

Manual de Usuario

- [Descarga de la Aplicación](#)
- [Extensión de Visual Studio Code](#)
- [Interfaz](#)
- [Funcionalidades y Características del Lenguaje](#)
 - [Identificadores](#)
 - [Variables](#)
 - [Statements](#)
 - [Contextos](#)
 - [Tipos y Operaciones](#)
 - [Números](#)
 - [Expresiones Booleanas](#)
 - [Listas](#)
 - [Recursos](#)
 - [Capas](#)
 - [Servidores](#)
 - [Pedido](#)
 - [Respuesta](#)
 - [Ambiente](#)
 - [Estado](#)
 - [Condicionales](#)
 - [Ciclos](#)
 - [Funciones](#)
 - [Comportamientos](#)
 - [ping](#)
 - [ask](#)
 - [order](#)
 - [alarm_me](#)
 - [respond](#)
 - [accept](#)
 - [process](#)
 - [respond_or_save](#)
 - [save](#)

- [Contratado](#)

Descarga de la Aplicación

En nuestro [repositorio de Github](#) se encuentran las entregas (*releases*) de la aplicación. En las últimas de ellas (de [Entrega Final v0](#) en adelante) aparecen dos comprimidos que contienen la aplicación: uno para Linux-x64 y otro para Windows-x64.

En lo que sigue de documento, se asume que el directorio base para cualquier ruta que se mencione es la carpeta `linux-x64/` o `win-x64/`, en dependencia del comprimido que se haya descargado. Cuando se haga alusión a una terminal, esta debe estar ubicada en el directorio mencionado.

Extensión de Visual Studio Code

El equipo desarrolló una extensión de Visual Studio Code para que GoS tenga *syntax highlight* en ese editor de texto. Se puede acceder a ella mediante [este enlace](#).

```
# calcula el factorial
fun fact(n) {
    if n == 0 { # una conveniencia
        return 1
    }
    return n * fact(n-1)
}
print fact(5)
```

Interfaz

El proyecto cuenta con una simple interfaz de línea comandos que el ejecutable `gos` provee.

El comando `init` crea un archivo llamado `lr1-dfa.json` que contiene el autómata del parser LR(1) empleado. Este comando se debe llamar cada vez que se modifica la gramática de GoS.

El comando `run` interpreta un *script* de GoS y, de ser posible, ejecuta la simulación que se configura. A modo de ejemplo, podemos crear un archivo `fact.gos` en el

directorio Sources/ con el siguiente código:

```
# calcula el factorial
fun fact(n) {
    if n == 0 { # una conveniencia
        return 1
    }
    return n * fact(n-1)
}
print fact(5)
```

y ejecutarlo mediante

```
$ gos run Sources/fact.gos
120
warn: DataClassHierarchy.EvalVisitor[0]
      No servers are accessible from the global context.
      Simulation won't run.
```

Funcionalidades y Características del Lenguaje

Identificadores

En GoS los nombres de variables, funciones, comportamientos, propiedades, etc, deben seguir las siguientes reglas:

1. poseer solamente números, letras del alfabeto inglés (mayúsculas y minúsculas) y el caracter _.
2. no comenzar con número.
3. poseer al menos una letra.

Son identificadores válidos: *cAsA*, *__a*, *alfa123*, *nombre_de_variable*.

No son válidos:

- *_1*, porque no posee letra (regla 3).
- *nombre de variable*, porque posee espacios (regla 1).
- *1ra_var*, porque empieza con número (regla 2).
- *pureza_20%*, porque posee el caracter % (regla 1).

- *año*, porque contiene ñ (regla 1).

Promovemos el uso *snake case* para nombrar identificadores.

En GoS no hay constantes, por ende, recomendamos nombrar con todas las letras en mayúsculas a las variables que no deben cambiar su valor. Por ejemplo:

```
let PI = 3.14
let MESES_DEL_ANYO = 12
```

Variables

Las variables se definen mediante la palabra reservada `let`.

```
let a = 3
let b = 4
let c = 5
```

No se pueden definir dos variables de igual nombre en un mismo contexto. El identificador de la variable tampoco puede coincidir con el nombre de una función o comportamiento en un mismo contexto (ver [Contextos](#)).

Al definir una variable, se evalúa la expresión a la derecha del `=` y se determina que el tipo de la variable es el tipo del valor obtenido. Luego de que una variable es definida, su valor puede ser alterado, siempre y cuando el tipo del nuevo valor coincida con el tipo de la variable (ver [Tipos y Operaciones](#)).

