



UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA
ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA
DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍAS Y SISTEMAS DE
INFORMACIÓN ¹

SISTEMAS MULTIAGENTES
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA
TECNOLOGÍA ESPECÍFICA DE COMPUTACIÓN ²

COMPARADOR DE CONFIGURACIONES DE
ORDENADOR POR COMPONENTES

Autor: Álvaro Ángel-Moreno Pinilla y Carlos Córdoba Ruiz

Director: Luis Rodriguez Benitez

30 Octubre 2017,

¹DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍAS Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN o DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA ELÉCTRICA, ELECTRÓNICA, AUTOMÁTICA Y COMUNICACIONES o DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS o cualquier otro de la UCLM al que pertenezca el director.

²INGENIERÍA DEL SOFTWARE o INGENIERÍA DE COMPUTADORES o COMPUTACIÓN o TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (esta última está también asociada a los TFG del **curso de adaptación**)

Índice

1. INTRODUCCIÓN	2
2. OBJETIVOS GENERALES	2
3. INDICE ORIENTATIVO	2

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se utilizarán los conceptos estudiados en clase sobre los Sistemas Multiagentes y JADE y se desarrollará una aplicación aplicando estos conocimientos. La aplicación que se desarrollará será un sistema que busque en varias páginas un mismo componente de ordenador y comparará sus precios y nos dirá en que página está más barato este componente.

2. OBJETIVOS GENERALES

Principalmente nos vamos a basar en estos dos objetivos:

- Tomando como información el precio de las búsquedas en diferentes páginas web de venta de ordenadores, introduciendo los mismos componentes, concluir con la ayuda a la decisión sobre qué sitio web elegir para dicha compra.
- En caso de que no pudieran buscarse exactamente los mismos componentes a la hora de la búsqueda, definir otros de precio equiparable para una comparación más fiable.

El lenguaje de programación elegido será Java, que es el lenguaje en el que está desarrollado la plataforma software para el desarrollo de agentes, que soporta la coordinación de agentes FIPA usando el lenguaje de comunicación FIPA-ACL.

3. INDICE ORIENTATIVO

Proponemos la estructura del trabajo en los siguientes apartados:

1. Definición del problema.
2. Estudio del arte.
3. Sitios web a consultar.
4. Algoritmo de funcionalidad: comparación de componentes.
5. Caso de prueba.