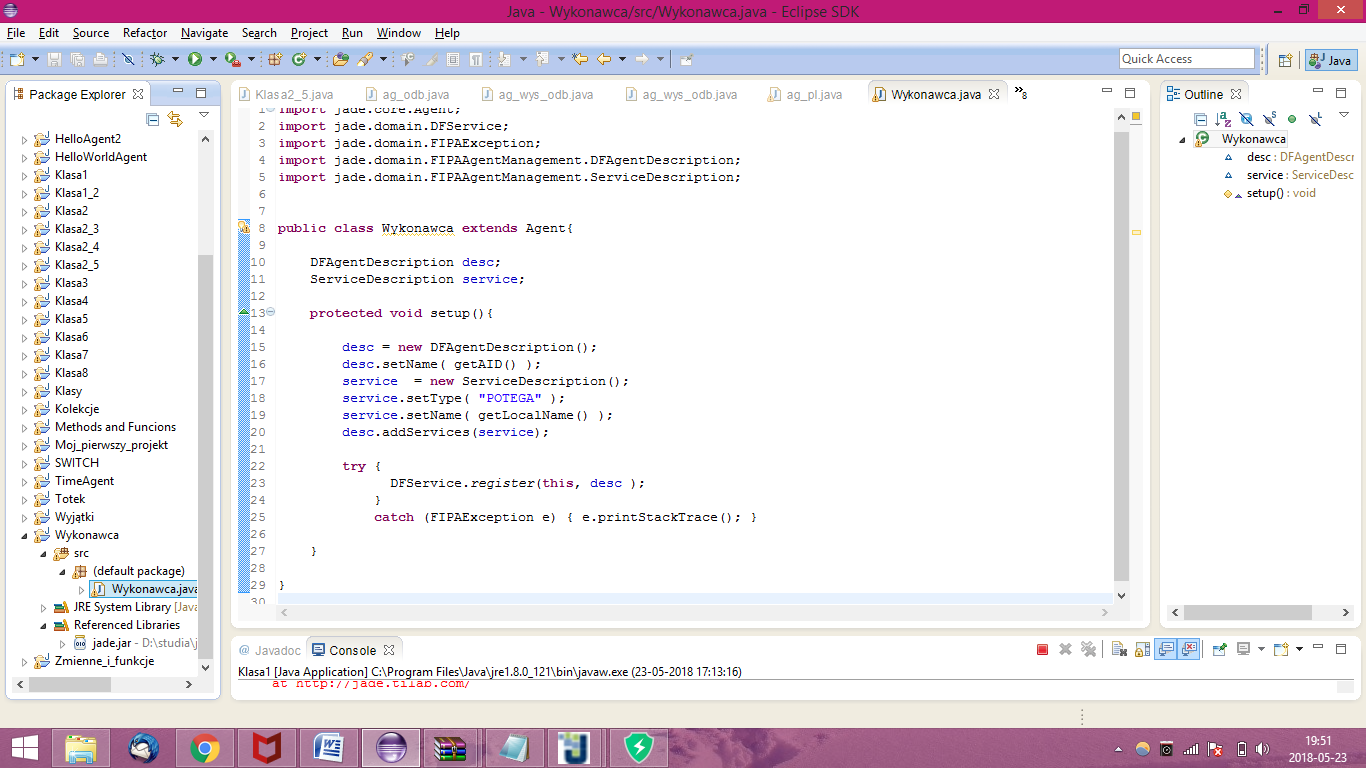
***Marcelina Bałamut,***

***Inżynieria Obliczeniowa, gr1***

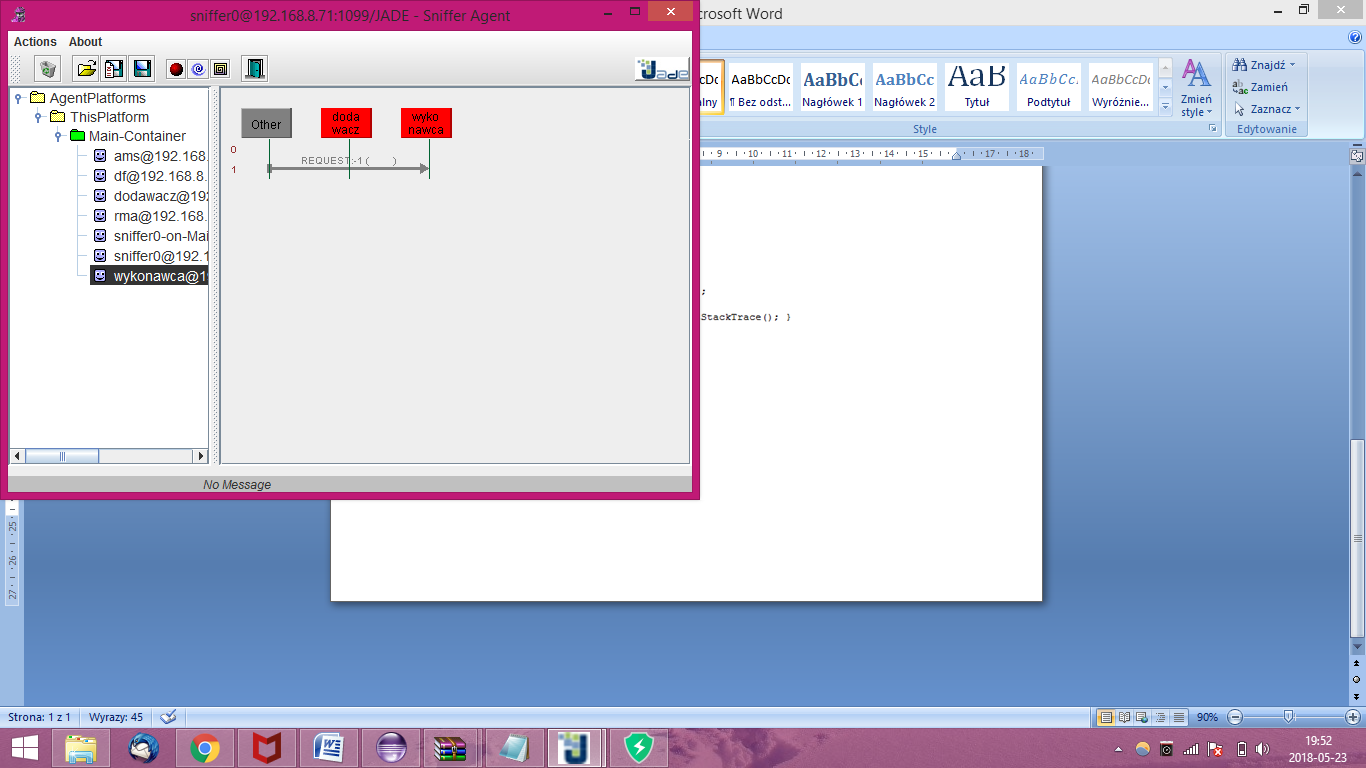
***Sprawozdanie z zagadnienia nr 10***

W pierwszym kroku utworzyłam klasę agenta o nazwie wykonawca, który na początku resetuje się w serwisie żółtych stron podając typ serwisu „POTEGA”, a przed usunięciem wyrejestrowuje się z serwisu.

Listing kodu wygląda następująco:

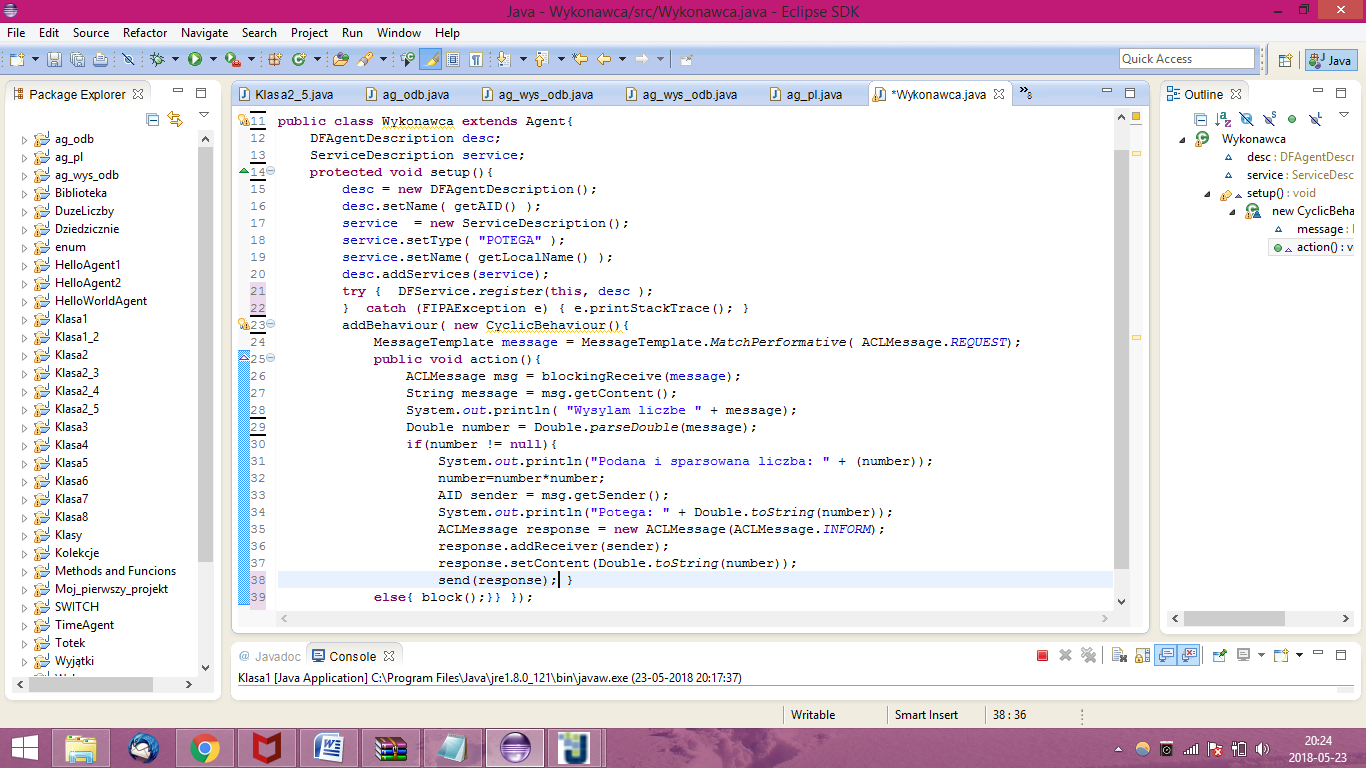


Wynik działania:

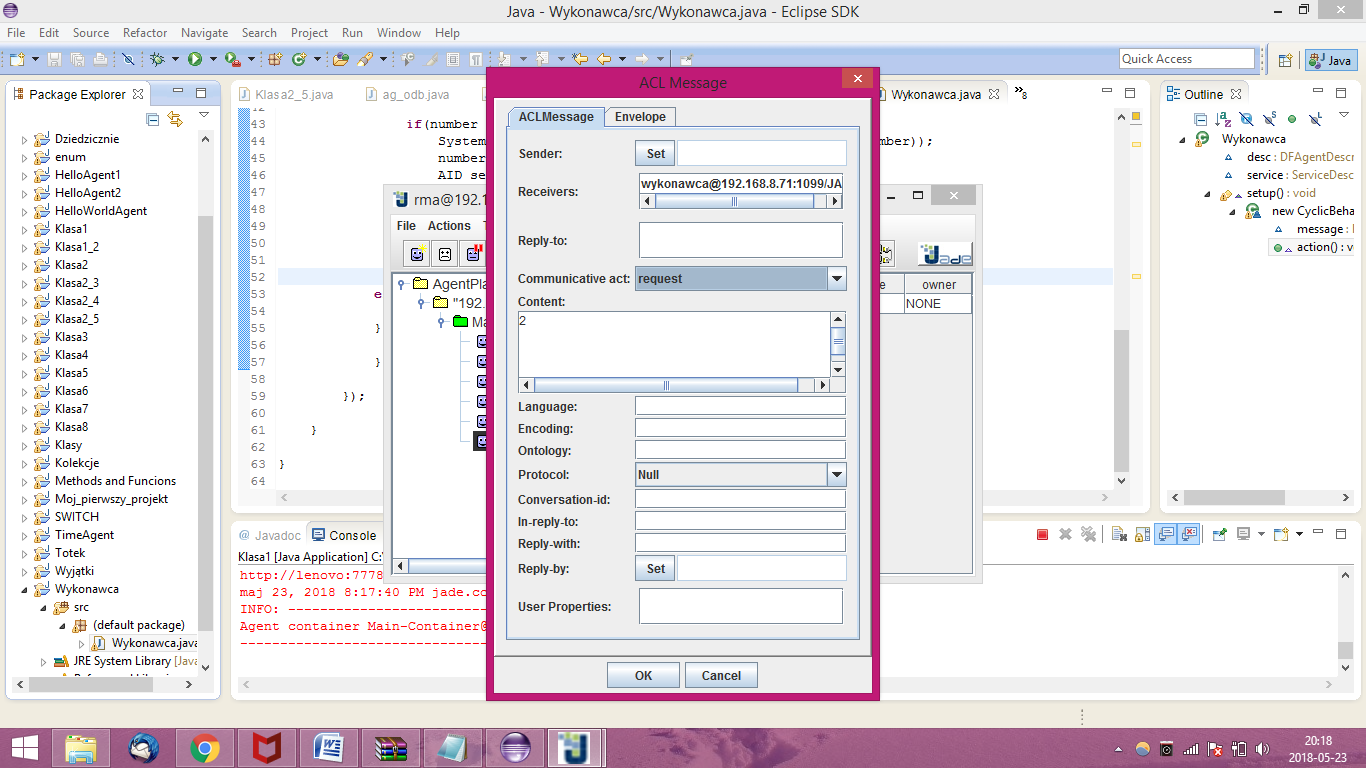
******

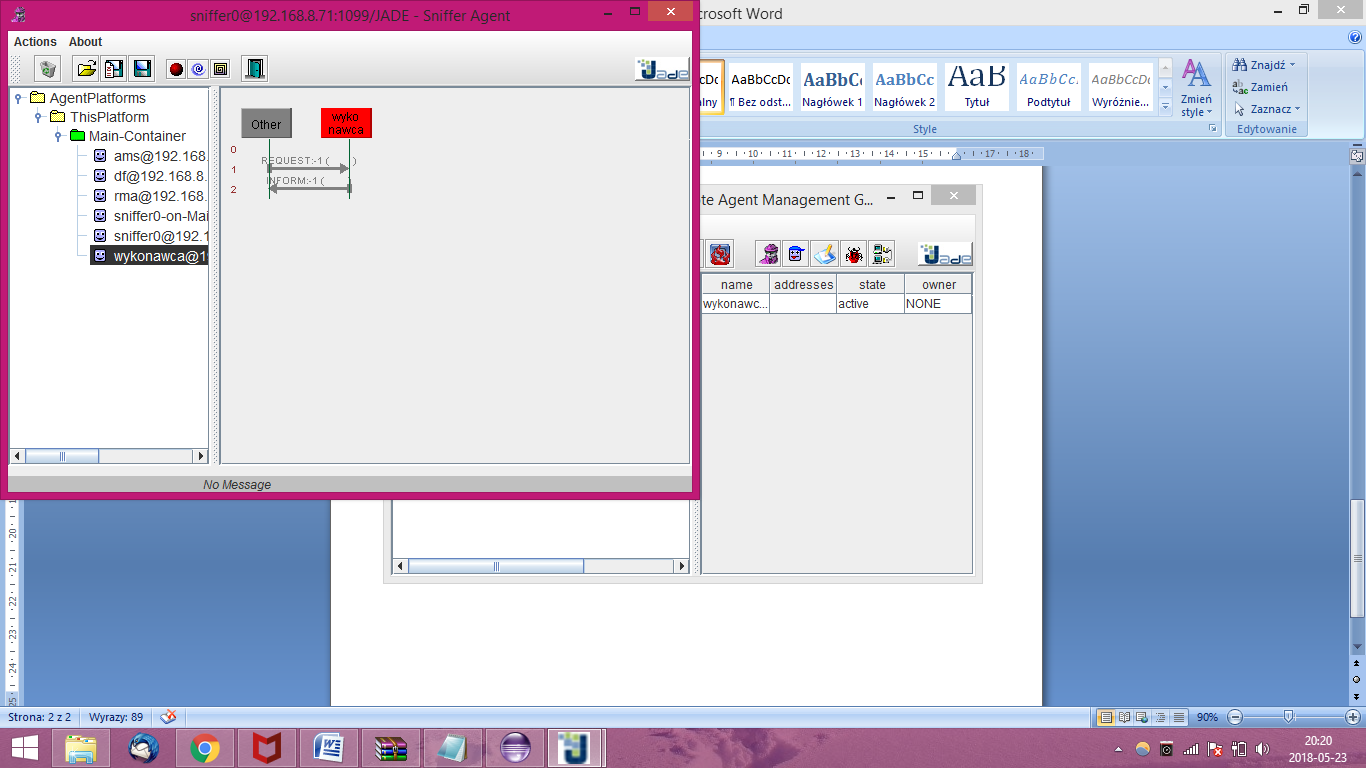
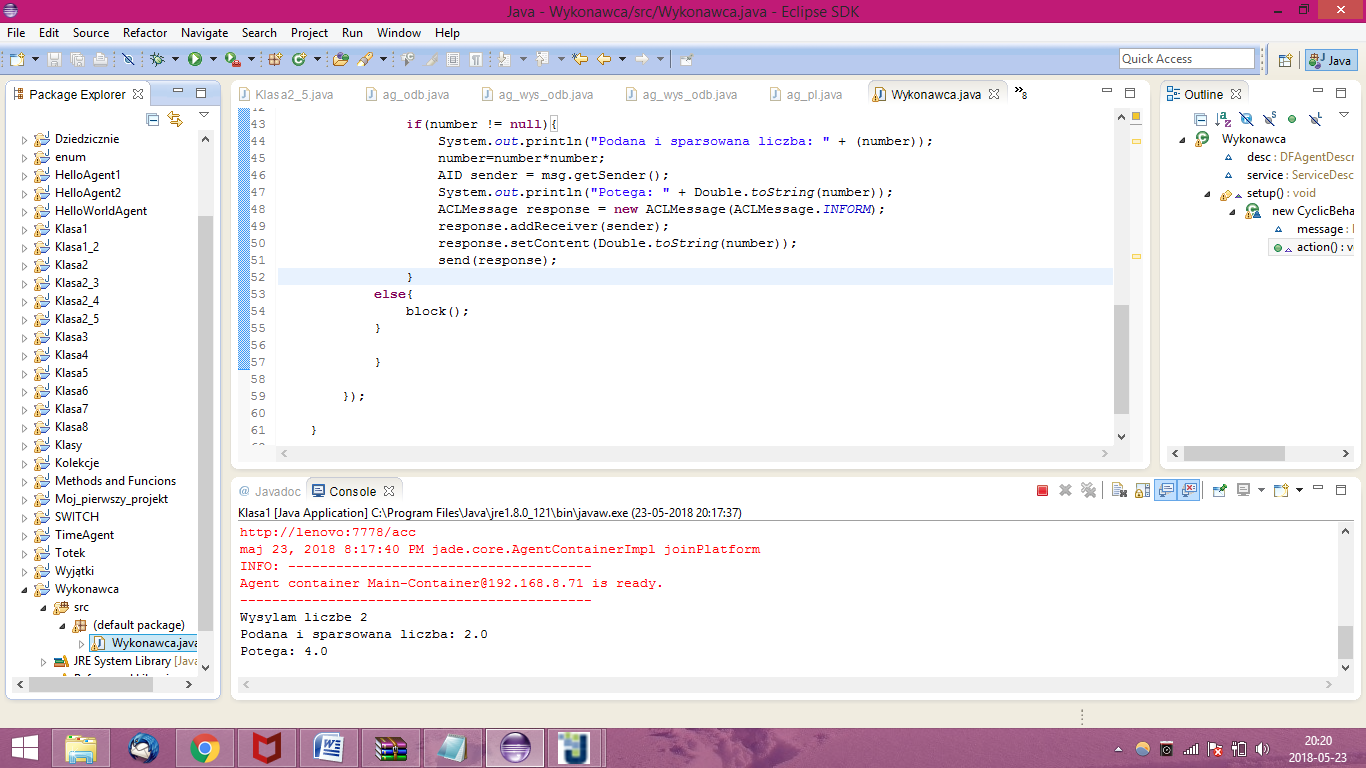
Kolejno zmodyfikowałam klasę agenta, w taki sposób, ze jeśli agent otrzyma wiadomość typu REQUEST to parsuje liczbę podaną w treści wiadomości, oblicza wynik podnosząc do potęgi otrzymaną liczbę i odpowiada na wiadomość przesyłając wynik w treści wiadomości z typem INFORM.