Lo siguiente es válido:

```
let a = 3
a = 4
a = 3.5
```

Mientras que esto, no:

```
let a = 3
a = [2, 3]
```

Salida:

```
fail: DataClassHierarchy.EvalVisitor[0]  
Line 2, column 3: types mismatch. Type Number was expected but List is given.
```

Existen variables predefinidas en el lenguaje, a saber:

Identificador	Valor
ASK	0
ORDER	1
PING	2

que representan el tipo de un pedido.

Statements

En GoS hay dos tipos de *statement*: ***inline*** y ***de bloque***.

Un *statement inline* usualmente abarca una sola línea, pero mediante \ se puede lograr que un *statement* de este tipo abarque más de una línea.

En una sola línea:

```
let a = 3 + 4*3
```

En varias líneas:

```
let a = 3 \  
      + 4 \  
      * 3
```

Por otro lado, los *statements* de bloque pueden contener a otros *statements* dentro de un espacio de código delimitado por llaves ({ }). Ejemplos de estos tipos de *statements* son:

- declaración de funciones:

```
fun suma(a, b) {  
  let c = a + b
```

```
    print c
}
```

- bloques if, else_if y else

```
if 3 == 5 {
    print true
    print 1

} else_if 2 == 3 {
    print false

} else {
    print 3+2 == 5
    print 0
}
```

- ciclos

```
forever {
    print true
    print false
}
```

La llave inicial que delimita el código interior debe colocarse en la línea inicial de declaración del bloque. Por ende, un código como el siguiente:

```
fun suma(a, b)
{
    let c = a + b
    print c
}
```

Produce la siguiente salida:

```
fail: Compiler.Lr1[0]
      Syntax error in line 1, column 16 at end of line.
fail: Compiler.Lr1[0]
      One of these expected:
      {
```

Contextos

El intérprete de GoS crea un contexto global por defecto.

En todo momento, cuando el intérprete procede a ejecutar los *statements* que se encuentran en el interior de un *statement* de bloque, crea un nuevo contexto "hijo" del contexto actual y el nuevo contexto pasa a ser el actual.

Una variable se define en el contexto que se encuentra como actual cuando se ejecuta el *statement* `let`, sin tener en cuenta ningún contexto ancestro. Para acceder al valor de una variable se consulta el contexto actual y todos los contextos ancestros, del más al menos cercano, hasta encontrar la variable.

Este enfoque trae consigo lo siguiente:

- es posible definir una variable con el mismo nombre en contextos distintos,
- el valor de una variable definida en un contexto oculta los valores de variables homónimas definidas en contextos superiores:

```
let a = 3

if 3 < 5 {
  let a = 5
  print a
}
```

Salida:

```
5
```

- no se puede acceder al valor de una variable definida en un contexto descendiente:

```
print a
```

```

if 3 < 5 {
    let a = 5
}
print a

```

En el ejemplo anterior, al ejecutar cualquiera de los *statements* `print`, el intérprete notifica que la variable `a` no existe.

Tipos y Operaciones

En GoS no se pueden definir nuevos tipos, por lo que sólo es posible utilizar los 15 tipos que el lenguaje provee. Algunos de ellos no poseen literales o no se pueden instanciar.

Tipo	Descripción	Literal (instancia)
Number	Número positivo.	3, 2.35, 100, etc.
Bool	Valor de verdad.	true o false.
String	Cadena de caracteres.	
List	Lista de elementos de un mismo tipo.	[], [1, 2, 3], [true, false], etc.
Null	Tipo de retorno de funciones que no retornan valor.	
Server	Servidor.	new server
ServerStatus	Estado de servidor.	
Function	Función.	Declaración de función.
Behavior	Comportamiento de servidor.	Declaración de comportamiento.
Layer	Capa de comportamientos.	new layer
Resource	Recurso a satisfacer.	new resource
Request	Pedido a un servidor.	
Response	Respuesta a un pedido.	
Alarm	Señal de aviso a un servidor.	

Tipo	Descripción	Literal (instancia)
Environment	Ambiente en el cual se desarrolla la simulación.	

Algunos de estos tipos poseen propiedades y métodos, a los cuales se pueden acceder mediante el operador ..

