

Ćwiczenia 6 – Zachowania (1)

1. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_1`. Agent ten powinien:
 - a. zawsze na samym początku wypisywać „startuję”,
 - b. zawsze przed swoim usunięciem wypisywać „zaraz się usunę”.
2. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_2` na podstawie kodu `klasa_1`. Do agenta dodaj zachowanie polegające na jednokrotnym wykonaniu operacji wypisania na ekranie słowa „wykonuję”. Uruchom agenta introspektora – jakie zachowania są widoczne?
3. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_3` na podstawie kodu `klasa_1`. Do agenta dodaj zachowanie polegające na wielokrotnym (cyklicznym) wykonaniu operacji wypisania na ekranie słowa „wykonuję”. Uruchom agenta introspektora – jakie zachowania są widoczne?
4. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_4` na podstawie kodu `klasa_1`. Do agenta dodaj zachowanie „generyczne”, polegające na wykonaniu trzech kroków:
 - a. W pierwszym kroku wypisuje „pierwszy krok”,
 - b. W drugim kroku wypisuje „drugi krok”,
 - c. W trzecim kroku wypisuje „trzeci krok” i zachowanie zostaje usunięte z puli zachowań agenta.
5. Utwórz agenta o nazwie `klasa_5` na podstawie kodu `klasa_1`. Do agenta dodaj zachowanie, które będzie polegało na pobieraniu z klawiatury liczby całkowitej. Jeśli użytkownik poda liczbę ujemną, to zachowanie zostaje usunięte.
6. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_6` na podstawie kodu **`klasa_5`**. Zmodyfikuj kod tak, aby zawsze zachowanie na początku wypisywało „zachowanie startuje”, a na samym końcu wypisywało „zachowanie zakończone”.
7. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_7` na podstawie kodu **`klasa_4`**. Do istniejącego zachowania „generycznego” dodaj dwa kolejne:
 - a. Pierwsze ma być dodawane na poziomie metody `setup()` agenta i ma polegać na jednokrotnym wypisaniu „pierwsze”
 - b. Drugie ma być dodane z poziomu zachowania „generycznego” – dokładnie ma być dodane w pierwszym kroku i ma polegać na jednokrotnym wypisaniu „drugie”.Zaobserwuj działanie agenta – jak wytłumaczyć kolejność wypisywania komunikatów – rozrysuj kolejkę zachowań.
8. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_8` na podstawie kodu `klasa_1`. Do agenta dodaj zachowania, które spowodują:
 - a. Wypisanie „mały tick” co 2 sekundy,
 - b. Wypisaniu „duży tick” co 5 sekund,
 - c. Po 50 sekundach usunięcie zachowania z punktu b,
 - d. Po 100 sekundach usunięcie całego agenta.Przeanalizuj działanie agenta z użyciem Introspektora.

Ocenianie:

Zadania od 1 do 6 po 0,1 pkt

Zadania 7 i 8 0,2 pkt.