

# AgentParty

David Aguilar - Aitor Iturrioz

28/11/2014

# Introducción

El objetivo de la tarea es organizar una fiesta en la que todos los asistentes disfruten

- Un anfitrión llamado Fred
- Cinco invitados que comerán y beberán
- Cinco camareros que atienden a los invitados

# Anfitrión: objetivo

- Es el primero en unirse a la fiesta
- Saluda y se despide de todos los invitados
- Come y bebe hasta saciarse
- Genera un informe final

# Anfitrión: behaviours

- Al inicio se define su sed y su hambre
- Se encarga de crear el primer invitado
- TickerBehaviour: Implementa un step behaviour 3 pasos, caso 0, crea el primer invitado, caso 2 se presenta al grupo, caso 3, pide comida y bebida a gusto.
- CyclicBehaviour: Implementa las respuestas a los mensajes enviados por los invitados y camareros.

# Invitados: objetivo

- Saludan al resto al llegar
- El último invitado en llegar anuncia que han llegado todos
- Comen y beben hasta saciarse
- Se despiden del anfitrión antes de irse.

# Invitados: behaviours

- Al inicio se define su sed y su hambre
- Se encargan de crear los sucesivos invitados
- TickerBehaviour: Implementa un step behaviour 3 pasos, caso 0, crea el siguiente invitado, caso 2 se presenta al grupo, caso 3, pide comida y bebida a gusto, y se despide cuando está lleno
- CyclicBehaviour: Implementa las respuestas a los mensajes enviados por los otros invitados y camareros.

# Camareros: objetivo

- Atender educadamente a los invitados
- Servir comida y bebida

# Camareros: behaviours

- Se encargan de crear los sucesivos camareros
- SimpleBehaviour: Implementa un step behaviour 2 pasos, caso 0, crea el siguiente camarero, caso 2 se presenta al grupo
- CyclicBehaviour: Implementa las respuestas a las peticiones de comida y bebida por parte de los invitados y el anfitrión.



# Demo