

Gestão de Elevadores

Relatório Final



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e
Computação

Agentes e Inteligência Artificial Distribuída
4º Ano 1º Semestre

Grupo T01_3:

Luís Barbosa - 201405729 - up201405729@fe.up.pt
Paulo Santos - 201403745 - up201403745@fe.up.pt
Sérgio Almeida - 201403074 - up201403074@fe.up.pt

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Rua Roberto Frias, s/n, 4200-465 Porto, Portugal

10 de dezembro de 2017

Conteúdo

1	Objetivo	4
1.1	Descrição do cenário	4
1.2	Objetivos do trabalho	4
2	Especificação	5
2.1	Identificação e caracterização dos agentes	5
2.1.1	<i>Building</i>	5
2.1.2	<i>Elevator</i>	6
2.2	Estratégias e processos de raciocínio	6
2.3	Protocolos de interação	7
3	Desenvolvimento	9
3.1	Plataforma/ferramenta utilizada e ambiente de desenvolvimento .	9
3.2	Estrutura da aplicação	9
3.3	Detalhes relevantes da implementação	10
4	Experiências	11
4.1	Experiência 1	11
4.1.1	Condições iniciais	11
4.1.2	Objetivo	11
4.1.3	Resultados	11
4.2	Experiência 2	12
4.2.1	Condições iniciais	12
4.2.2	Objetivo	12
4.2.3	Resultados	13
4.3	Experiência 3	14
4.3.1	Condições iniciais	14
4.3.2	Objetivo	14
4.3.3	Resultados	14
4.4	Experiência 4	15
4.4.1	Condições iniciais	15
4.4.2	Objetivo	15
4.4.3	Resultados	15
5	Conclusões	17
5.1	Da análise dos resultados das experiências levadas a cabo	17
5.1.1	Experiência 1	17
5.1.2	Experiência 2	17
5.1.3	Experiência 3	17
5.1.4	Experiência 4	17
5.1.5	Conclusão geral	18
5.2	Do desenvolvimento do trabalho e aplicabilidade de SMA ao cenário proposto	18
6	Melhoramentos	19
6.1	Sugestões para melhoramentos a introduzir no programa	19
7	Recursos	20
7.1	Bibliografia	20
7.2	Software	20
7.3	Elementos do grupo	20

8	Apêndice	20
8.1	Manual do utilizador	20

1 Objetivo

1.1 Descrição do cenário

O cenário do presente trabalho consiste num edifício de vários andares com diversos elevadores. Cada elevador possui uma carga máxima, que corresponde ao número máximo de pessoas que pode transportar.

Os elevadores comunicam entre si informação relevante. Quando há um novo pedido numa determinada zona do edifício, este deve ser alocado a um dos elevadores existentes naquela zona. Os elevadores possuem uma lista de pisos em que têm que parar, podendo a mesma ser alterada dinamicamente para se incluírem novos pedidos.

Periodicamente, os elevadores podem partilhar informação sobre os seus estados, no sentido de poderem atribuir tarefas a outros elevadores.

O programa deve permitir que o utilizador configure o sistema, como o número de pisos do edifício, número de elevadores e a carga máxima de cada elevador.

As necessidades dos utentes, como por exemplo a frequência de chamada de elevador em cada piso do edifício (devendo ser superior para o piso 0) e piso de destino, são geradas aleatoriamente.

Um elevador demora um tempo pré-definido a ir de um piso a outro, sendo que o intervalo de tempo correspondente à paragem do elevador para entrada/saída de utentes também é contabilizado.

1.2 Objetivos do trabalho

O trabalho tem como principal objetivo o desenvolvimento de um sistema multi-agente para a gestão eficiente dos elevadores de um determinado edifício, tendo em conta o cenário descrito acima. Para tal, será necessária a implementação de um algoritmo que permita gerir as chamadas aos elevadores de forma a que o transporte seja feito o mais rápido possível.

2 Especificação

2.1 Identificação e caracterização dos agentes

No nosso projeto, distinguem-se dois tipos de agentes: *Elevator* e *Building*.

