# AUTONOMNÍ SYSTÉMY

# ZADÁNÍ SEMINÁRNÍHO PROJEKTU –

# NÁVRH MULTIAGENTNÍHO SYSTÉMU

|  |  |
| --- | --- |
| Jméno a příjmení (1. autor) |  |
| Školní login |  |
| Studijní obor |  |
| Akademický rok |  |
| Cvičení (označení skupiny v rozvrhu) |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Jméno a příjmení (2. autor) |  |
| Školní login |  |
| Studijní obor |  |
| Akademický rok |  |
| Cvičení (označení skupiny v rozvrhu) |  |

**Informace k projektu**

|  |  |
| --- | --- |
| Název tématu |  |
| Abstrakt (stručný popis) (3-5 řádků) |  |

## Zadání úkolu

Vytvořte konceptuální návrh multiagentového systému (MAS). MAS by měl mít nějaký Vámi zvolený jasně specifikovaný úkol, jehož postupná realizace by měla být podle Vámi zvolených kritérií nějakým způsobem měřitelná, aby bylo možno hodnotit výkonnost systému. Zadání by mělo být smysluplné, systém má mít racionální účel. MAS nemusí být příliš komplexní, ale na druhou stranu ani triviální. MAS nebude v rámci předmětu AUTS přímo programován, bude pouze navržen a podrobně popsán, samotnou implementaci pak bude možné případně realizovat v rámci navazujících předmětů.

## Rešerše

Délka rešerše jsou minimálně 2 strany A4, nejvýše pak 3 strany A4. Citujte nebo se odkazujte v textu harvardským stylem, tzn. do kulatých závorek příjmení autora, rok – např. (Neumann, 2013), nebo podle ISO 690, nebo podle APA. Všechny uváděné zdroje musí být v textu použity.

|  |
| --- |
| *(zde vložte text v rozsahu min. 2x A4, písmo Calibri, 11b, řádkování 1)* |

Do tabulky uveďte použité zdroje, bibliografické údaje uveďte v daném citačním stylu, viz následující dva příklady podle Harvardské notace (kapitoly i články můžete citovat jednotně, nebudou se pro jednoduchost rozlišovat):

|  |  |
| --- | --- |
| # | Příklady |
| 1 | PŘÍJMENÍ, J. (rok). Název článku. Místo vydání: Nakladatel. ISBN. |
| 2 | Neumann, J. (2013). Informační etika: sylabus k bakalářskému studiu informační  vědy. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 80-2102-981-1. |

Do této tabulky vložte Vámi vyhledané a použité zdroje:

|  |  |
| --- | --- |
| # | Bibliografické údaje použitého zdroje/článku |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |

## Anotace multiagentového systému

V této části uveďte stručný rámec fungování navrhovaného systému. Měl by obsahovat popis toho, na jaké úrovni bude systém navrhován, tzn., co do něj ještě bude patřita co už nikoliv (od čeho se abstrahuje). Měl by zde být také uveden účel systému (co má řešit) a jestli je určen nějaké skupině uživatelů také jejich stručný popis.

Abstrakt projektu – stručný popis fungování multiagentového systému (viz výše). (max. 15 řádků)

|  |
| --- |
|  |

Pokud lze (nemusí být vyplněno) - charakterizujte organizaci nebo uživatele, která bude tuto MAS využívat. (max. 10 řádků)

|  |
| --- |
|  |

Poznámky – sem můžete vložit jakékoliv doplňující/upřesňující komentáře k projektu (max. 10 řádků).

|  |
| --- |
|  |

## Specifikace PEAS

Zkratka znamená Performance, Environment, Actuators, Sensors. Jde o základní vymezení problémové domény – úkolového prostředí multiagentového systému. Stručně jednotlivé atributy popište.

