

Ćwiczenia 6 – Podstawy JADE

1. Utwórz pliki **compiljade.bat** oraz **runjade.bat**. Pliki te powinny pozwalać na kompilowanie kodu agentów oraz uruchomienie platformy z uwzględnieniem:
 - a. Miejsca, gdzie są dostępne potrzebne pliki *.jar
 - b. Wywołania polecenia **javac**

Przykład: `java -classpath .;"Z:\wspolny\rojek\jade\lib\jade.jar";
"Z:\wspolny\rojek\jade\lib\jadeTools.jar";"Z:\wspolny\rojek\jade\lib\
iiop.jar";"Z:\wspolny\rojek\jade\lib\http.jar";"Z:\wspolny\rojek\jade\
\lib\commons-codec\commons-codec-1.3.jar" %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9`

Zapoznaj się z plikami pomocy w folderze **...\jade\doc**, a zwłaszcza z plikami: **programmersguide.pdf** oraz **administratorguide.pdf**.

2. Uruchom platformę JADE (z użyciem **runjade**) na komputerze lokalnym:
 - a. Tylko w trybie tekstowym
 - b. W trybie graficznym
 - c. Zamknij platformę z użyciem gui.Jak można by uruchomić bez użycia pliku **runjade.bat**?
3. Skopiuj przykład **hello**. Skompiluj klasę **HelloWorldAgent**. A następnie:
 - a. Uruchom agenta z linii komend (wraz z uruchomieniem platformy)
 - b. Uruchom agenta przy pomocy Gui
4. Dokonaj modyfikacji pliku **HelloWorldAgent.java** tak, aby agent nie usuwał się po wypisaniu tekstu na ekranie. Skompiluj kod.
5. Do uruchomionej platformy dodaj jeszcze jeden kontener (oprócz **Main-Container**), a następnie:
 - a. Uruchom agenta klasy **HelloWorldAgent** w nowym kontenerze (gdzie wypisze wynik działania?)
 - b. Przenieś agenta do innego kontenera
 - c. Sklonuj agenta
 - d. Usuń agenta
6. Zmodyfikuj przykład **TimeAgent.java** tak, aby agent usuwał się dopiero po 2 minutach. Skompiluj kod.
7. Przyłącz kontener na Twoim komputerze do zdalnego hosta.
 - a. Poproś o usunięcie Twojego kontenera
 - b. Przyłącz raz jeszcze razem z dodaniem agenta klasy **TimeAgent**.
 - c. Poproś o sklonowanie agenta – co powoduje kopiowanie stanu agenta?
 - d. Poproś (lub wykonaj) migrację agenta.
8. Prześledź sytuacje wyjątkowe – co się dzieje gdy np. brak jest klasy tworzonego agenta, lub kontener, w którym tworzymy agenta nie istnieje.
9. Dokonaj modyfikacji pliku **HelloWorldAgent.java** tak, aby agent wypisywał dotychczasowy komunikat tyle razy, ile zostanie podane w parametrach agenta.
10. Zmodyfikuj swój dotychczasowy program tak, aby wszystko co było w metodzie **main()** zostało wywołane w klasie agenta.