

Domanda 1

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 3,00



Contrassegna domanda

Si consideri il seguente frammento di codice in AgentSpeak(L):

```
a(1).  
a(2).  
a(3).  
a(4).  
a(5).  
  
+!start1 : a(X) & .print("Start1 X: ", X) & X=3 <- .print("Start1 (body) X: ", X) .  
  
+!start2 : true <- ?a(Y); .print("Start2 (body) Y: ", Y) .  
  
+!start3 : a(X) & .print("Start3 X: ", X) & X=3 <- ?a(Y); .print("Start3 (body) Y: ", Y); Y=3 .
```

Dire se le seguenti affermazioni sono vere o false.

L'evento +!start3 ha come output:

[test] Start3 X: 1
[test] Start3 X: 2
[test] Start3 X: 3
[test] Start3 (body) Y: 1
[test] No failure

Scegli...

L'evento +!start2 ha come output:

Scegli...

[test] Start2 (body) Y: 3

L'evento +!start2 ha come output:

Scegli...

[test] Start2 (body) Y: 1

L'evento +!start1 ha come output:

L'evento +!start1 ha come output:

[test] Start1 X: 1
[test] Start1 X: 2
[test] Start1 X: 3
[test] Start1 (body) X: 3

Scegli...

L'evento +!start1 ha come output:

[test] Start1 X: 1
[test] Start1 X: 2
[test] Start1 X: 3
[test] Start1 (body) X: 1
[test] Start1 (body) X: 2
[test] Start1 (body) X: 3

Scegli...

L'evento +!start3 ha come output:

[test] Start3 X: 3
[test] Start3 (body) Y: 3

Scegli...

Domanda 2

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 3,00



Contrassegna domanda

Per modellare con la logica modale diverse proprietà degli agenti può essere necessario modificare la logica aggiungendo degli **assiomi** o, in alternativa, restringere la classe dei modelli formulando delle **proprietà** dei frame. In diversi casi la formulazione con assiomi **corrisponde** alle proprietà dei frame.

Dati i seguenti assiomi e proprietà:

$$(a1) \Box \varphi \Rightarrow \varphi$$

$$(a2) \Box \varphi \Rightarrow \Box \langle \rangle \varphi$$

$$(p1) \forall w \in W. \exists w' \in W. (w, w') \in R$$

$$(p2) \forall w \in W. (w, w) \in R$$

dire se le seguenti affermazioni sono vere o false.

L'assioma (a2) corrisponde alla proprietà (p1)

L'assioma (a1) corrisponde alla proprietà (p1)

La proprietà (p2) modella la riflessività

L'assioma (a1) corrisponde alla proprietà (p2)

Domanda 3

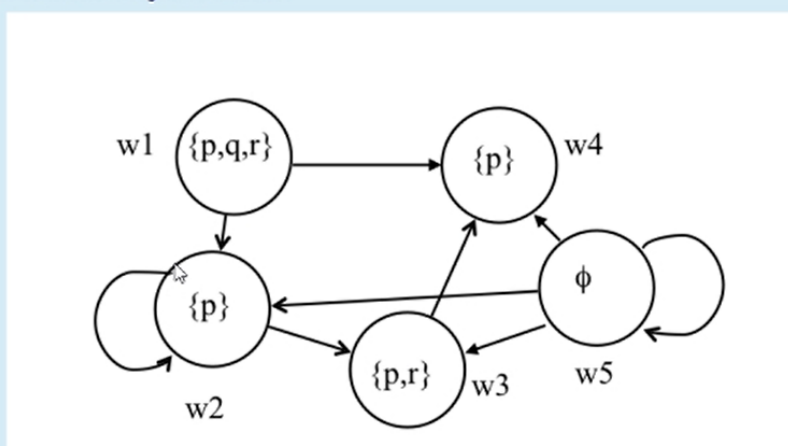
Risposta non ancora data

Punteggio max.: 3,00



Contrassegna domanda

Si consideri il seguente modello.



Dire se le seguenti affermazioni sono vere o false.

$\Box p$ è vero nel mondo w2

$\Box p$ è vero nel mondo w5

$\langle \rangle r$ è vero nel mondo w4

$\langle \rangle r$ è vero nel mondo w5

Domanda 4

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 3,00



Contrassegna domanda

Si consideri lo scheduling dei comportamenti di un agente Jade. Dire se le seguenti affermazioni sono vere o false.

Il metodo `action()` è eseguito parzialmente sino ad una condizione di sincronizzazione con altro comportamento presente pool dei comportamenti attivi dell'agente

Scegli... ▼

Il metodo `action()` è eseguito completamente ogni volta che il comportamento è selezionato dal pool dei comportamenti attivi dell'agente

Scegli... ▼

La funzione di `setup()` è invocata una sola volta

Scegli... ▼

Il valore restituito dal metodo `done()` determina se un comportamento deve essere o no inserito nel pool dei comportamenti attivi dell'agente

Scegli... ▼

Un comportamento risiede nel pool dei comportamenti attivi fino all'esecuzione del metodo `takeDown()`

Scegli... ▼

Un comportamento ciclico non valuta mai il risultato dell'esecuzione del metodo `done()`

Scegli... ▼

Domanda 1

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 4,50



Contrassegna domanda

Si consideri il seguente protocollo a commitment:

1. cfp means `create(C(i, p, propose, accept v reject))`
2. accept means none
3. reject means `release(C(p, i, accept, done v failure))`
4. propose means `create(C(p, i, accept, done v failure))`
5. refuse means `release(C(i, p, propose, accept v reject))`
6. done means none
7. failure means none

Scrivere l'insieme di commitment presenti nello stato sociale dopo l'esecuzione delle sequenze di azioni tenendo conto che lo stato sociale iniziale è vuoto:

1. cfp; propose.
2. propose; accept.
3. cfp; refuse.

Domanda 2

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 4,50



Contrassegna domanda

Data la seguente matrice di payoff, spiegare in cosa consiste il dilemma del prigioniero.

	Alice: testify	Alice: refuse
Bob: testify	A = -5, B = -5	A = -10, B = 0
Bob: refuse	A = 0, B = -10	A = -1, B = -1

Domanda 3

Risposta non ancora data

Logica modale: definire l'assioma K e la regola di necessitation.

**Domanda 4**

Risposta non ancora data

Punteggio max.: 4,50



Scrivere l'Agent Control Loop per l'architettura BDI nella versione senza Commitment Strategy (Versione 3), spiegando la notazione utilizzata.

