

Sistemas Multiagentes.

Laberinto de ratones:

Análisis y diseño.

Realizado por:

Juan Carlos Serrano Pérez (jcsp0003) y Guillermo Martínez Lledó (gml00006).

GRUPO: ujaTaco

Análisis

- **Agentes necesarios y tareas**

-Agente ratón

- a) Tarea para responder proposiciones de partidas.
(ProposeResponder)
- b) Tarea para subscribirse a la plataforma.
(SubscriptionInitiator)
- c) Tarea para llevar a cabo la partida. (ContractNetResponder)
- d) Tarea para buscar las consolas de información
(TickerBehaviour)
- e) Tarea para enviar mensajes a consola (TickerBehaviour)

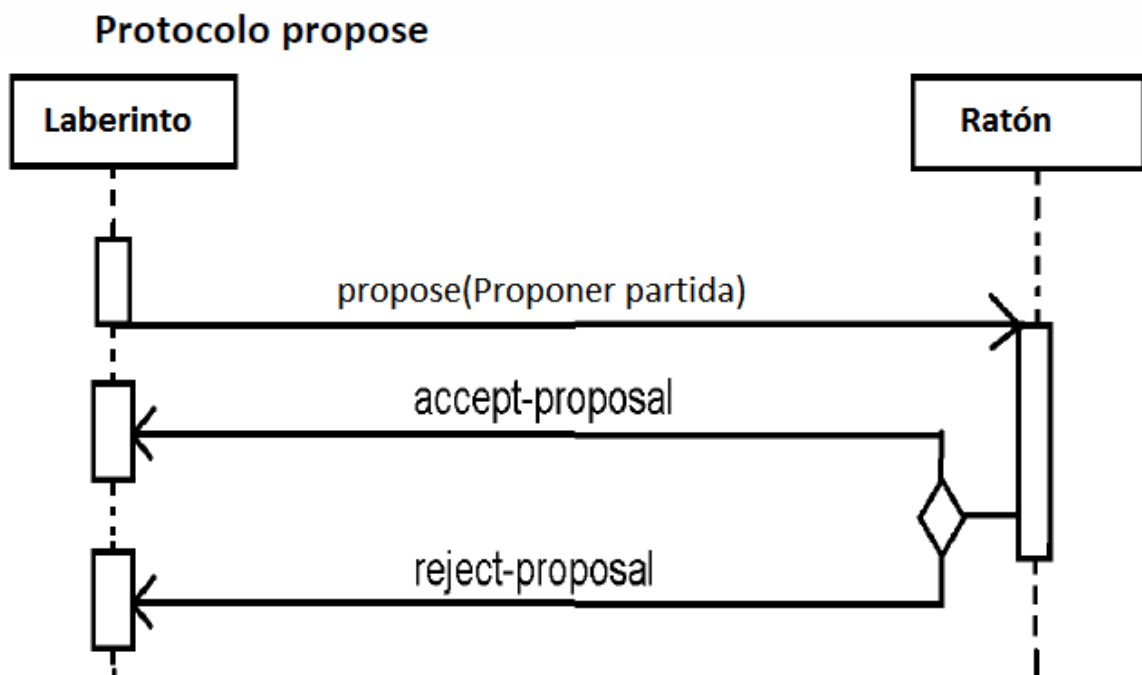
-Agente laberinto:

- a) Tarea para gestionar las suscripciones.
(SubscriptionResponder)
- b) Tarea iniciar una nueva partida. (OneShotBehaviour)
- c) Tarea para proponer una nueva partida a un ratón
(ProposeInitiator)
- e) Tarea para iniciar una ronda (TickerBehaviour)
- f) Tarea para negociar las jugadas (ContractNetInitiator)
- g) Tarea para buscar agentes (TickerBehaviour)
- h) Tarea para enviar mensajes a consola (TickerBehaviour)
- i) Tarea para finalizar una partida (TickerBehaviour)

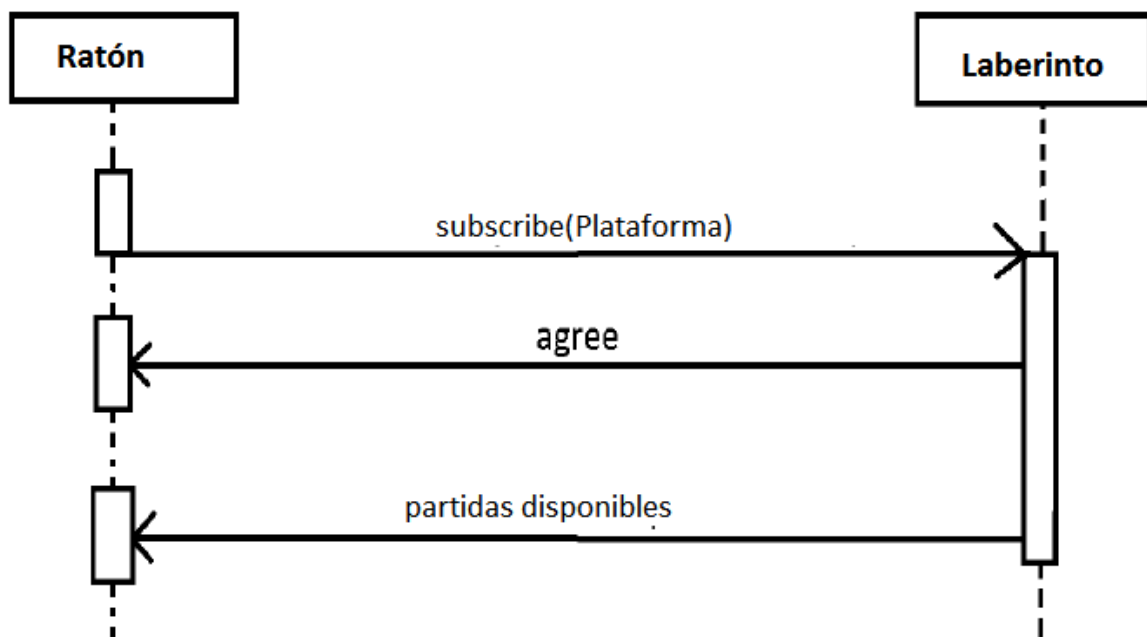
Diseño

- Pasos a realizar en las tareas de los agentes
 1. Los agentes ratones buscarán agentes laberinto para iniciar una suscripción
 2. Los agentes laberinto, cuando se inicie una partida, propondrán el juego a los ratones en su lista de suscripción.
 3. Los ratones aceptarán la partida si no hay ningún problema y llevarán a cabo su juego mediante un protocolo ContractNet
 4. El laberinto irá iniciando nuevas rondas hasta la finalización de la partida.

- **Diagramas de comunicación entre los agentes**



Protocolo subscribe



Protocolo ContractNet

