这节课更是直接让我们把自己想象成网络中的一个结点（服务器），并且让每个人担任一种或多种角色以实现一个或多个功能，通过配合实现将信息传递到目标的功能。看似简单的问题其实有很多要注意的，包括要在信息准确传递的前提下考虑通信成本和效率，要防止某一个角色工作量过大而其他角色没什么事做的情况，还要考虑每个角色之间的信息传递在同一时间内是否只有一种传递方式。

功能包括目标识别、路径规划、传递等，而实现这些功能的角色可能有多个，也可能集成在一个中。这就要求我们考虑哪些功能在实际操作中可以由一个角色实现，这样可以避免不必要的通信，降低成本，提升效率。

而第二个问题的典型情况就是有一个角色把路径规划的功能全部实现而其他角色不参与这个功能。试想一下当角色很多时，那个做路径规划的角色需要大量的算力支持才能寻找出信息传递至目标的最优路径。这在现实中的应用场景就有很大的局限性。

对于传递方式，以纸条为例，最好的办法是控制信息和真正要传递的信息分开写在纸条上，这样就能解决同时进行控制和发送而只能用一种方式的问题。