

# Agente Ladrón

Tareas necesarias:

- 1) **TareaBuscarConsola** (TickerBehaviour): Tarea que busca agentes consola.
- 2) **TareaEnvioConsola** (TickerBehaviour): Tarea que se encarga de enviar los mensajes pendientes a la consola encontrada.
- 3) **InformarPartidaSubscribe** (SubscriptionInitiator): Tarea para gestionar los mensajes de error o de ganador de partida.
- 4) **ProposicionPartida** (ProposeResponder): Tarea encargada de recibir una proposición de partida y generar una respuesta.
- 5) **TareaJugarPartida** (ContractNetResponder): Tarea encargada de la negociación de cada ronda.

Estructuras de datos:

- 1) **partidasIniciadas**: estructura destinada a almacenar las distintas partidas en la que ha jugado desde que se creó.
- 2) **agentesConsola**: almacena el agente consola que mostrará por pantalla los mensajes.
- 3) **mensajesPendientes**: almacena los distintos mensajes destinados a ser mostrados por pantalla.
- 4) **subscribes**: estructura con todas las subscripciones realizadas.

Clases auxiliares:

- 1) **ContenedorPartida**: clase que almacena toda la información relevante de cada partida y encargada de generar un movimiento.

Permanencia de información:

Al llegar el mensaje de finalización de partida, se almacena en un fichero en la carpeta ./partidasAnteriores todas las rondas de la partida. El nombre del fichero es nombreAgente—fecha—hora. Y su contenido será nombre del rival, acción realizada por mi agente, acción realizada por el agente rival.

Estrategia:

La estrategia que sigue el prisionero consiste en callar las 2 primeras veces, tras lo cual:

- a) En la tercera ronda, se fijará solo en el movimiento anterior, si el enemigo callo el prisionero también callará, en caso contrario hablará.
- b) En las posteriores rondas, mirará las 2 anteriores jugadas del oponente en las cuales deberá haber callado para también callar, en caso contrario hablará.