**Performance** – uveďte slovní popis toho, jak bude měřen výkon, mělo by z toho být patrné co má MAS stanoveno jako (hlavní) úkol(y). (max. 10 řádků)

|  |
| --- |
|  |

**Environment** – uveďte stručný popis prostředí agenta, zaměřte se na klíčové charakteristiky a to co je podstatné. Popis nemusí být vyčerpávající, ale mělo by být možné si z něj udělat představu o podobě prostředí, ve které má MAS pracovat. (max. 10 řádků)

|  |
| --- |
|  |

**Actuators** – popište akce, které mohou agenty provádět, nebo aktuátory, kterými disponují. Pokud může v systému být větší počet agentů, uveďte stručnou charakteristiku možných akcí pro jednotlivé druhy těchto agentů. Pro jeden typ agenta max. 5 řádků popisu.

|  |
| --- |
|  |

**Sensors** – popište vjemy, které mohou agenty vnímat, nebo senzory, kterými disponují. Pokud může v systému být větší počet agentů, uveďte stručnou charakteristiku možných vjemů/senzorů pro jednotlivé druhy těchto agentů. Pro jeden typ agenta max. 5 řádků popisu.

|  |
| --- |
|  |

## Vyplnění ODD+D protokolu

Prostudujte si podrobně soubory:

* ODD+D CZ.pdf
* ODD+D CZ – komentáře.pdf

Poté vyplňte jednotlivé části ODD+D protokolu do této tabulky. Položky nemusí být nutně vyplněny úplně všechny (protokol je obecný) - pokud se některá část nedá na Váš systém aplikovat, zdůvodněte, proč tomu tak je. Jednotlivé položky vyplňujte na nový řádek pod příslušnou otázkou (kvůli přehlednosti). Některé položky jsou záměrně vynechány (týkají se např. implementace, která v rámci projektu nebude řešena), proto v některých částech nesedí číslování). Plnou verzi ODD+D protokolu lze nalézt na internetu.

| POLOŽKA | | OTÁZKA |
| --- | --- | --- |
| 1 Přehled | 1.1 | 1.1.1 Jaký je účel? |
| 1.1.2 Komu je model určen? |
| 1.2 | 1.2.1 Jaké druhy entit jsou v modelu? |
| 1.2.2 Jaké atributy (stavové proměnné, parametry) charakterizují entity v modelu? |
| 1.2.3 Jaké jsou exogenní faktory (tj. vně prostředí modelu) ovlivňující model? |
| 1.2.4 *(pokud lze uplatnit)* Jak je v modelu reprezentován prostor? |
| 1.2.5 Jaká jsou časová a prostorová měřítka a rozsah modelu? |
| 1.3 | 1.3.1 Co která entita dělá a v jakém pořadí? |
| 2 Koncept návrhu | 2.1 | 2.1.1 Jaké obecné koncepty, teorie nebo hypotézy byly využity při tvorbě modelu na systémové úrovni nebo úrovni jednotlivých subsystémů (krom rozhodovacího modelu)? Jaký je vztah mezi složitostí a účelem systému? |
| 2.1.2 Na základě jakých předpokladů funguje rozhodování (tzn. jaké jsou vstupy pro rozhodovací algoritmus(-my)? |
| 2.1.3 Proč byl(-y) vybrán(-y) zvolené typ(-y) rozhodovacího(-ch) model(-ů)? Mechanismus rozhodování stručně popište a zdůvodněte, proč je to řešeno tímto způsobem. |
| 2.1.4 Je-li model/sub-model (tj. rozhodovací model) založený na empirických datech, odkud tyto data pocházejí? |
| 2.2 | 2.2.1 Co je předmětem rozhodování? Zahrnuje model více úrovní rozhodování? |
| 2.2.2 Jaká je základní racionalita rozhodování v rámci modelu? Mají agenty nějaký explicitní cíl nebo jiné výkonnostní kritéria? |
| 2.2.3 Jak agenty provádějí rozhodnutí? |
| 2.2.4 Přizpůsobují agenty své chování změnám v endogenních a exogenních stavových proměnných? Pokud ano, jakým způsobem? |
| 2.2.5 Hrají při rozhodování nějakou roli společenské nebo kulturní normy? |
| 2.2.6 Hrají prostorové aspekty nějakou roli v rozhodovacím procesu? |
| 2.2.7 Hrají časové aspekty nějakou roli v rozhodovacím procesu? |
| 2.2.8 Do jaké míry a jakým způsobem je v rozhodovacích pravidlech agenta(ů) zahrnuta nejistota? |
| 2.3 | 2.3.1 Je v rozhodovacích procesech modelu zahrnuta nějaká forma individuálního učení? Jak jedinci přizpůsobují v průběhu času své rozhodovací procesy v důsledku nabytých zkušeností? |
| 2.3.2 Je v modelu implementováno kolektivní učení? |
| 2.4 | 2.4.1 Jaké endogenní a exogenní stavové proměnné mají jednotlivci být schopni vnímat a užívat v rámci svých rozhodovacích procesů? Mohou se v procesu vnímání vyskytnout chyby? |
| 2.4.2 Jaké stavové proměnné jiných jedinců je jedinec schopen v modelu vnímat? Mohou se v procesu vnímání vyskytnout chyby? |
| 2.4.3 Jaká je prostorová škála vnímání? |
| 2.4.4 Jsou mechanismy, na základě kterých agenti získávají informace, modelovány explicitně nebo se předpokládá, že jedinci jednoduše tyto proměnné znají? |
| 2.4.5 Je cena kognitivních procesů a získávání informací explicitně zahrnuta v modelu (tím je míněna např. strojová analýza a zpracování vstupních dat naměřených senzory, pomocné výpočty apod.)? |
| 2.5 | 2.5.1 Která data jedinci používají k tomu, aby predikovali budoucí podmínky? |
| 2.5.2 Jaké interní modely agenty užívají k tomu, aby odhadovaly budoucí podmínky nebo důsledky svých rozhodnutí? |
| 2.5.3 Mohou se agenty v rámci predikčního procesu mýlit, a jak je to v modelu implementováno? |
| 2.6 | 2.6.1 Jsou interakce mezi agenty a entitami v modelu prováděny přímo nebo nepřímo? |
| 2.6.2 Na jakých faktorech závisí interakce v modelu? |
| 2.6.3 Pokud interakce obsahují i komunikaci, jak je komunikace reprezentována? |
| 2.6.4 Pokud existuje nějaký koordinační mechanismus (koordinační síť), jak ovlivňuje chování agenta? Je struktura koordinační sítě nařízena nebo vzniká v důsledku emergence? |
| 2.7 | 2.7.1 Vytvářejí nebo patří jedinci do seskupení, které jedince ovlivňují nebo jsou jimi ovlivňovány? Jsou tato seskupení nařízena nebo emergují v průběhu simulace? |
| 2.7.2 Jak jsou společenství reprezentována? |
| 2.8 | 2.8.1 Jsou agenty heterogenní (tzn. konstrukčně různé)? Pokud ano, v jakých stavových proměnných a/nebo procesech se liší? |
| 2.8.2 Jsou agenty heterogenní v rozhodování? Pokud ano, které rozhodovací modely a rozhodovací objekty jsou mezi agenty odlišné? |
| 2.9 | 2.9.1 Jaké procesy (vč. inicializace) jsou modelovány s předpokladem, že jsou náhodné nebo částečně náhodné? |
| 2.10 | 2.10.1 Která data jsou z agentově-orientovaného modelu snímány za účelem testování nebo porozumění a analýzy, jakým způsobem a kdy jsou sbírány? |
| 2.10.2 Jaké klíčové výsledky, výstupy nebo charakteristiky modelu emergují u jedinců? (emergence) |
| 3 Podrobnosti | 3.2 | 3.2.1 Jaký je počáteční stav světa modelu, tj. v čase t=0? |
| 3.2.2 Je inicializace vždy stejná nebo se může v jednotlivých simulacích lišit? |
| 3.2.3 Jsou počáteční hodnoty zvoleny libovolně nebo jsou založeny na přesných datech? |
| 3.3 | 3.3.1 Využívá model vstupů z externích zdrojů, jako jsou datové soubory nebo jiné modely k reprezentaci procesů, které se v průběhu času mění? |

## Diagram entit

Do níže uvedené tabulky uveďte Vámi použité typy entit spolu s vysvětlením jejich úlohy v MAS v části Komentář. Pro diagram entit použijte následující typy entit v minimálním počtu: typ prostředí 1x, typ agenta 2x, typ zdroje 1x.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Typ entity | Název typu entity | Komentář |
| Typ prostředí |  |  |
| Typ agenta |  |  |
| Typ agenta |  |  |
| Typ zdroje |  |  |

Do níže uvedeného prostoru vložte stručný komentář vysvětlující diagram entit po stránce vztahů mezi typy entit. Pokud tvoříte více diagramů, každý z nich musí být okomentován.

*(zde vložte popis diagramu entit, popisek můžete před vložením vymazat, v případě více diagramů můžete rámeček zkopírovat podle potřeby)*

Do níže uvedeného prostoru vložte samotný diagram entit. Pokud jej potřebujete rozdělit do několika menších schémat, vložte je postupně za sebe. Diagram připravte tak, aby byl po vložení dobře čitelný (pozor na vložení příliš velkého obrázku do A4 formátu stránky).

|  |
| --- |
| *(zde vložte diagram, popisek můžete před vložením vymazat, v případě více diagramů můžete rámeček zkopírovat podle potřeby)* |

## Sekvenční diagram AML

Do níže uvedeného prostoru vložte scénář, dle kterého je sekvenční diagram AML vytvořen. Tento scénář bude vysvětlovat interakce mezi zúčastněnými typy entit, minimálně dvěma. Pro tvorbu sekvenčních diagramů volte vhodné operátory pro interakční rámce (např. alt, opt, look, apod.). Pokud tvoříte více sekvenčních diagramů, pak každý musí být opatřen scénářem.

*(zde vložte scénář pro tvorbu sekvenčního diagramu AML, popisek můžete před vložením vymazat, v případě více scénářů můžete rámeček zkopírovat podle potřeby)*

Do níže uvedeného prostoru vložte diagram. Pokud jej potřebujete rozdělit do několika menších schémat, vložte je postupně za sebe. Diagram připravte tak, aby byl po vložení dobře čitelný (pozor na vložení příliš velkého obrázku do A4 stránky).

|  |
| --- |
| *(zde vložte diagram, popisek můžete před vložením vymazat, v případě více diagramů můžete rámeček zkopírovat podle potřeby)* |

## Diagram společenství / diagram služeb / diagram Perceptor-Effector

Zvolte si jeden ze tří diagramů:

* Diagram společenství (Society Diagram)
* Diagram služeb (Services Diagram)
* Diagram senzor-aktuátor (Perceptor-Effector Diagram)

Do níže uvedené tabulky uveďte Vámi použité typy elementů v závislosti na vybraném diagramu spolu s vysvětlením jejich úlohy v MAS v části Komentář.

Diagram společenství by měl zahrnovat následující typy elementů s  minimálním počtem: typ organizační jednotky (1x), typy rolí entit (2x) a vhodně zvolené sociální asociace (4x). Volitelným prvkem je asociace Zastávej roli (Play Association).

Diagram služeb by měl zahrnovat následující typy elementů s uvedeným počtem: specifikace služby (2x), závislost poskytnutí služby (2x), závislost využívání služby (2x).

Diagram senzor-aktuátor by měl zahrnovat následující typy elementů s  minimálním počtem: typ senzoru (1x), typ aktuátoru (1x), senzor (1x), aktuátor (1x), závislost Vnímej (2x) a závislost Reaguj (2x).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Typ elementu | Název typu elementu | Komentář |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Do níže uvedeného prostoru vložte stručný komentář vysvětlující Vámi zvolený diagram po stránce vztahů mezi typy elementů. Pokud tvoříte více diagramů, každý z nich musí být okomentován.

*(zde vložte popis zvoleného diagramu, popisek můžete před vložením vymazat, v případě více diagramů můžete rámeček zkopírovat podle potřeby)*

Do níže uvedeného prostoru vložte zvolený diagram. Pokud jej potřebujete rozdělit do několika menších schémat, vložte je postupně za sebe. Diagram připravte tak, aby byl po vložení dobře čitelný (pozor na vložení příliš velkého obrázku do A4 formátu stránky).

|  |
| --- |
| *(zde vložte diagram, popisek můžete před vložením vymazat, v případě více diagramů můžete rámeček zkopírovat podle potřeby)* |

## Kontrolní checklist

Pro tento semestrální projekt je nutné zpracovat tyto části:

* Rozmyslet a zvolit si téma projektu.
* Nalézt ke zvolenému tématu 4-5 odborných článků.
* Provést rešerši tématu o rozsahu 1-2 strany A4.
* Specifikovat úkolové prostředí stručným popisem jeho hlavních charakteristik (PEAS).
* Napsat anotaci projektu.
* Vyplnit ODD+D protokol.
* Vytvořit a vložit diagram entit (statický model systému).
* Vytvořit a vložit sekvenční diagram (dynamický model systému).
* Vytvořit a vložit jeden z následujících: diagram společenství/služeb/perceptor-effector.