2.1.1 *Building*

O *Building* é instanciado apenas uma vez, assim que o programa é iniciado. Regista-se no *DFService*, criando um *DFAgentDescription*, adicionando a este um novo serviço com tipo "Building". Este agente é responsável por gerar elevadores e simular os pedidos existentes num edifício por parte dos utilizadores ao alocar aos elevadores os pedidos. Tem a seguinte **arquitetura**:

- **properties** - informações sobre o número de andares e elevadores, se existe teclado para efetuar pedido e se a negociação entre elevadores é permitida
- **elevatorsProperties** - informações sobre o peso máximo, tempo de movimento e tempo de entrada/saída de pessoas
- **elevators** - lista com o AID de todos os elevadores
- **reqGenInterval** - valor do intervalo de geração de pedidos pelo edifício
- **randNumRequestsPerInterval** - valor aleatório do número de pedidos gerados por intervalo, caso o valor lido do ficheiro seja "rand"
- **numRequestsPerInterval** - valor lido do número de pedidos gerados por intervalo

Todas estas informações são lidas do ficheiro de configuração **default.properties**, de forma a tornar o processo de configuração do cenário mais generalizado.

Este agente tem o seguinte **comportamento**:

- Cria o número de pedidos definidos, definindo o andar inicial e, dependendo se existe teclado ou não, define um andar de destino diferente do inicial ou assume temporariamente que o andar de destino é o mesmo que o inicial.
- Cada pedido é atribuído ao elevador que indica um melhor tempo para levar o utilizador ao andar de destino, usando uma *contract net*.
- Para isso, cria-se uma *ACLMessage* do tipo *CFP* com o seguinte conteúdo: **Andar Inicial, Andar Destino, Tempo para completar o pedido**. Esta é enviada pelo *Building* para os **Elevator**, utilizando o protocolo de interação *FIPA Contract Net*. Os **Elevator** irão retornar uma mensagem do tipo *Propose* com o seu tempo até completar o pedido. O **Building** irá receber as respostas e escolher a melhor, enviando uma mensagem do tipo *Accept Proposal* ao **Elevator** que enviou a melhor proposta. Por fim, o **Elevator** recetor irá enviar uma mensagem do tipo *Inform* a indicar que recebeu a mensagem do tipo *Accept Proposal*

2.1.2 *Elevator*

O *Elevator* regista-se no serviço do *Directory Facilitator* com o tipo "Elevator", de forma a que o *Building* (e outros que subscrevam o *Directory Facilitator*) saiba que este existe. Tem a seguinte **arquitetura**:

- **properties** - informações sobre o peso máximo, tempo de movimento, tempo de entrada/saída de pessoas
- **state** - informações sobre o piso atual, peso atual, estado de movimento ("STOPPED", "GOING_UP" ou "GOING_DOWN") e n.º de pessoas
- **internalRequests** - lista interna de pedidos a realizar, que é dinâmica, uma vez que pode ser alterada caso outros elevadores lhe atribuam um novo pedido, ou caso seja feito um novo pedido no *Building*
- **statistics** - estatísticas utilizadas na interface
- **startupTime** - momento em que foi iniciado

Este agente tem o seguinte **comportamento**:

Caso a negociação entre elevadores seja permitida, tenta negociar com outros elevadores os pedidos internos, através do envio de uma *ACLMessage* do tipo *CFP*, utilizando o protocolo de interação *FIPA Contract Net*. Os outros elevadores são adicionados como recetores da mensagem, usando o *Directory Facilitator*. Para cada pedido que ainda não tenha sido atendido, é procurado o pedido que vai ser mais demorado a executar, sendo esse pedido enviado pelo *Elevator* que gera um *Contract Net Initiator Behaviour*.

É feita a verificação da existência de algum pedido para o piso atual do elevador, e se ainda não foi atendido. Caso isto se verifique, o elevador para e é gerado um novo peso que não exceda a capacidade do mesmo. Este peso pretende simular a entrada de uma pessoa. Existem casos em que é gerado o valor 0 de forma a aproximar a uma situação real, pois por vezes não é possível satisfazer o pedido pois o elevador já se encontra lotado. Durante o tempo de entrada de pessoas, só são atendidos pedidos com piso inicial nesse andar.

A forma de o elevador decidir para que andar se deve dirigir tem por base o andar mais próximo do atual. É verificado todo o conjunto de pedidos do elevador, isto é, caso já tenha sido um pedido atendido, verifica-se qual é o andar de destino mais próximo. Caso seja um pedido não atendido, verifica-se qual é o andar inicial mais próximo.

O algoritmo de decisão tenta, em todos os andares, otimizar a distância ao próximo andar. Desta forma, garantimos que não ande um grande número de andares sem parar quando era mais eficiente ter parado a meio para atender mais pedidos.

Verifica, também, para todos os pedidos atendidos do elevador, se estes já se encontram no andar de destino. Quanto isto acontece, o elevador para e é simulada a saída da pessoa que tinha feito o pedido.