Al modificar una propiedad o llamar a un método de un tipo, se aplica una semántica de referencia:

```
# con listas
let l1 = [1, 2, 3]
let l2 = l1

l1.add(4)

print l2

# con recursos
let r1 = new resource
let r2 = r1

r1.time = 5

print r2.time
```

Salida:

```
[1, 2, 3, 4]
5
```

Nótese cómo los estados de l2 y r2 cambian al alterar los estados de l1 y r1, respectivamente. l1 y l2 son el mismo objeto, detrás de nombres diferentes; al igual que r1 y r2.

Para ciertos casos, se puede saber si una expresión es de un tipo, mediante las palabras claves `is` y `not`. El resultado de este tipo de operaciones es un `Bool`.

```
let es_req = r is request
let no_resp = r is not response
```

Después de un `is` o un `is not` solo puede ir alguna de las siguientes palabras: `server`, `request`, `response`, `alarm`, `resource` o `layer`.

Opcionalmente, se puede colocar al final de la expresión un identificador. De ese momento en adelante, en el contexto se puede acceder mediante ese identificador al objeto al que se le consulta el tipo. Esta es una característica similar a la de `C#`.

```
if r is request req {
    # utilizo req
}
# utilizo req
```

Números

Los números se pueden comparar mediante los operadores `>` y `<`. También, al igual que el resto de los tipos, se puede saber si dos números son iguales mediante el operador `==`. Los números se pueden sumar (`+`), restar (`-`), dividir (`/`) y multiplicar (`*`) entre ellos, así como saber el resto de la división (`%`).

Expresiones Booleanas

Expresiones complejas de tipo `Bool` se pueden formar empleando los operadores lógicos de corto-circuito `or` y `and`.

```
let cond = x%2==0 and x%3==0 or x%5==0
```

Listas

De una lista se puede obtener cuántos elementos posee mediante la propiedad `length`.

```
let l = [1, 17, 3]
print l.length
```

Salida:

```
3
```

Acceder a un elemento de una lista es posible mediante el uso de corchetes ([]). Entre estos se debe colocar la posición a la que se desea acceder (un número mayor o igual que 1 y menor o igual que length).

```
let l = [1, 17, 3]
print l[1]
print l[2]
print l[3]
```

Salida:

```
1
17
3
```

Con el método `add()` se puede añadir un elemento y con `del_at()` se elimina el objeto que se encuentra en la posición dada.

```
let l = [23, 1, 15]

l.add(12)
print l

l.del_at(3)
print l
```

Salida:

```
[23, 1, 15, 12]
```

```
[23, 1, 12]
```

Recursos

Una vez se crea un recurso, es posible asignarle un tiempo de demora y declarar que depende de otros recursos.

```
let r1 = new resource
let r2 = new resource
let r3 = new resource

r3.requirements = [r1, r2]
r3.time = 35
```

Cuando un recurso se crea, se le asigna automáticamente un nombre, el cual puede ser consultado mediante la propiedad `name`.

```
let r = new resource
print r.name
```

Salida (puede variar):

```
resrc_1
```

También se puede conocer del recurso el tiempo asignado (`time`), sus requisitos (`requirements`) y si es requerido por algún otro (`required`).

Capas

Para asociar comportamientos a una capa, se asigna una lista a la propiedad `behaviors`. La función que selecciona qué comportamiento ejecutar se asocia mediante la propiedad `selector`.

```
behav p {
    print true
```

```
}

behav q {
    print false
}

fun sel(bs) {
    return 2
}

let l = new layer
l.behaviors = [p, q]
l.selector = sel
```

Se puede seleccionar el comportamiento a ejecutar mediante IA si utilizamos el selector `ai_selector`.

Servidores

A un servidor también el intérprete le asocia un identificador unívoco en tiempo de ejecución. A este se puede acceder mediante la propiedad `id`.

```
let s = new server
print s.id
```

Salida (puede variar):

```
serv_1
```

A un servidor se le pueden asociar recursos para que pueda satisfacer pedidos. También se puede declarar las capas que posee.

```
let s = new server
s.resources = [r1, r2]
s.layers = [l1, l2, l3]
```

Pedido

De un pedido se puede conocer el tipo (`type`), el remitente (`sender`), el identificador (`id`) y los recursos que demanda (`resources`).

Respuesta

De una respuesta a a un pedido `p` se puede conocer el tipo de `p` (`a.req_type`), el ID de `p` (`a.req_id`) y los recursos que la respuesta provee (`a.resources`).

