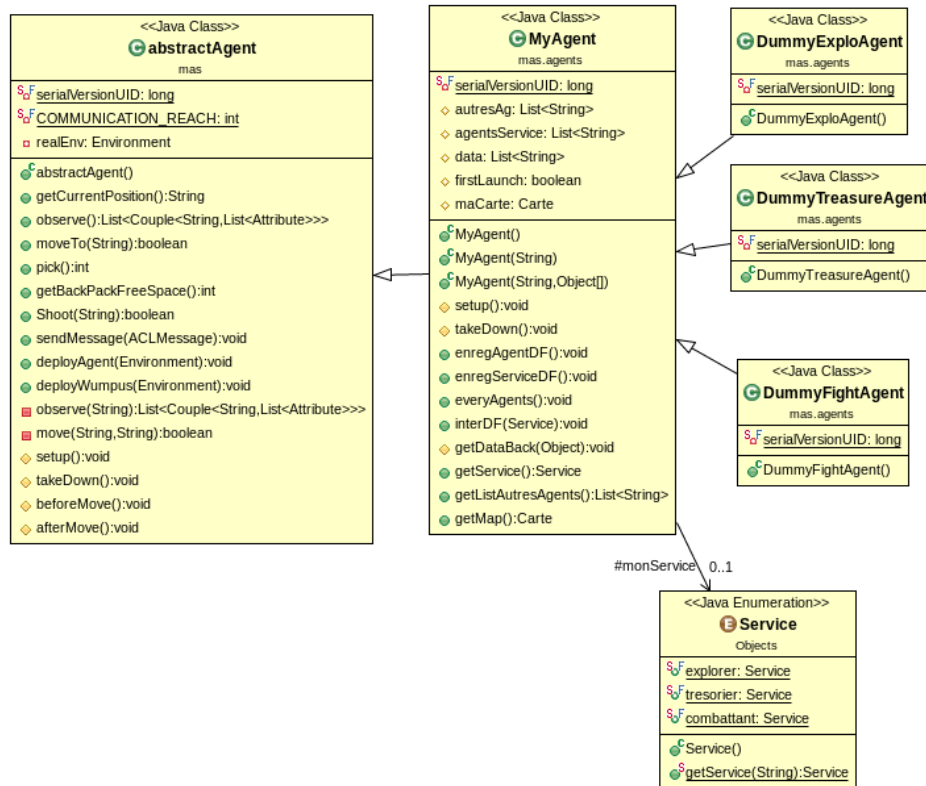


Fondement des SYstèmes Multi-Agents

PROJET

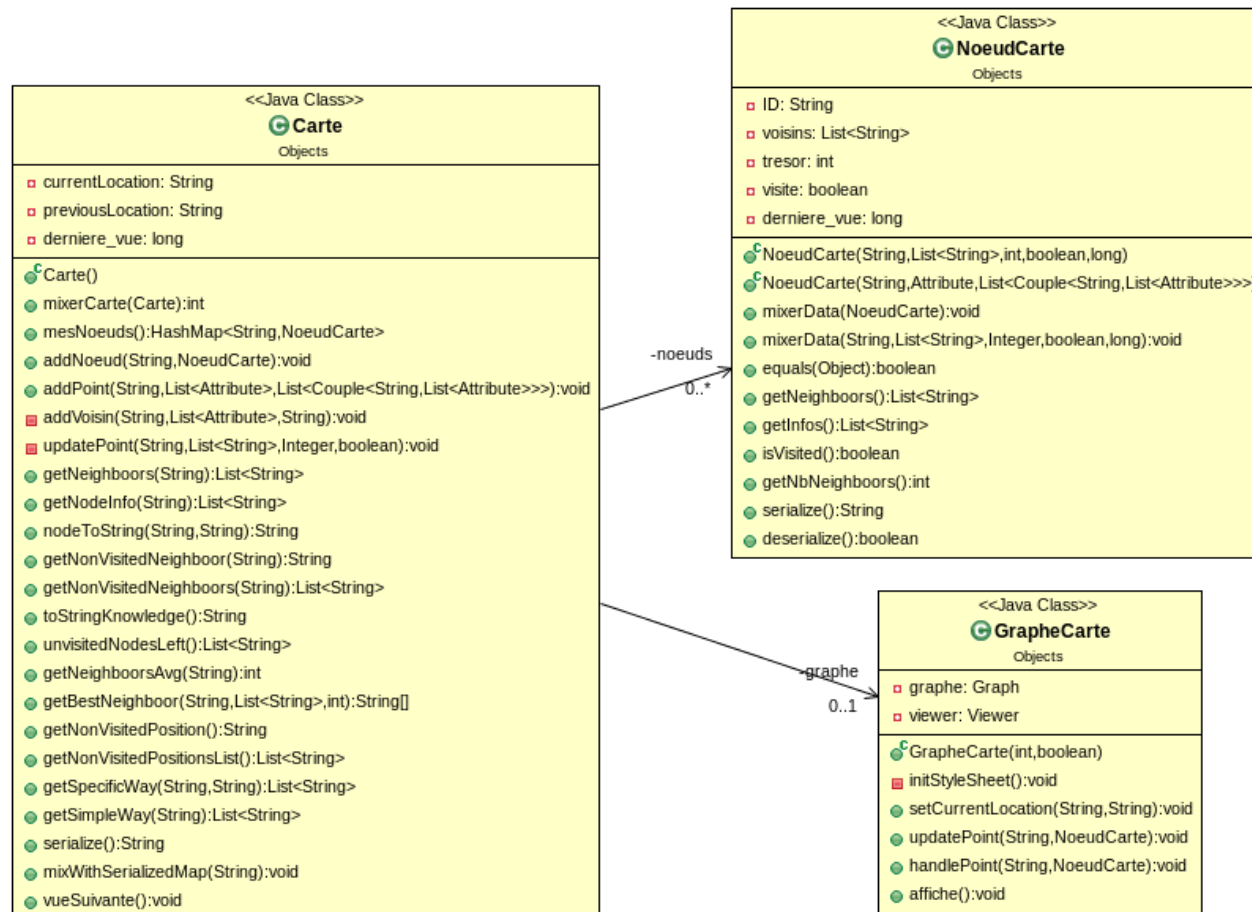
HERAIZ-BEKKIS Daphné

Agents



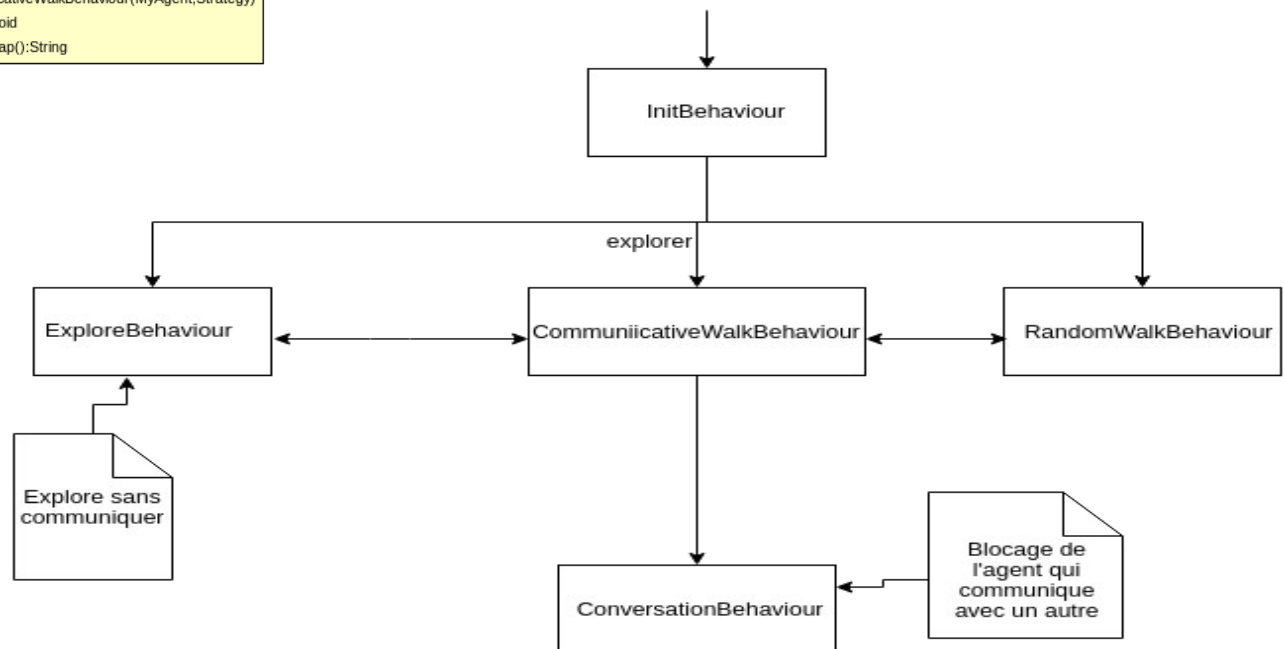
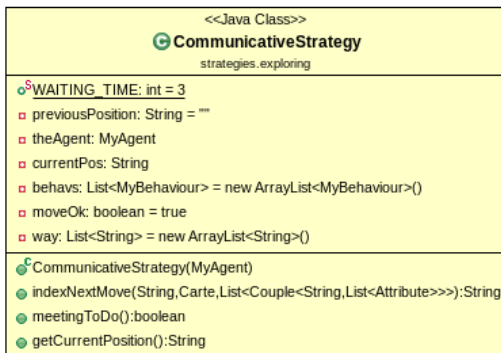
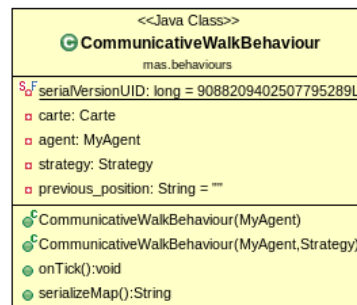
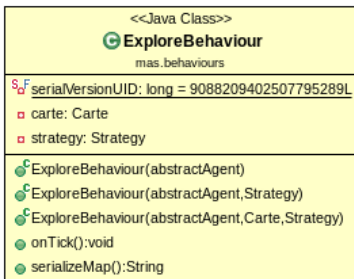
- Classe MyAgent héritée par tous les agents et héritant de **abstractAgent**
- Des types d'agents correspondants à leurs comportements initiaux
- Comportements représentés par le service proposé
- Plus loin: un seul agent changeant de service selon le contexte

