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 pro 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: