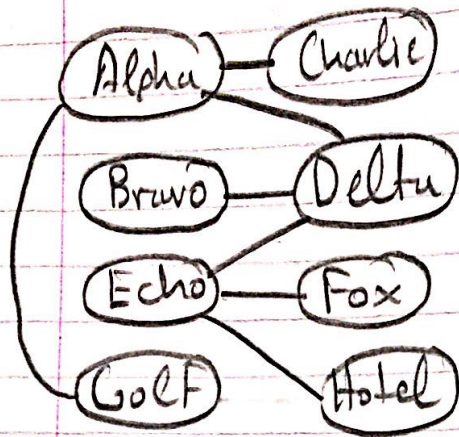


3. Ο Ένα τοχίο network πρακτόρων



- Η πράκτορας "κοιτάζει" για πληροφορίες
- Εφαρμογή μας:
 - > Έχουμε μια class Agent με μέσα την πληροφορία
 - το όνομα του πράκτορα & μια Αντίληψη που περιέχει τους γειτονικούς κόμβους του πράκτορα. (Αντ' ενός άλλου πράκτορα που ζει).
 - Τέλος περιέχει την πληροφορία του κόμβου.
 - Επίσης έχει το πρόγραμμα που θα μπορεί το κλάσι (κ)
 - Τέλος έχει το πρόγραμμα που εκτελείται ως γενικός πράκτορας (printConnectionsBetweenAgents)
 - > Τέλος έχουμε μια class GenerateAgents
 - που α) δημιουργεί Agent που είναι όνομα & μια τοχία πληροφορία. Επίσης ορίζει τους agents