

SPIS TREŚCI

PRZEDMOWA	5
1 KOSYMLACJA — WPROWADZENIE	7
1.1. Kosymulacja: podstawowe definicje i pojęcia	7
1.2. Kosymulacyjny „framework”: wymagania i struktura	15
1.3. Implementacja modelu FMU do kosymulacji	16
2 WZORCE KOMUNIKACYJNE I SPRZĘŻENIA UKŁADÓW W KOSYMLACJI	19
2.1. Silne i słabe (miękkie i twarde) metody sprzężenia w kosymulacji	19
2.2. Metody sprzężenia kosymulacji — wzorce komunikacyjne	24
2.3. Kosymulacja dyskretna, ciągła i hybrydowa	27
3 ZAGADNIENIA KOSYMLACJI W PRAKTYCZNEJ REALIZACJI	31
3.1. Metody integracji czasu	31
3.2. Stabilność kosymulacji	35
3.3. Redukcja rzędu modelu	36
4 OPROGRAMOWANIE STOSOWANE W KOSYMLACJI	39
4.1. Oprogramowanie wysoko- i niskokodowe	39
4.2. Assimulo	43
5 ZADANIA I PRZYKŁADOWE ROZWIĄZANIA	45
5.1. Odbijająca się piłeczka pingpongowa	46
5.2. Oscylator Van der Pola	48
5.3. Zadania do samodzielnego rozwiązania	49
5.4. Podpowiedzi do zadań	49
ZAKOŃCZENIE	51
LITERATURA	53
SKOROWIDZ	59