

Split – razdeli entiteto na original(parent) in child, lahko se jim da neko oznako da se bojo v nadaljevanju spet združili (z join). Ima 1 vhod in 2 izhoda. Zgornji izhod je »clone«(child), spodnji »original«. Uporabno npr za začetek paralelnih procesov.

Join – Združi »družino« entitet narejeno s split. Čaka vse parente in childe da pridejo. Ima vhod in 2 izhod. Zgornji izhod je »join« kjer izhajajo entitete joinane, spodnji pa »NoMatch« kjer izhajajo entitete ki niso iz navedene družine. Če entiteta ni iz družine gre skozi »NoMatch«.

ReplenishResource – uporabimo kadar je resource porabljiva. PRIMER: gorivo, nastavimo koliko enot goriva imamo itd...

Gate – akumulira entitete dokler se ne zgodi en »event«. Event je lahko npr: določena entiteta ko pride v gate, lahko je expression, itd...ko pride do »eventa« se entitete spustijo

Synchronize – čaka določeno število entitet da se zbere da lahko gredo vse naprej. Število določimo mi. Primer: ena entiteta je AVTO druga VOZNIK. Se pravi čakamo da avto in voznik prideta v synchronize da smo sigurni da gresta skupaj naprej. POZOR: entitete se ne združijo ampak gredo po posebej linijah naprej...toliko kot vhodnih linij tolko izhodnih.

Transfer – pretaka entitete brez da so povezane.NPR: na enem transfer nastavimo send na drugem receive. Lahko jih transferamo po istem modelu ali v drug zunanji model.

Assemble – naredi eno ново entiteto iz več »določenih«. (določimo jih mi) Če entiteta pride not in ni v spisku določena gre vn skozi izhod »NoMatch«. Ko pridejo vse listane entitee v assemble takrat spusti skozi drug izhod novo entiteto. Imajo še vhod »trigger«, in opcijo »hold for trigger«, katero uporabimo, kadar NPR: imamo že vse »kose« entitet...ampak čakamo na »naročilo kupca« da pošljemo assemblano entiteto naprej.