



Seção 1

- Ponto 1;
- Ponto 2;
-

Seção 2

- Idéia 1; e
- Idéia 2.

Seção 3

- É uma linguagem abstrata de programação orientada a agentes baseada na arquitetura BDI;
- Os programas desenvolvidos utilizando a linguagem, como exemplificado no Código 1, são especificados por um conjunto de crenças, planos, eventos ativadores e ações que o agente executa no ambiente;
- As definições da Tabela ?? são utilizadas para especificar estes conjuntos.

- Mais idéias...:
 1. Idéia 1;
 2. Idéia 2;
 3. Idéia 3; e
 4. Idéia 4.
- A Figura 1 ilustra isto.

Figura Aqui (include comentado)

Figura 1: Exemplo de Figura.

Seção 3

- Mais idéias...:
 1. Idéia 1;
 2. Idéia 2;
 3. Idéia 3; e
 4. Idéia 4.
- A Figura 1 ilustra isto.

```
1  /* Agent helloWorld */
2  /* Initial beliefs and rules */
3
4  /* Initial goals */
5  !start.
6  /* Plans */
7  +!start : true <- aloha; ?continue(true);
!run (agentspeak).
8  +!run(A) : true <- mahalo(A).
9
```

Código 1: Exemplo de programa em AgentSpeak(L).

```
1  /* Project Name */
2  helloWorld:
3  // List of agents
4  agents = [helloWorld]
5  environment = HelloWorldEnv
6
```

Código 2: Exemplo de projeto do AgentSpeak(Py).

```
1  from environment import *
2  lt_continue = parse_literal('continue(true)')
3
4  class HelloWorldEnv(Environment):
5      def __init__(self):
6          Environment.__init__(self)
7
8      def execute_action(self, agent_name, action):
9          self.clear_perceptions()
10         getattr(self, action.functor)(list(action.
args))
11
12     def aloha(self, *args):
13         self.add_percept(lt_continue)
14         print('Aloha HelloWorldEnv!')
15
16     def mahalo(self, *args):
17         print('Mahaloing with %s!' % ", ".join(map(
str, *args)))
18
```

Código 3: Exemplo da descrição do ambiente em Python.

Seção 4