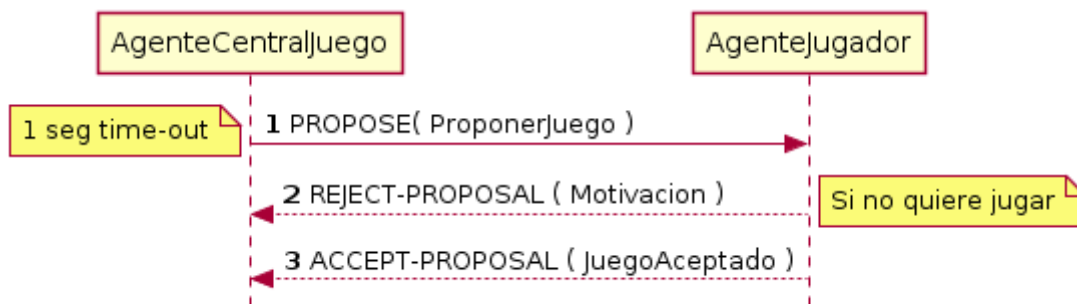


Diagramas Comunicación

Proponer Juego

El AgenteCentralJuego tiene que localizar jugadores que estén dispuestos a jugar un juego. El juego podrá ser una partida individual o un torneo.

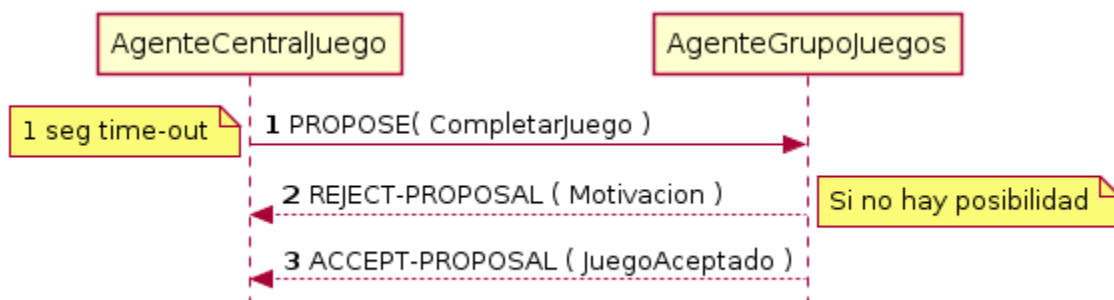
Para la comunicación entre los agentes se utilizará el protocolo **Propose**. En el diagrama se presentan los mensajes con el elemento de ontología asociado:



Completar Juego

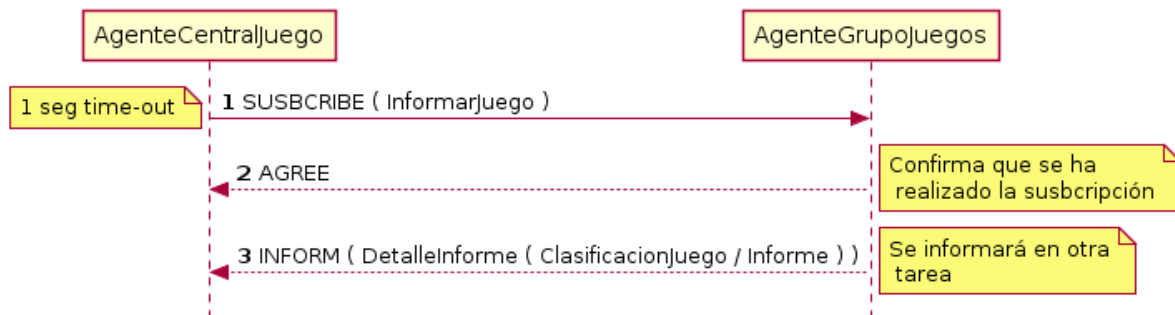
El AgenteCentralJuego, cuando ya tenga los jugadores para un juego, solicita a un AgenteGrupoJuegos que complete el juego propuesto con la lista de jugadores que lo forman.

Para la comunicación entre los agentes se utilizará el protocolo **Propose**. En el diagrama se presentan los mensajes con el elemento de ontología asociado:



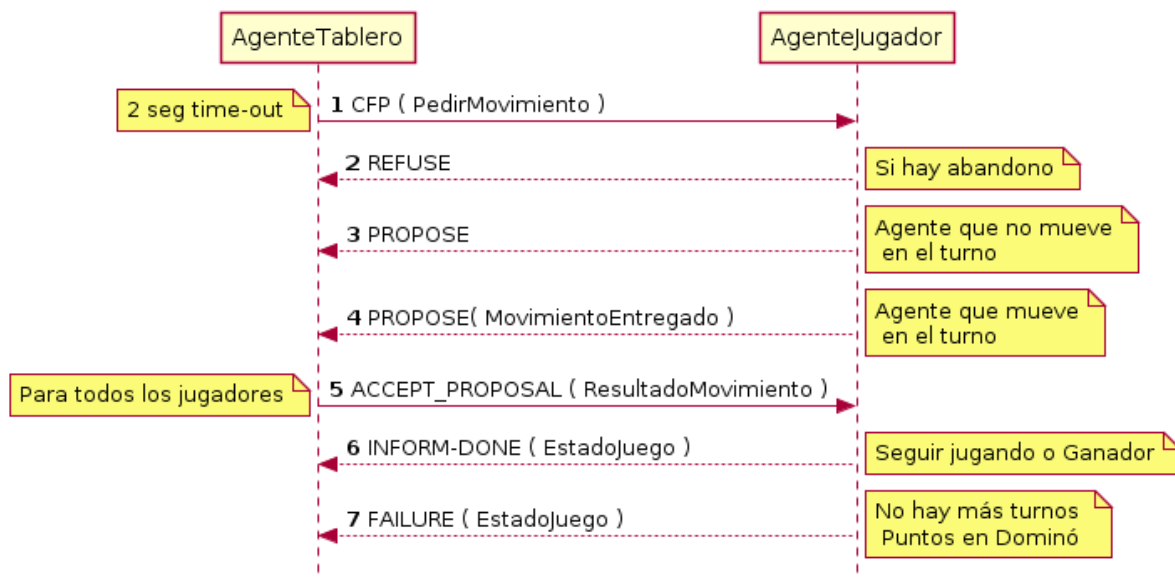
Informar Juego

El AgenteCentalJuego, una vez que confirme un juego con un AgenteGrupoJuegos, realiza una suscripción para que se le informe de la clasificación final para los jugadores que han participado en el juego. Para ello se utilizará el protocolo **Subscribe**. En el diagrama se presentan los mensajes con el elemento de ontología asociado:



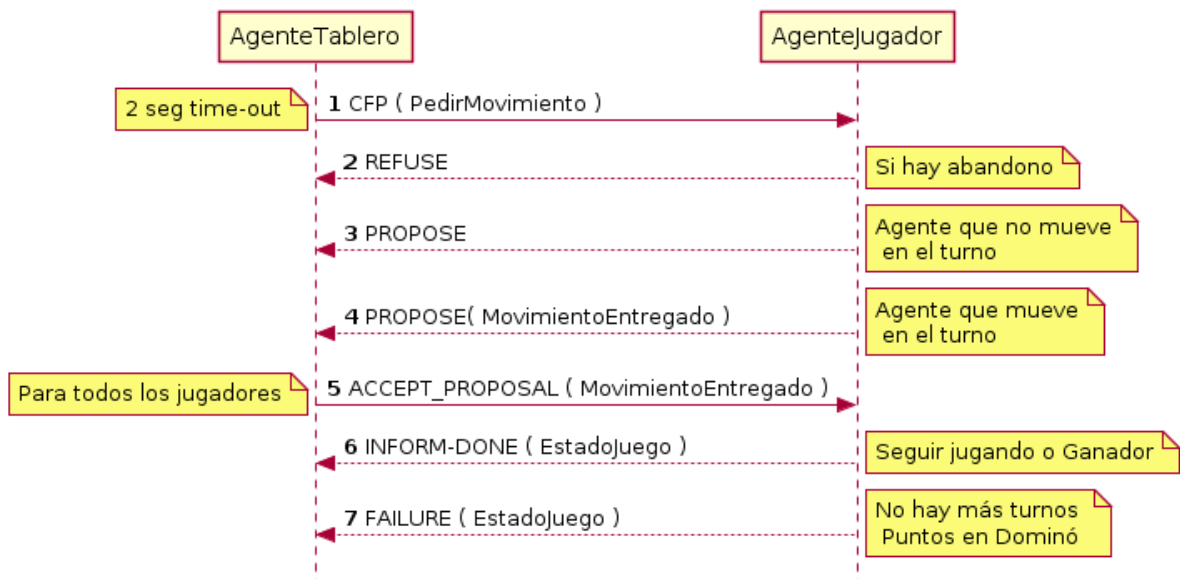
Jugar una Partida

Para jugar una partida se comunicará el AgenteTablero con los AgenteJugador que están implicados. Para ello utilizaremos el protocolo **ContractNet** para implementar la comunicación. En el diagrama se presentan los mensajes con el elemento de ontología asociado:



Barcos

Conecta 4 y Dominó

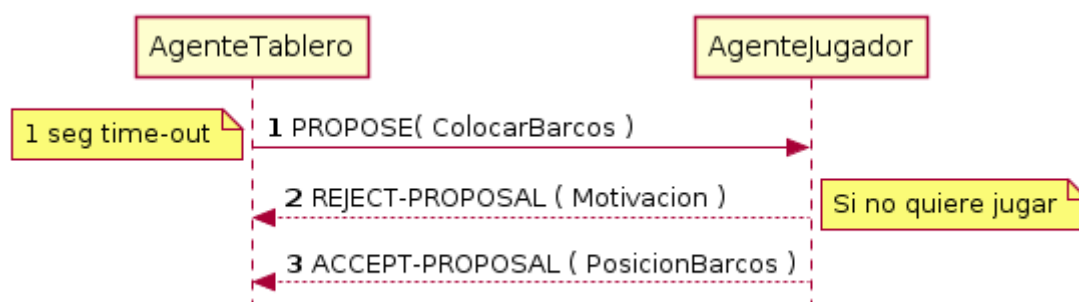


Preparación Partida

Para los juegos de los **Barcos** y **Dominó** hay que realizar una preparación previa de la partida antes de poder jugarla. El **AgenteTablero** se pondrá en comunicación con los **AgenteJugador** para establecer la preparación de la partida.

Para la comunicación entre los agentes se utilizará el protocolo **Propose**. En el diagrama se presentan los mensajes con el elemento de ontología asociado:

Barcos



Dominó

Tiene que hacerse individualmente por cada jugador:

