Urszula Ślusarz Inżynieria Obliczeniowa, WIMiIP Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie Rozproszona sztuczna inteligencja

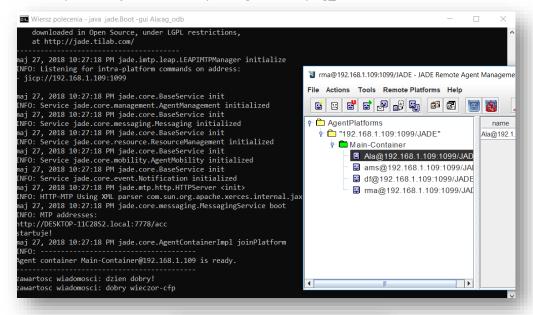
Platformy agentowe w języku Java Ćwiczenia 9 – Komunikacja

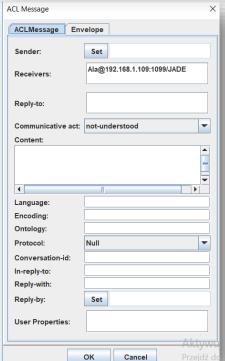
1.

Utworzyłam klasę agenta o nazwie ag_odb. Agent ten cyklicznie odbiera wiadomości ze skrzynki.

- a. Jeśli wiadomość jest typu REQUEST wypisuje treść wiadomości na ekranie i w odpowiedzi wysyła do nadawcy komunikat typu INFORM z zawartością "wykonałem".
- b. Jeśli wiadomość jest typu CFP wypisuje treść wiadomości na ekranie i w odpowiedzi wysyła do nadawcy komunikat typu REQUEST z zawartością "raz jeszcze".
- c. Jeśli wiadomość jest innych typów wysyła komunikat typu NOT_UNDERSTOOD z dowolną zawartością.

Uruchomiłam platformę *JADE*, utworzyłam agenta klasy **ag_odb** o nazwie *Ala*.





Utworzyłam klasę agenta o nazwie **ag_wys_odb**. Agent ten w pierwszym kroku losuje liczbę: 0 lub 1. Jeżeli wylosowano:

- a. 0 agent ten wysyła komunikat typu CFP o dowolnej treści do agenta o nazwie Ala.
- **b**. 1 agent ten wysyła komunikat typu *REQUEST* o dowolnej treści do agenta o nazwie Ala.

Po wysłaniu wiadomości agent przechodzi do drugiego kroku. W drugim kroku agent odbiera dowolną wiadomość, a następnie:

- i. wypisuje ją na ekranie
- ii. jeśli jest typu INFORM, agent się usuwa
- iii. jeśli jest innego typu, to przechodzi do kroku pierwszego.

Uruchomiłam platformę JADE, utworzyłam agenta klasy **ag_odb** o nazwie Ala (z poprzedniego zadania) a następnie agenta klasy **ag_odb_wys**. Z użyciem **sniffera** przeanalizowałam wyminę komunikatów.

2.1