También de la respuesta se puede conocer el remitente y el identificador (análogo al pedido).

Ambiente

Del ambiente se puede conocer el tiempo actual (`time`).

Estado

El estado de un servidor posee las siguientes propiedades.

Nombre	Tipo	Solo Lectura	Descripción
<code>accepted_reqs</code>	List	Sí	Pedidos aceptados.
<code>can_process</code>	Bool	Sí	Si el servidor puede procesar más pedidos.
<code>leader</code>	String	No	Identificador del servidor líder del micro-servicio.
<code>my_server</code>	String	Sí	Identificador del servidor.
<code>neighbors</code>	List	Sí	Servidores del micro-servicio.

Y los siguientes métodos.

Nombre	Cantidad de Argumentos	Tipo de los Argumentos	Descripción
<code>missing_resrcs</code>	1	Request	Devuelve los recursos que se encuentran en el pedido y que el servidor no tiene.

Nombre	Cantidad de Argumentos	Tipo de los Argumentos	Descripción
reward	2	Response, Number	Premia al servidor que mandó la respuesta, de acuerdo al tiempo que se demoró. Función involucrada en la estrategia de repartición de pedidos, empleando IA.
penalize	1	String	Penaliza al servidor cuyo ID coincide con el argumento. Función involucrada en la estrategia de repartición de pedidos, empleando IA.
penalize_all	0		Penaliza a todos los servidores del micro-servicio. Función involucrada en la estrategia de repartición de pedidos, empleando IA.
reqs_for_best	1	List	Recibe una lista de respuestas y devuelve los pedidos a repartir a los remitentes de esas respuestas. El orden en que los pedidos se reparten es determinado mediante el empleo de IA.
providers	1	Resource	Devuelve los IDs de los servidores que en el micro-servicio proveen el recurso dado.

Condicionales

En GoS existen bloques de códigos que se ejecutan si y solo si cierta condición se cumple. Para ello el lenguaje cuenta principalmente con 3 palabras reservadas: `if`, `else_if` y `else`. Luego de un `if` o un `else_if` se coloca una expresión de tipo `Bool` (condición), y si esta evalúa `true`, entonces se ejecuta el bloque de código perteneciente al *statement* correspondiente. Un bloque `else` se evalúa si todas las condicionas previas evaluaron `false`.

```
let x = 28

if x % 3 == 0 {
    print 0

} else_if x % 3 == 1 {
    print 1

} else {
    print 2
}
```

Salida:

```
1
```

No es necesario que los bloques `else_if` o `else` existan, pero si lo hacen entonces debe existir un bloque `if`.

Ciclos

Existen dos tipos de ciclos en el lenguaje: los infinitos y los *for each*.

Para declarar un ciclo infinito se emplea la palabra clave `forever`. El siguiente programa se mantiene imprimiendo `true` mientras no se fuerce su detención.

```
forever {
    print true
}
```


Salida:

```
true
true
true
...
```

Para detener un ciclo infinito se utiliza la palabra clave `break`.

```
let i = 0

forever {
  if i == 5 {
    break
  }
  print i+1

  i = i + 1
}
```

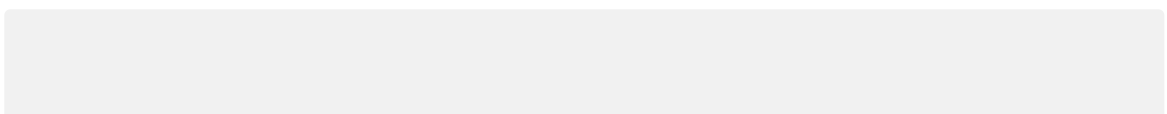
Salida:

```
1
2
3
4
5
```

El ciclo *for each* itera sobre una lista. En su declaración intervienen dos palabras claves: `for` e `in`.

Existen dos maneras de iterar:

- solo por los elementos



```
let l = [1, 2, 3]

for x in l {
    print x
}
```

Salida

```
1
2
3
```

- por los índices y los elementos

```
let l = [123, 7, 130]

for i, x in l {
    print [i, x]
}
```

Salida

```
[1, 123]
[2, 7]
[3, 130]
```

Se puede emplear break también en este tipo de ciclo.

```
let l = [100, 200, 300, 400, 500]

for i, x in l {
    if i == 4 {
        break
    }
    print x
}
```

Salida:

```
100
200
300
```

La función predefinida `range()` constituye una utilidad para iterar sobre los enteros mayores o iguales que 0 y menores que el argumento dado.

```
for x in range(5) {
    print x
}
```

Salida:

```
0
1
2
3
4
```

Funciones

La sintaxis de definición de funciones es la siguiente:

```
fun identificador(argumento_1, argumento_2, ..., argumento_n) {
    bloque de código
}
```

donde n puede ser 0 (la función no recibe argumentos).