2.2 Estratégias e processos de raciocínio

De forma a comparar o desempenho dos elevadores com diferentes heurísticas, foram implementadas quatro estratégias de alocação de pedidos. Estas quatro estratégias suportam um dos seguintes modelos: o primeiro, em que existe apenas um botão de chamada, ou um segundo que assume a existência de um teclado onde é possível indicar o piso de destino.

A **primeira** estratégia assume o sistema tradicional onde cada elevador possui uma estratégia fixa e individual e segue o primeiro modelo: atende o pedido o elevador que chega mais depressa ao piso onde a chamada foi efetuada. Para isto ser possível, os elevadores comunicam entre si através do protocolo de interação que será descrito mais à frente.

Para melhorar a alocação de pedidos a outros elevadores, seria necessário pedir-lhes feedback para todos os pedidos e isso sobrecarregaria a rede de negociação, só se pedindo ajuda para o pior pedido de cada vez. Se não podem ajudar para o pior pedido, provavelmente não podem ajudar para outros pedidos. E iterativamente, ao alocar os piores pedidos a outros, otimiza-se/reduz-se os tempos de espera.

A **segunda** estratégia segue o segundo modelo, onde o elevador já possui a informação de qual é o piso de destino, conseguindo calcular o tempo total até conseguir concluir o pedido, permitindo uma alocação mais correta dos pedidos.

As duas estratégias anteriores utilizam o protocolo de interação descrito abaixo para que os elevadores negoceiem entre si. Para termos melhores termos de comparação, achamos correto criar outras duas estratégias em que não existe negociação.

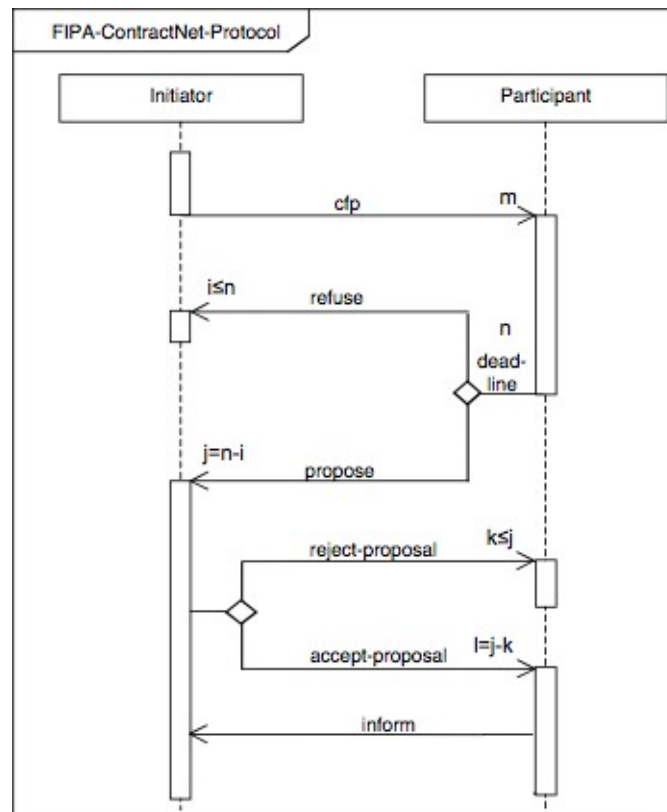
Desta forma, a **terceira** estratégia é idêntica à primeira e a **quarta** idêntica à segunda, exceto na parte em que negoceiam. Assim, ambas estimam o tempo que o elevador demoraria a responder a um pedido caso fosse alocado a ele e não pudesse ser transferido para outro elevador.

2.3 Protocolos de interação

O protocolo de interação utilizado na decisão para alocação de pedidos aos elevadores é o **FIPA CONTRACT NET**.

A cada período de geração de pedidos do *Building* (*reqGenInterval*), para cada um destes é gerada uma *ACLMessage* do tipo *CFP*, com o protocolo **FIPA.CONTRACT.NET**, em que os seus recetores são todos os elevadores do edifício. Em seguida, cada elevador após receber o **CFP**, calcula o tempo que vai demorar até levar o utilizador ao seu piso de destino. Se este for menor ou igual ao tempo que vem no pedido, o elevador envia uma *ACLMessage* do tipo **PROPOSE**. Caso contrário, o agente envia uma *ACLMessage* do tipo **REFUSE**. Quando o edifício recebe as propostas (*ACLMessage* do tipo **PROPOSE**), analisa a melhor com base nos tempos e envia uma *ACLMessage* do tipo **REJECT_PROPOSAL** para todas, exceto para a melhor proposta, em que envia uma *ACLMessage* do tipo **ACCEPT_PROPOSAL**, ficando assim alocado o pedido a este elevador.

Também um elevador pode negociar o seu pior pedido com os restantes elevadores: assim, cria uma mensagem do tipo **CFP** com a informação do seu pior pedido e envia para os restantes elevadores. A gestão da receção deste pedido é feita de forma igual à da receção de pedidos do *Building*. Caso não consiga atribuir a outro elevador, o pedido mantém-se alocado ao próprio.



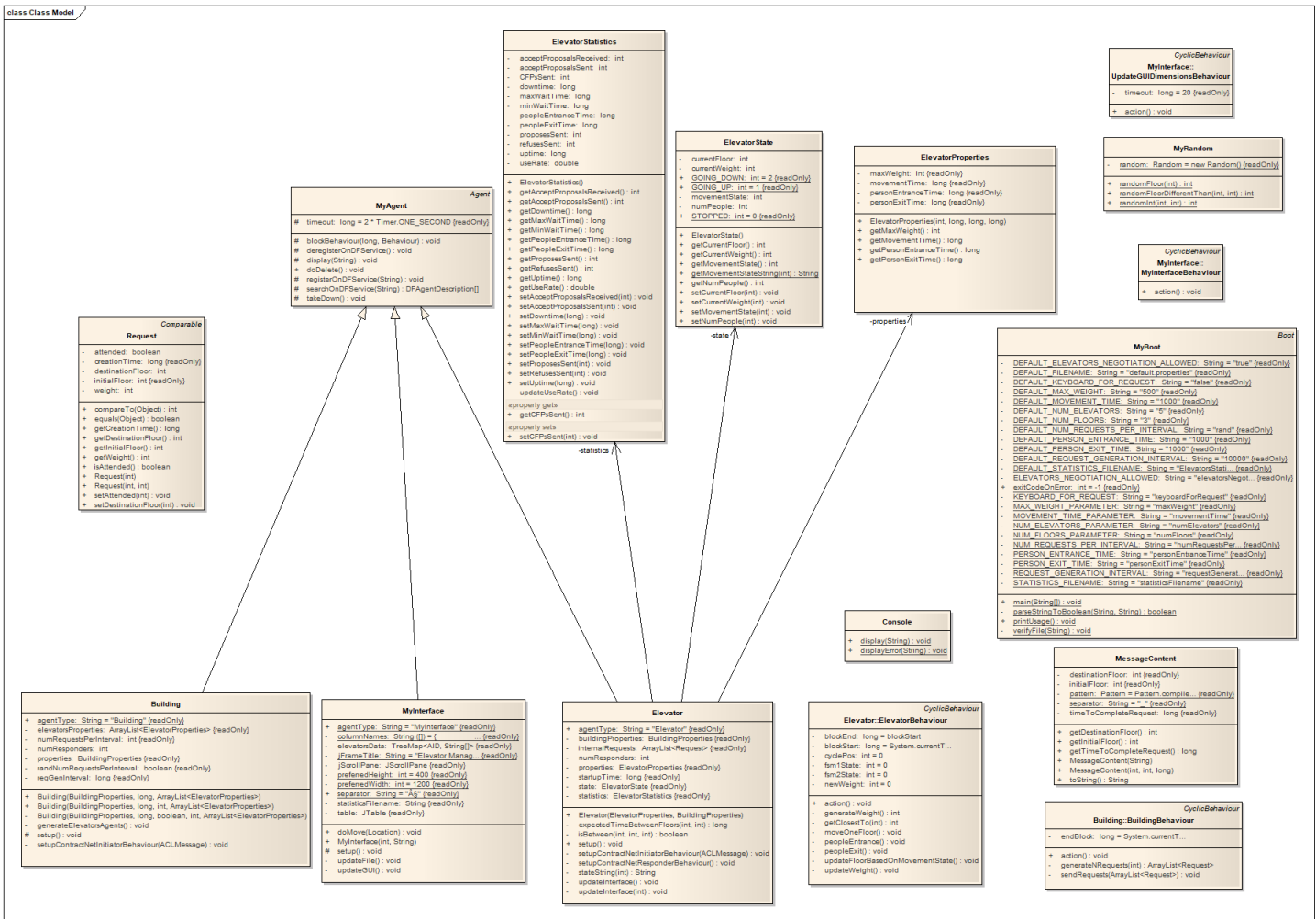
3 Desenvolvimento

3.1 Plataforma/ferramenta utilizada e ambiente de desenvolvimento

A ferramenta escolhida para o desenvolvimento deste trabalho foi JADE. JADE é uma framework que permite o desenvolvimento de sistemas multiagente e é compatível com FIPA, isto é, segue os padrões de software estabelecidos para agentes heterogêneos e interativos e para sistemas baseados em agentes.

O projeto foi desenvolvido utilizando o IntelliJ IDEA Community Edition no sistema operativo Windows 10.

3.2 Estrutura da aplicação



3.3 Detalhes relevantes da implementação

Todo o projeto foi desenvolvido de forma a minimizar a possibilidade de ocorrerem erros, sendo que a classe mais complexa é a classe *Elevator* que implementa uma máquina de estados complexa no seu *ElevatorBehaviour*. Todos os outros agentes também implementam uma máquina de estados nos seus *Behaviour*, mas são máquinas de estados muito simples.

A classe *MyBoot* é a classe por onde o programa arranca, sendo que esta vai ler os parâmetros definidos na consola ou num ficheiro e inicia um agente do tipo *Building* e outro do tipo *MyInterface*.

A classe *Building* por sua vez vai iniciar um conjunto de agentes do tipo *Elevator*.

Todos os agentes criados são descendentes da classe *MyAgent* que estende *Agent* e implementa alguns métodos transversais aos nossos diversos agentes.

O *Building* tem um intervalo de tempo definido pelo utilizador para gerar novos pedidos, sendo que, de cada vez, gera um conjunto de pedidos e inicia uma *contract net* para alocar cada pedido ao melhor elevador.

Já os elevadores escolhem da sua lista de pedidos aquele que apresenta o maior tempo entre quando foi criado e quando estará completamente atendido, ou seja, quando a pessoa estará no andar de destino desejado. Com este pedido, iniciam uma *contract net* e alocam o pedido ao elevador que levar menos tempo a levar a pessoa até ao seu piso de destino (este cálculo inclui o tempo até chegar ao piso do pedido mais o tempo previsto até chegar ao destino). É iniciada, por cada elevador, uma *contract net* com um pedido a cada 2 segundos. Por cada andar que o elevador anda, vê se deve deixar sair pessoas, vê se há pessoas a entrar, reavalia qual o melhor piso como próximo destino (escolhe o piso de destino ou piso inicial mais próximo, sendo que para escolher um piso inicial tem de ser possível a entrada de mais pessoas) e move-se um andar, se houver algum pedido para outro piso.

Para escolher os recetores das mensagens, tanto o *Building* como os *Elevator* usam o *Directory Facilitator* para encontrar os elevadores e assim adicioná-los como recetores. Eles são pesquisados com base no seu tipo e, se for um elevador a enviar, ele não envia a si mesmo.

A classe *MyInterface* é um agente que não deve ser movido para outra máquina que cria uma interface gráfica e um ficheiro, apresentando dados sobre a situação atual de cada elevador e guardando esses dados num ficheiro definido pelo utilizador. A interface gráfica e o ficheiro são atualizados sempre que é recebida uma mensagem dirigida ao agente *MyInterface* contendo os novos dados de um elevador.

Existe um conjunto de classes que serve para guardar informação de forma organizada, algumas que disponibilizam funções bastantes utilizadas em todo o programa e a classe *MessageContent* que permite a transformação da informação necessária à *contract net* de variáveis para *string* e, ao contrário, de *string* para variáveis.

4 Experiências

De seguida, serão detalhadas algumas das experiências efetuadas de forma a ser possível tirar conclusões dos resultados, analisando as estratégias implementadas e a sua adaptação à variação das condições. De notar que para a realização destas experiências, o tempo de movimentação dos elevadores e a capacidade máxima é igual para todos os elevadores. No entanto, o nosso programa permite que os valores sejam diferentes. Pensamos que o mais correto para conseguirmos concluir algo sobre as estratégias era que todos os elevadores tivessem as mesmas condições entre eles, fazendo-as variar (de igual forma entre eles) de experiência para experiência, pois caso contrário iriam existir elevadores a comportarem-se de uma melhor forma entre eles e não implicaria que fosse devido à estratégia.

Todos os resultados foram recolhidos após 2 minutos a correr o programa.

4.1 Experiência 1

4.1.1 Condições iniciais

- **numFloors**=10
- **numElevators**=3
- **requestGenerationInterval**=10000(ms)
- **numRequestsPerInterval**=2
- **maxWeigt Elevator 0,1,2**=[500, 500, 500]
- **movementTime Elevator 0, 1, 2**=[1000, 1000, 1000]

4.1.2 Objetivo

O objetivo desta experiência consiste em comparar os resultados das várias estratégias implementadas com as mesmas condições para todos os elevadores.

4.1.3 Resultados

Utilizando a primeira estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	14	28	18	2	11	7048	53118	61237	46.45
Elevator1	13	30	17	3	15	6017	47065	73290	39.105
Elevator2	8	29	23	4	8	2009	59955	59397	50.23
Average	11.66	29	19.3	3	11.3	5025	53379	64641	45.26

Utilizando a segunda estratégia (com teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	7	30	11	2	10	3005	40101	66248	37.71
Elevator1	9	25	14	2	11	4007	48087	73301	39.61
Elevator2	7	27	14	3	11	3007	27037	65307	29.28
Average	7.66	27.33	13	2.33	10.67	3340	38408	68285	35.71

Utilizando a terceira estratégia (sem teclado e sem negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	25	0	0	4	3009	24037	94616	20.26
Elevator1	0	26	0	0	10	6016	42110	64551	39.48
Elevator2	0	25	0	0	10	5001	43072	77594	35.7
Average	0	25.33	0	0	8	4675	36406	78920	31.81

Utilizando a quarta estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	24	0	0	6	4015	30044	84393	26.25
Elevator1	0	25	0	0	11	17447	80198	38258	67.7
Elevator2	0	25	0	0	7	8019	47104	56341	45.54
Average	0	24.67	0	0	8	9827	52449	59664	46.5

4.2 Experiência 2

4.2.1 Condições iniciais

- **numFloors**=10
- **numElevators**=3
- **requestGenerationInterval**=10000(ms)
- **numRequestsPerInterval**=2
- **maxWeigt Elevator 0,1,2**=[500, 500, 500]
- **movementTime Elevator 0, 1, 2**=[300, 300, 300]

4.2.2 Objetivo

O objetivo desta experiência consiste em comparar os resultados das várias estratégias implementadas com as mesmas condições para todos os elevadores, mas com velocidade mais rápida comparada com a experiência anterior.

4.2.3 Resultados

Utilizando a primeira estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	4	27	12	3	8	1902	13682	101232	11.91
Elevator1	8	28	7	2	14	3512	21973	98716	18.2
Elevator2	6	26	12	0	9	4135	12792	107895	10.59
Average	6	27	10.33	1.67	10.33	3183	16149	102614	10.56

Utilizando a segunda estratégia (com teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	5	26	4	1	12	2205	19637	93603	17.34
Elevator1	3	25	7	0	8	1914	13969	107055	11.54
Elevator2	1	26	6	0	7	2204	10850	102684	9.56
Average	3	25.67	5.67	0.33	9	2108	14819	101114	12.81

Utilizando a terceira estratégia (sem teclado e sem negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	25	0	0	7	905	13654	91214	13.02
Elevator1	0	24	0	0	9	2431	15760	79995	16.46
Elevator2	0	25	0	0	8	5330	12994	103176	11.19
Average	0	24.67	0	0	8	2889	14136	91462	13.55

Utilizando a quarta estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	26	0	0	10	3810	19064	88452	17.73
Elevator1	0	26	0	0	4	4	5734	115889	4.71
Elevator2	0	25	0	0	12	3810	23214	91719	20.2
Average	0	25.67	0	0	8.67	2541	16004	96687	14.21

4.3 Experiência 3

4.3.1 Condições iniciais

- **numFloors=5**
- **numElevators=3**
- **requestGenerationInterval=10000(ms)**
- **numRequestsPerInterval=2**
- **maxWeigt Elevator 0,1,2=[500, 500, 500]**
- **movementTime Elevator 0, 1, 2=[1000, 1000, 1000]**

4.3.2 Objetivo

O objetivo desta experiência consiste em comparar os resultados das várias estratégias implementadas com as mesmas condições para todos os elevadores, mas com um número de pisos inferior.

4.3.3 Resultados

Utilizando a primeira estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	5	33	13	16	2	2002	39053	82615	33.1
Elevator1	17	29	20	8	6	4003	40152	81255	33.1
Elevator2	6	29	10	19	2	4336	30368	49317	38.1
Average	9.33	30.33	14.33	14.33	3.33	3447	36524	71062	34.8

Utilizando a segunda estratégia (com teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	7	25	12	2	12	2088	33146	79417	29.45
Elevator1	6	27	11	2	9	1052	19053	57371	24.93
Elevator2	7	27	10	1	8	5005	22029	91533	19.4
Average	6.67	26.33	11	1.67	9.33	1936.67	24743	76107	24.6

Utilizando a terceira estratégia (sem teclado e sem negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	24	0	0	5	3567	12420	52531	19.12
Elevator1	0	24	0	0	10	4050	30682	67394	31.3
Elevator2	0	24	0	0	9	5271	27069	93178	22.5
Average	0	24	0	0	8	4296	23390	71034	24.3

Utilizando a quarta estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	22	0	0	11	6006	25424	80664	23.97
Elevator1	0	22	0	0	6	1026	16042	90045	15.12
Elevator2	0	22	0	0	5	1263	12714	55207	18.72
Average	0	22	0	0	8.33	2765	18060	75305	19.27

4.4 Experiência 4

4.4.1 Condições iniciais

- **numFloors**=20
- **numElevators**=3
- **requestGenerationInterval**=10000(ms)
- **numRequestsPerInterval**=5
- **maxWeigt Elevator 0,1,2**=[500, 500, 500]
- **movementTime Elevator 0, 1, 2**=[1000, 1000, 1000]

4.4.2 Objetivo

O objetivo desta experiência consiste em comparar os resultados das várias estratégias implementadas com as mesmas condições para todos os elevadores, mas com um maior número de pedidos por intervalo e um maior número de pisos.

4.4.3 Resultados

Utilizando a primeira estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	58	93	70	24	47	17008	91126	45115	68.89
Elevator1	40	105	75	20	40	10011	97120	38115	71.82
Elevator2	53	94	73	14	40	22048	92103	42129	68.6
Average	47.67	97.33	72.67	19.33	42.33	16355	93450	41786	69.77

Utilizando a segunda estratégia (com teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	46	70	54	20	36	10039	75084	28123	72.8
Elevator1	36	65	69	9	34	9027	72085	29087	71.25
Elevator2	33	77	60	8	22	7055	78102	26095	74.96
Average	38.33	70.67	61	12.33	30.67	8707	75090	27768	73

Utilizando a terceira estratégia (sem teclado e sem negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	65	0	0	16	32062	75089	44179	62.96
Elevator1	0	65	0	0	25	70092	75085	44130	62.99
Elevator2	0	60	0	0	21	10006	73088	47112	60.81
Average	0	63.33	0	0	20.67	37387	74421	45320	62.3

Utilizando a quarta estratégia (sem teclado e com negociação),

Agent	CFPs sent	Proposes sent	Refuses sent	Accept proposals sent	Accept proposals received	Max wait time (ms)	Uptime (ms)	Downtime (ms)	Use rate (%)
Elevator0	0	65	0	0	19	10010	68077	53105	53.2
Elevator1	0	65	0	0	27	26032	64071	56134	53.3
Elevator2	0	65	0	0	19	9016	71088	49109	59.1
Average	0	65	0	0	21.67	15019	67745	52783	55.2

5 Conclusões

5.1 Da análise dos resultados das experiências levadas a cabo

5.1.1 Experiência 1

Esta experiência, considerada a base das nossas experiências, demonstra que a melhor estratégia a adotar é a segunda, uma vez que é a que apresenta um menor tempo de espera máximo pelo elevador e a taxa de utilização dos três elevadores encontra-se equilibrada. O facto de se saber qual é o piso de destino permite calcular com maior exatidão o tempo da viagem, permitindo melhores resultados.

A primeira estratégia, apesar de não ser a que apresenta o segundo menor tempo médio de espera, é aquela que também consegue balancear as taxas de utilização dos elevadores. Isto deve-se ao facto de eles negociarem entre si.

Como se pode ver, tanto a terceira e quarta estratégia possuem maiores diferenças na taxa de utilização. A terceira estratégia, apesar de conseguir obter um bom tempo máximo de espera, perde pelo facto de não conseguir distribuir bem os pedidos, desgastando uns elevadores em comparação aos outros.

5.1.2 Experiência 2

Ao aumentar a velocidade dos elevadores, não se conseguem verificar grandes alterações a nível dos tempos médios de espera uma vez que os elevadores são capazes de atender os pedidos muito rapidamente. Contudo, a segunda estratégia continua a destacar-se em relação a este ponto. Relativamente à distribuição de tarefas, esta já não se revelou tão eficaz quando a velocidade dos elevadores aumenta, uma vez que deixa de existir tanto tempo para a negociação. No entanto, não é das piores, pois a quarta estratégia revelou uma diferença bastante significativa entre as taxas de ocupação dos três elevadores.

Neste cenário, os casos em que existe um teclado à entrada do elevador ajuda, uma vez que comparando os tempos de espera deste caso com o que tem apenas um botão verifica-se que são inferiores.

5.1.3 Experiência 3

Ao considerar um edifício com um menor número de pisos continuamos sem grandes alterações quanto às estratégias que melhor se adaptam. O facto de haverem poucos pisos faz com que o elevador consiga atender rapidamente. A estratégia 2 continua a ser superior em termos de tempo máximo de espera e de taxa de utilização. Verifica-se, novamente, que as estratégias que possuem teclado levam a uma resposta mais rápida por parte do elevador.

5.1.4 Experiência 4

Com o aumento do número de pisos do edifício e com maior frequência de chamadas aos elevadores, é possível verificar com maior distinção quais as estratégias que melhor se comportam.

Da segunda para a primeira estratégia, verifica-se uma diferença de quase 8000ms, o que é bastante significativo. Como estas são estratégias através das quais os elevadores negociam entre si, as taxas de uso encontram-se bastante equilibradas.

As últimas duas estratégias não se revelam eficazes uma vez que já possuem um tempo superior de resposta, ainda que a quarta estratégia seja melhor do que a terceira uma vez que possui teclado à entrada.

5.1.5 Conclusão geral

De uma forma geral, verifica-se que quando o edifício é pequeno e não existe uma grande frequência de chamadas aos mesmos, não é necessário um elevado investimento para a gestão dos elevadores uma vez que as estratégias encontram-se mais ou menos próximas em termos de eficiência.

No entanto, quando se passa para um caso em que os edifícios são maiores e possuem uma maior frequência de chamadas, é importante investir num algoritmo mais complexo na gestão de elevadores, que no futuro acaba por trazer benefícios.

5.2 Do desenvolvimento do trabalho e aplicabilidade de SMA ao cenário proposto

O grupo conclui que a aplicação de sistemas multi-agente à solução do cenário proposto é bastante vantajosa, porque os agentes ao comunicarem entre si conseguem melhorar o desempenho do sistema de uma forma geral, fazendo com que se consiga uma distribuição equilibrada dos pedidos pelos elevadores, e que estes sejam atendidos de uma forma rápida.

Se não se utilizasse uma estratégia como esta, o elevador ficava sempre com o pedido atribuído mesmo que isso não fosse o mais benéfico num contexto geral, diminuindo assim o desempenho do sistema.

Por fim, concluímos que este trabalho nos permitiu alargar os nossos conhecimentos em sistemas multi-agente e que vantagens é que estes trazem no quotidiano.

6 Melhoramentos

6.1 Sugestões para melhoramentos a introduzir no programa

De forma a conseguirmos ter uma melhor comparação era importante adicionar mais estratégias de respostas aos pedidos, conseguindo assim realizar mais experiências e extraindo novas conclusões.

Achamos que a interface podia ser ligeiramente melhorada, de forma a demonstrar melhor o funcionamento dos elevadores, como eles subirem/descerem e abrirem/fechar as portas à entrada/saída dos utentes. No entanto, consideramos que as estatísticas demonstradas conseguem transmitir uma boa ideia daquilo que se está a suceder.

7 Recursos

7.1 Bibliografia

Slides do Moodle sobre JADE
Documentação do JADE
Código fonte do JADE
<https://pt.slideshare.net/AryanRathore4/all-about-agents-jade>

7.2 Software

JADE (<http://jade.tilab.com/>)
Eclipse IDE for Java
IntelliJ IDEA Community Edition

7.3 Elementos do grupo

O grupo trabalhou de forma equitativa durante as aulas práticas e houve boa comunicação entre os membros, de forma a que cada elemento soubesse o que estava a ser feito.

8 Apêndice

8.1 Manual do utilizador

Para conseguir correr o projeto, deve:

1. Importar o projeto;
 2. Adicionar a *library* do *JADE* ao *build path*;
 3. Editar o ficheiro `default.properties` consoante o que deseja visualizar na interface;
 4. Correr, utilizando a classe `MyBoot` como *main*.
- Também pode utilizar o script "CompileAndRunMyBootScript.ps1".