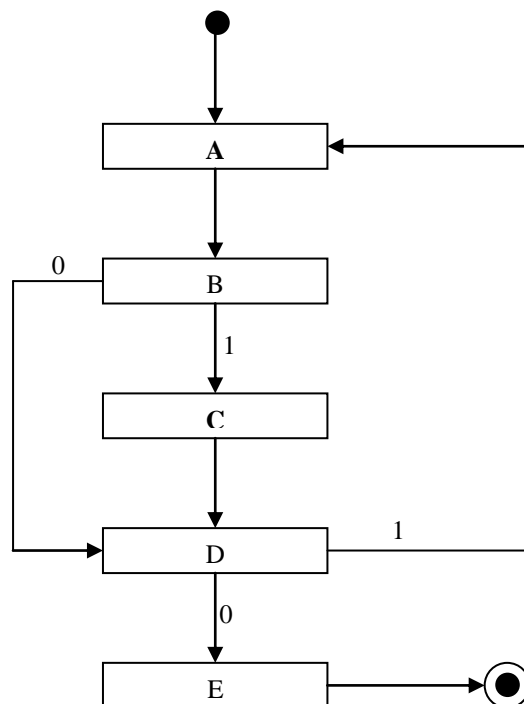


Ćwiczenia 8 – Zachowania (2)

1. Utwórz klasę agenta o nazwie `klasa_1_2`. Agent ten powinien wykonywać zachowanie odwzorowujące następującą maszynę skończenie stanową:



Uwagi:

Stany A, C i E polegają na wypisaniu nazwy stanu. Przejścia z tych stanów następują bezwarunkowo dalej. W stanach B i D również następuje wypisanie nazwy stanu, ale oprócz tego losowana jest liczba ze zbioru 0 i 1, która jest zwracana w chwili kończenia się zachowań związanych ze stanami.

2. Przypomnij sobie czwarte polecenie z ostatnich zajęć:
 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.

Znajdź lub napisz odpowiedni kod.

3. Utwórz zachowanie, które będzie polegało na równoległym wykonywaniu trzech zachowań „generycznych” z zadania poprzedniego (z pliku `klasa_4.java`). Zachowanie dodaj do agenta, którego klasę nazwiesz `klasa_2_3`. Prześledź działanie agenta.
4. Utwórz zachowanie, które będzie polegało na sekwencyjnym wykonywaniu trzech zachowań „generycznych” z zadania drugiego (z `klasa_4.java`). Zachowanie dodaj do agenta, którego klasę nazwiesz `klasa_2_4`. Prześledź działanie agenta.
5. Utwórz agenta, który będzie wykonywał dwa zachowania cykliczne (wypisujące odpowiednio „cyclic 1” oraz „cyclic 2”) w dwóch osobnych wątkach. Klasa agenta ma się nazywać `klasa_2_5`. Prześledź działanie agenta.

Ocenianie: każde z zadań (oprócz zadania 2) po 0,25 pkt.