Listing kodu:



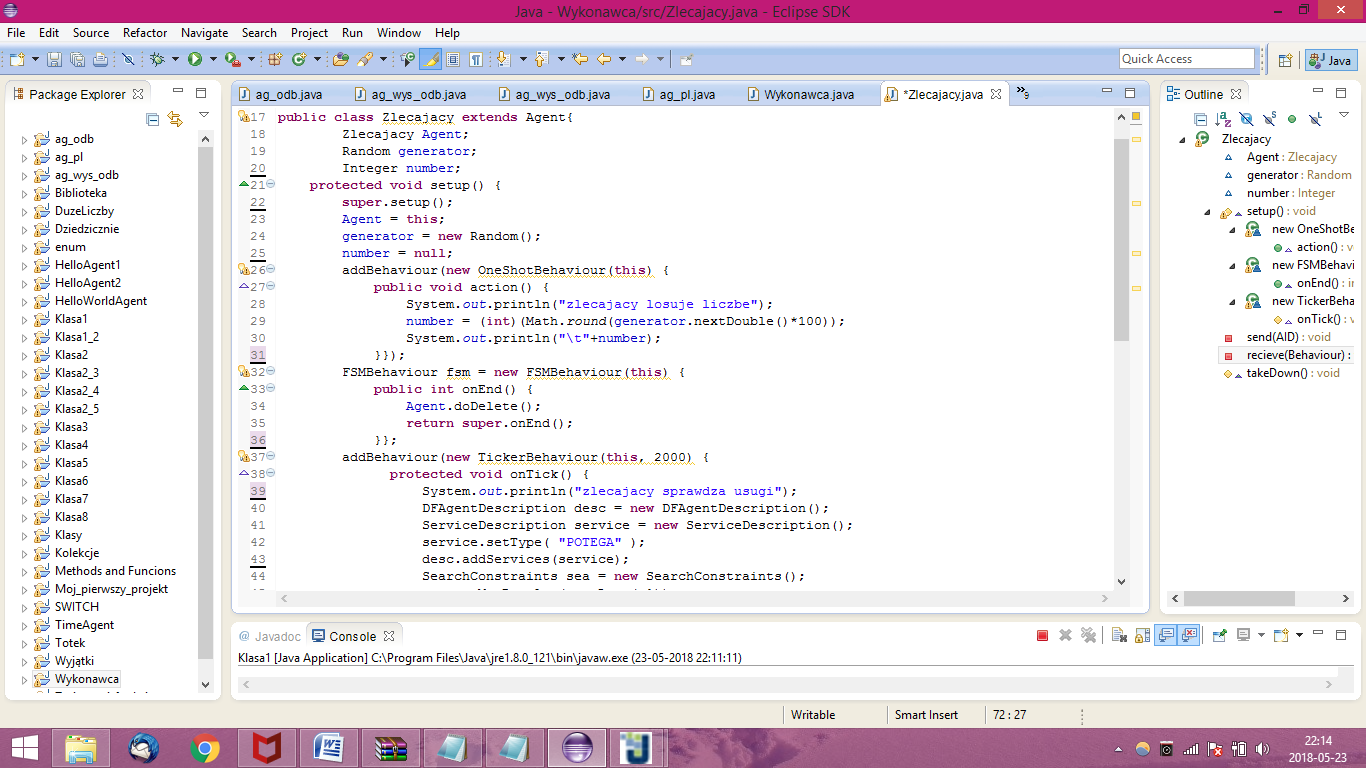
Wynik programu:

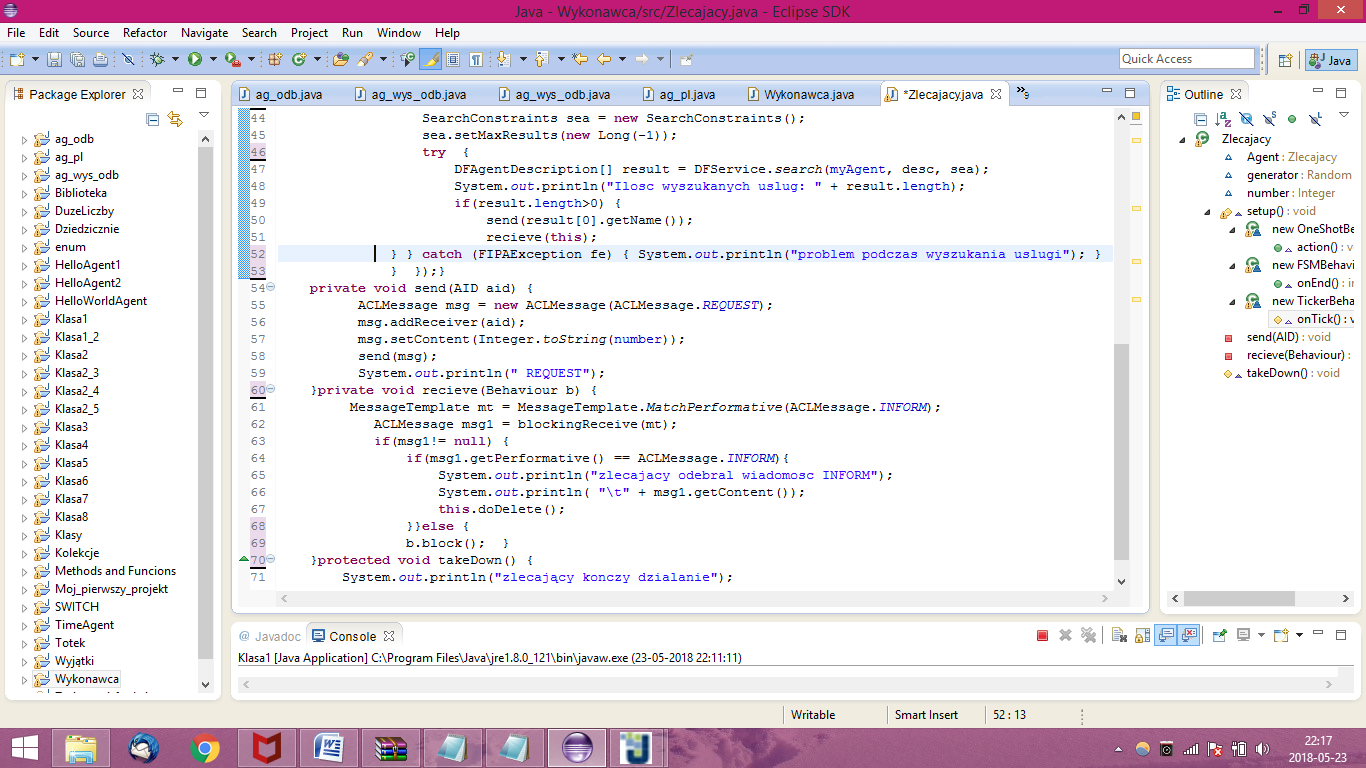
******

*** ***

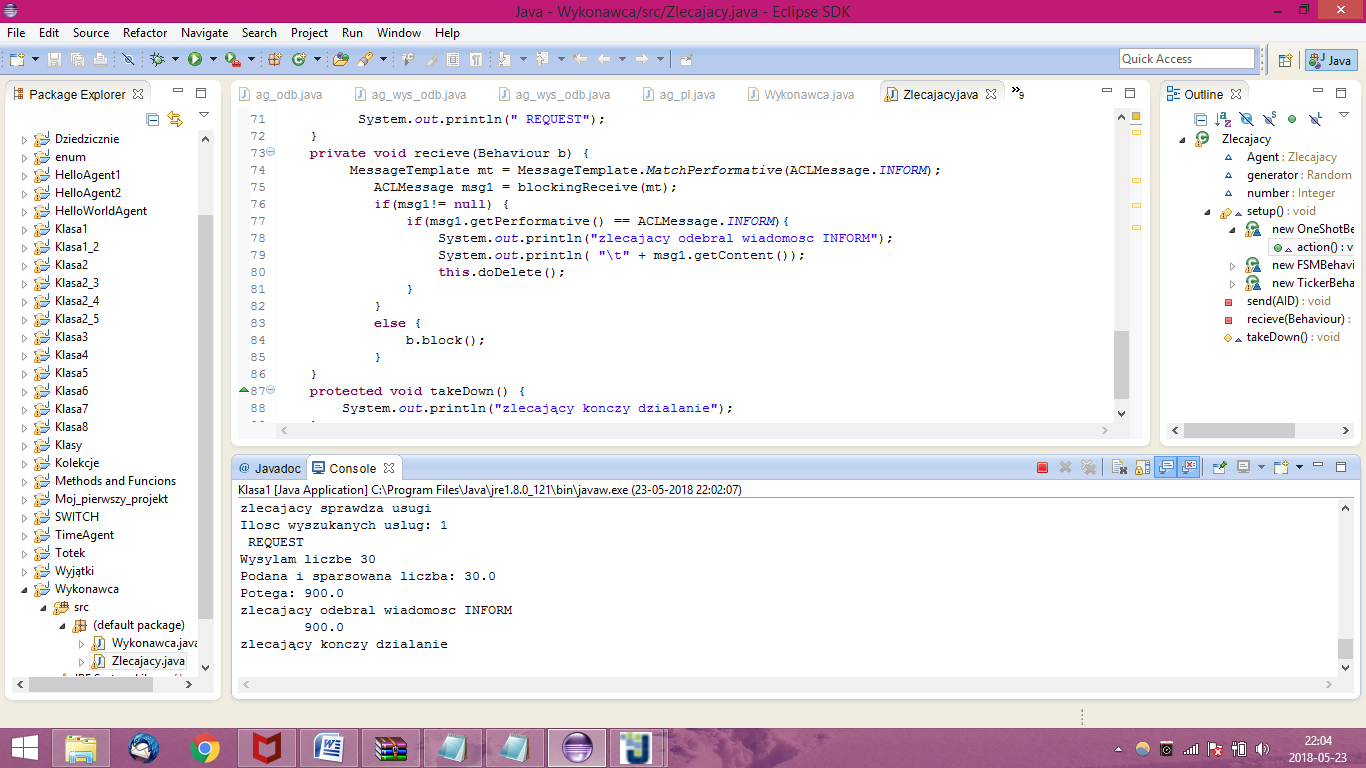
Kolejno utworzyłam klasę agenta o nazwie zlecający, gdzie agent po pierwsze losuje liczbę całkowitą z przedziału(0,100) i co 20 sekund dowiaduje się o serwisie żółtych stron, którzy agenci oferują serwis typu „POTEGA”. Jeśli zwrócono jakiegokolwiek agenta jako wynik przeszukiwania serwisu wysyła do pierwszego agenta z tablicy wyników wiadomość typu REQUEST zawierającą wylosowaną liczbę, odbiera wiadomość typu INFORM i wypisuje jej treść na ekranie oraz usuwa się.

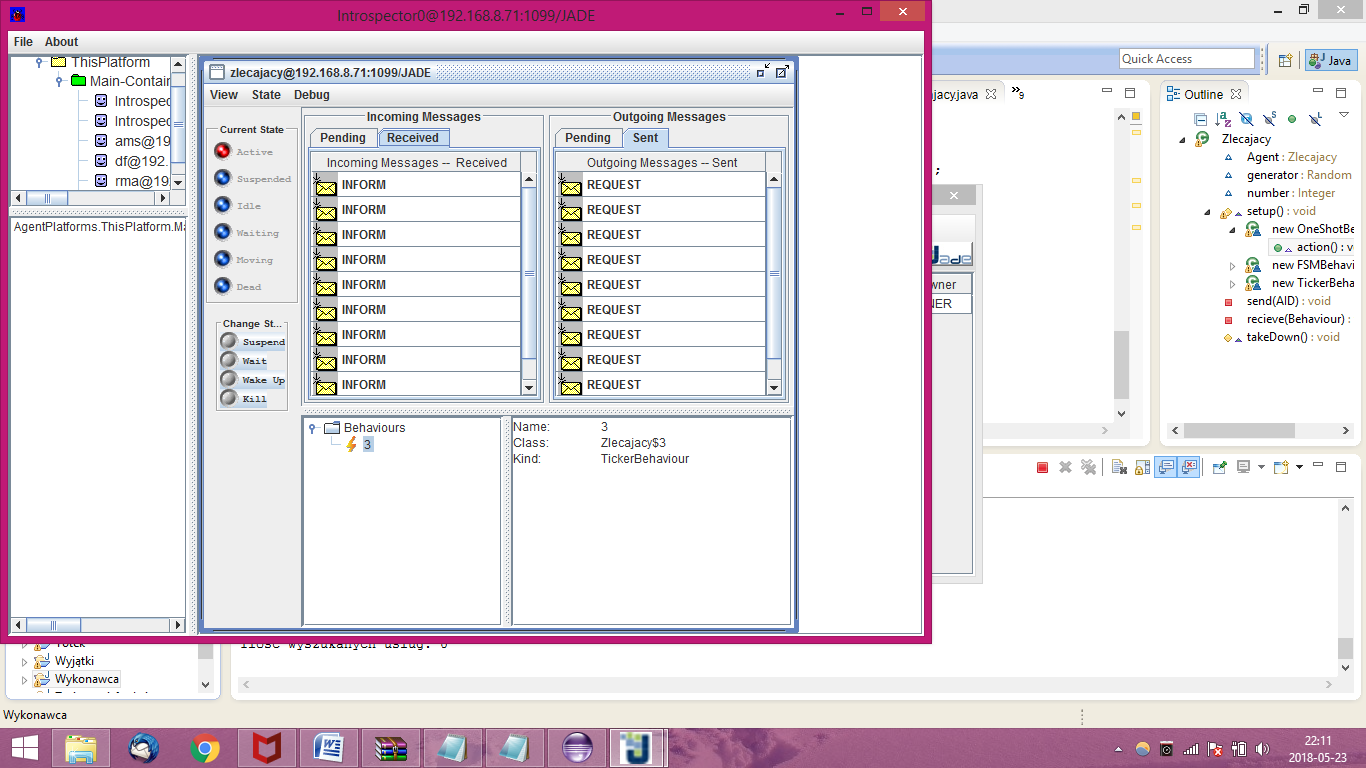
Listing kodu:





Wynik działania:

******

******

Wyszukiwanie zwraca tablicę, gdzie atrybuty są dostosowane do podanych informacji. Natomiast jeśli w tablicy nie znaleziono pasującego opisu, długość wynosi zero.