No es válido definir una función cuyo nombre sea el mismo que el de una variable, función o comportamiento del mismo contexto.

La sintaxis de llamada a la función es:

```
identificador(valor_del_argumento_1, valor_del_argumento_2, ...,
valor_del_argumento_n)
```

Los argumentos son variables definidas automáticamente en el contexto de una función. Luego, sus valores ocultan los valores de variables homónimas definidas en contextos superiores (ver [Contextos](#)).

La palabra clave `return` es empleada para detener la ejecución, pudiendo devolver un valor si se quiere.

En la sección [Ciclos](#) llamamos a la función `range()`, asignándole 5 a su único argumento. Veamos cómo está implementada esta función.

```
fun range(upper) {  
  let i = 0  
  let ans = []  
  
  forever {  
    if i == upper {  
      break  
    }  
    ans.add(i)  
    i = i + 1  
  }  
  return ans  
}
```

`range()` devuelve una lista con los números enteros mayores o iguales que 0 y menores que `upper`.

Las otras funciones predefinidas del lenguaje son

Identificador	Cantidad de Argumentos	Tipo de los Argumentos	Descripción
<code>pow</code>	2	Number y Number	Recibe dos argumentos <code>x</code> y <code>n</code> y devuelve x^n .

Identificador	Cantidad de Argumentos	Tipo de los Argumentos	Descripción
one_always	1	List	Recibe un argumento y devuelve 1 siempre. Se puede emplear como selector de comportamientos de una capa si se quiere seleccionar siempre el primer comportamiento.
rand	1	Number	Devuelve un número aleatorio mayor o igual que 0 y menor que el argumento.
rand_int	1	Number	Devuelve un número aleatorio entero mayor o igual que 0 y menor que el argumento.
genetic	0		Recopila todos los comportamientos y recursos accesibles desde el contexto global y ejecuta un algoritmo genético. Devuelve una lista de listas de 2 elementos: promedio de retardo de los pedidos satisfechos y el porcentaje de pedidos satisfechos. Esta lista contiene los mejores resultados que obtuvo el algoritmo al ejecutar la simulación un gran número veces, variando los comportamientos y recursos asociados a los servidores. El intérprete notifica las configuraciones que obtienen esos resultados.

Comportamientos

Un comportamiento es como una función con argumentos fijos y con estado. Para declarar un comportamiento se emplea la palabra clave `behav`.

```
behav impresora {  
    print true  
}
```

Opcionalmente, se pueden declarar variables de estado para el comportamiento, mediante el *statement* de bloque `init`. Un bloque `init` solo puede contener asignaciones de variables que serán evaluadas solamente la primera vez que se ejecute el comportamiento. Las variables quedan entonces definidas con esos valores iniciales y pueden ser consultadas y modificadas en el código del comportamiento.

Veamos un ejemplo. El siguiente comportamiento envía un PING al líder del micro-servicio en el quinto llamado.

```
behav ping_al_quinto {  
    init {  
        llamado = 1  
    }  
    if llamado == 5 {  
        ping status.leader  
    }  
    llamado = llamado + 1  
}
```

Los comportamientos son la piedra angular de la inteligencia de los servidores.

No existe tal cosa como "llamar a un comportamiento" en GoS. Un comportamiento se asigna a una capa y esta, a su vez, a un servidor. Cuando en la simulación se determina que ese servidor debe reaccionar, entonces cada capa selecciona un comportamiento y lo ejecuta.

El criterio de selección del comportamiento en la capa es una función que recibe una lista de Behaviors y devuelve un número, representando el índice en esa lista del comportamiento que debe ejecutarse. Es posible asignar la función a una capa mediante la propiedad selector (ver [Capas](#)).

Existen variables de solo lectura a las cuales solo se puede acceder en los comportamientos. El valor de estas variables es asignado automáticamente por el intérprete y pueden variar entre llamados a un comportamiento. Por estos motivos, se les denomina *variables mágicas*.

