JE IMPLEMENTIRAN NA UREĐAJ	7
3.1. Razvoj simulacionog okvira (simulatora).....	7
3.2. Unos stvarnih podataka	8
3.3. Testiranje i evaluacija.....	10
3.4. Optimizacija i iteracija.....	12
4. DOBRE STRANE SIMULACIJA IZVEDENIH PREKO PROTOTIPA KORIŠTENJEM PROGRAMSKOG JEZIKA KOJI JE IMPLEMENTIRAN NA UREĐAJ	14
4.1. Ušteda vremena.....	14
4.2. Ušteda resursa.....	15
4.3. Preciznost.....	15
4.4. Tačnost	16
4.5. Brza iteracija i optimizacija.....	18
4.6. Identifikacija problema prije fizičke izrade.....	20
4.7. Sigurnost i uticaj na pouzdanost	21
4.8. Obuka i edukacija.....	22
4.9. Upravljanje projektom.....	23
4.10. Eksperimentisanje s različitim scenarijima.....	24
5. LOŠE STRANE SIMULACIJA IZVEDENIH PREKO PROTOTIPA KORIŠTENJEM PROGRAMSKOG JEZIKA KOJI JE IMPLEMENTIRAN NA UREĐAJ	26
5.1. Troškovi izrade i održavanja	26
5.2. Potreba za preciznim podacima	27
5.3. Složenost modelovanja	28
5.4. Nesavršenost modela	29

5.5.	Vremenski zahtjevi	30
5.6.	Zavisnost od kvalitete modelatora	31
5.7.	Ograničenja tehnologije	32
5.8.	Etički izazovi	33
5.9.	Prelaz iz simulacije na produkciju	34
5.10.	Zloupotreba ili netačno interpretiranje rezultata simulacije	35
6.	DTM (DIGITAL TELLER MACHINE) OPIS UREĐAJA	37
7.	OPIS SIMULACIONOG MODELA DTM-A	42
8.	ZAKLJUČAK.....	53
9.	LITERATURA	54