Modélisation

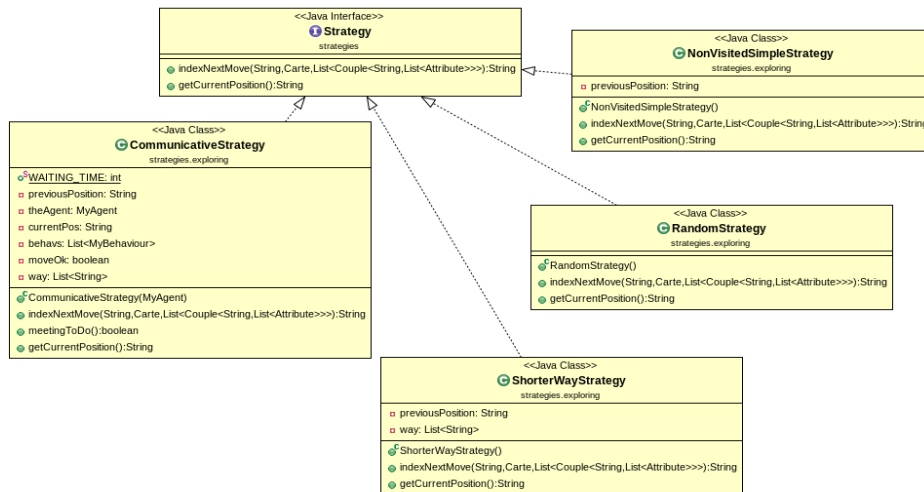


Comportements

- Un comportement pour chaque type d'objectif
- Un même comportement peut être atteint de plusieurs façon différentes: Strategy
- Plus loin : en faire des combinaisons



Stratégies



- Design Pattern Strategy
- Manière d'atteindre l'objectif de leur comportement

Exploration

- **RandomStrategy**
 - parcours et découverte de la carte aléatoirement
- **NonVisitedSimpleStrategy**
 - parcours et découverte de la carte selon les cases encore non visitées voisines de la position courante, en choisissant simplement la première case de la liste des non visitées voisines
- **NonVisitedDoubleCheckStrategy**
 - parcours et découverte de la carte en fonction du nombre de cases à visiter accessibles de cette prochaine case – analyse jusqu'à un rayon de 2 cases
- **ShorterWayStrategy**
 - parcours et découverte de la carte en regardant au loin la première prochaine case non visitée en appliquant un parcours en largeur pour la trouver

Plus loin...

- Ramassage de trésors
- Lancement d'une conversation
- Détection du Wumpus
- Non-blocage pour l'accès à une case