Identificador	Tipo	Descripción
status	ServerStatus	Para acceder a las variables y métodos relacionados con el servidor en el que se encuentra el comportamiento.
percep	Request, Response o Alarm	Representa la percepción que el servidor ha recibido del ambiente.
done_reqs	List	Pedidos que ya han sido procesados (ver process).
env	Environment	El ambiente en el que se encuentra el servidor.

De manera similar, existen palabras reservadas que solo se pueden emplear en el interior de un comportamiento. Las secciones siguientes explican el uso de cada una de ellas.

ping

Sintaxis:

```
ping id_del_servidor
ping id_del_servidor in offset
```

donde `id_del_servidor` es de tipo `String` y `offset` de tipo `Number`.

Envía un pedido de tipo PING al servidor especificado. Se puede declarar cuántas unidades de tiempo deben pasar antes de que el pedido se envíe (`offset`).

ping, además de *statement*, es también una expresión que devuelve el pedido suscrito.

```
req = ping status.leader in 3
```

ask

Sintaxis:

```
ask id_del_servidor for recursos  
ask id_del_servidor in offset for recursos
```

donde *id_del_servidor* es de tipo *String*, *offset* de tipo *Number* y *recursos* de tipo *List*.

Envía un pedido de tipo ASK al servidor especificado preguntando por los recursos dados. Se puede declarar cuántas unidades de tiempo deben pasar antes de que el pedido se envíe (*offset*).

ask, además de *statement*, es también una expresión que devuelve el pedido suscrito.

```
req = ask status.leader in 3 for [r1, r2]
```

order

Sintaxis:

```
order id_del_servidor for recursos  
order id_del_servidor in offset for recursos
```

donde *id_del_servidor* es de tipo *String*, *offset* de tipo *Number* y *recursos* de tipo *List*.

Envía un pedido de tipo ORDER al servidor especificado demandando los recursos dados. Se puede declarar cuántas unidades de tiempo deben pasar antes de que el pedido se envíe (*offset*).

order, además de *statement*, es también una expresión que devuelve el pedido suscrito.


```
req = order status.leader in 3 for [r1, r2]
```

alarm_me

Sintaxis:

└─ alarm_me in offset

Suscribe un evento de tipo Alarm para el servidor actual en offset unidades de tiempo en el futuro.

respond

Sintaxis:

└─ respond pedido

donde pedido es un Request de tipo ASK o PING.

Suscribe un evento de tipo Response con todos los recursos de pedido que el servidor puede proveer.

accept

Sintaxis:

└─ accept pedido

donde pedido es un Request de tipo ORDER.

Envía el pedido dado al estado de *aceptado* (ver [reporte.pdf](#), 3ra Entrega, Flujo de un Pedido). Los pedidos aceptados se pueden encontrar en `status.accepted_reqs` (ver [Estado](#)).

process

Sintaxis:

└─ process pedido

donde pedido es un Request de tipo ORDER.

Envía el pedido dado al estado de *en proceso*. Después de que transcurre un tiempo determinado por el intérprete, el pedido pasa al estado de *procesado*. Los pedidos procesados se pueden encontrar en la variable mágica `done_reqs`.

respond_or_save

Sintaxis:

```
| respond_or_save pedido
```

donde pedido es un Request en el estado *procesado*.

Elabora una respuesta a pedido con los recursos que el servidor posee. Si algún recurso no puede ser satisfecho, entonces la respuesta se almacena en el estado del servidor. En caso contrario, se envía al remitente del pedido.

save

Sintaxis:

```
| save respuesta for pedido
```

donde respuesta es de tipo Response y pedido es de tipo Request.

Guarda la respuesta como una parcial al pedido dado. En caso de que todos los recursos del pedido hayan sido satisfechos mediante respuestas parciales, entonces se envía la respuesta conjunta al remitente del pedido.

Contratado

A modo de resumen, presentamos un comportamiento llamado hired (contratado).

```
fun i_accept(status, req) {
    return status.can_process
}

behav hired {
    if percep is not request req {
        return
    }
    if req.type == ASK and i_accept(status, req) \
        or req.type == PING {

        respond req

    } else_if req.type == ORDER {
        accept req
    }
}
```

```
}  
}
```

Como se puede apreciar, este comportamiento solo reacciona ante pedidos. Si es un pedido de tipo PING o uno de tipo ASK que pueda procesar, se responde. En otro caso, si es de tipo ORDER, lo acepta.