



---

# Restaurante

*Escenario de agentes creado en JADE*

*Carlos Zamora Soliz*

*11/11/2015*

---

# Escenario y Agentes

- El escenario en el que interactúan los agentes es el de un restaurante.
- Los agentes creados para el escenario son:
  - ❖ Comienzo
  - ❖ Cliente
  - ❖ Cajero
  - ❖ Propietario
  - ❖ Max (camarera)
  - ❖ Caroline (camarera)



# Agente Comienzo

- Este agente tiene como fin marcar el inicio de la ejecución de la escena.
- Su comportamiento consiste en llevar a cabo una cuenta atrás mediante un **TickerBehaviour** y que al despertar utilizando un **WakerBehaviour** envíe un mensaje al resto de agentes para que empiecen su ejecución.



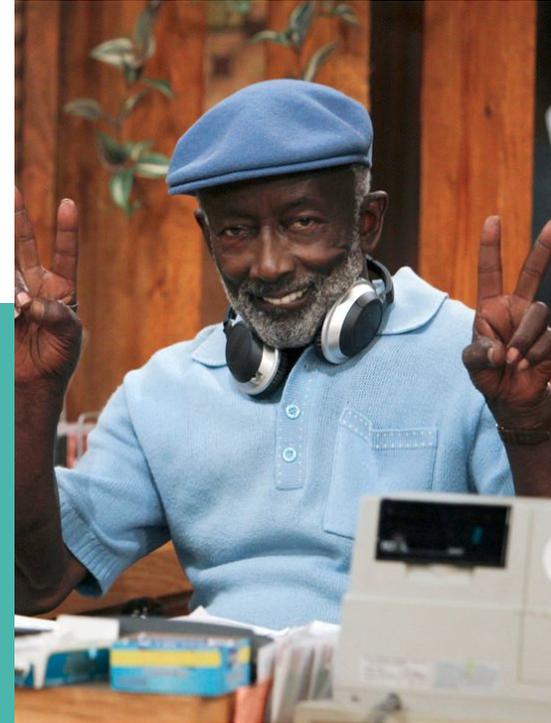
# Agente Cliente



- Este agente llega al restaurante para pedir algo. Presenta 2 comportamientos:
  - 1) **PedirAtención**, que consiste en un *CyclicBehaviour* que lo que hace es llamar varias veces a la camarera para que le atienda.
  - 2) **TratoCamarero**, que es un *Simple Behaviour* que contiene la conversación y el intercambio de mensajes entre el cliente y la camarera, durante la conversación los agentes se bloquean esperando por la respuesta del otro agente.
- Presenta un método `takeDown()` que se encarga de despedir al agente.

# Agente Cajero

- Es un agente cuya finalidad es el conteo de la caja del Restaurante. Presenta 2 behaviours que son:
  - 1) **Contar**, que es un *SequentialBehaviour* que contiene 3 SubBehaviour de *Repeticiones* que servirán para representar el conteo de la caja.
  - 2) **Repeticiones**, que es un *ThreeStepBehaviour* que simulara las repeticiones del conteo de cada uno de los billetes de la caja. En este caso de 10, 20, 50.
- Todos los agentes poseen el método `setup()` en el cual procedo a añadirles sus comportamientos.



# Agente Propietario



- Es un agente que representa al propietario del Restaurante. Presenta un comportamiento:
  - 1) **BroncaCarolineBehaviour**, que es un *SimpleBehaviour* que lo que ejecuta es la conversación entre Caroline y el Propietario.
- Presenta un método `onStart()` que hace la introducción del propietario a la escena y un método `onEnd()`, que lo despide y elimina al agente.

# Agente Max

- Es un agente que representa a una de las camareras cuyo nombre es Max. Presenta 2 comportamientos:
  - 1) **TratoCliente**, que consiste en un *SimpleBehaviour* que mantendrá la conversación entre Max y el cliente.
  - 2) **ConversaciónMax**, que consiste en un *SimpleBehaviour* que mantendrá la conversación entre Max y Caroline.



# Agente Caroline

- Es un agente que representa a la otra camarera cuyo nombre es Caroline. Presenta 3 comportamientos:
  - 1) **EntradaCaroline**, que es un *OneShotBehaviour* en el que se muestra la entrada en escena de Caroline.
  - 2) **BroncaHanBehaviour**, que es un *SimpleBehaviour* que lo que plasma es la conversación entre Caroline y el Propietario.
  - 3) **ConversaciónCaroline**, consiste en un *SimpleBehaviour* que mantendrá la conversación entre Max y Caroline.



# Ejecución y Demo

```
24 INFORMACIÓN: MTP addresses:
25 http://Carlitos:7778/acc
26 ///////////////////////////////////////////////////RESTAURANTE////////////////////////////////////
27
28 La escena comenzara en:
29 nov 08, 2015 2:23:55 PM jade.core.AgentContainerImpl joinPlatform
30 INFORMACIÓN: -----
31 Agent container Main-Container@192.168.1.143 is ready.
32 -----
33      5
34      4
35      3
36      2
37      1
38 Un cliente entra por la puerta..
39
40 Cliente: Camarera puede atenderme...
41 Cliente: Camarera puede atenderme...
42 Cliente: Camarera puede atenderme...
43 Max: Buenos dias Fefe. ¿Deseas almorzar o solo tomar algo?
44 Cliente: Buenas Max, quisiera solo un vaso de agua que necesito tomar mi medicación para la epilepsia.
45 Max: Fox supuesto Fefe, pero cuando sepas de una buena Fiesta de la Espuma me invitas.
46 Cliente: De acuerdo Max eso esta hecho.
47 Max: Aquí tienes, te dejo que tengo que atender otra mesa.
48 ****Cliente: epiléptico finalizado****
49
50
51 CAROLINE ENTRA EN ESCENA
52 Fefe antes...
53 Se arregla el pelo 10 minutos...
54 Se ve en el espejo otros 10...
55 Se pinta las uñas otras 10...
56
57 PROPIETARIO ENTRA EN ESCENA
58 El PROPIETARIO ve a Caroline.
59 PROPIETARIO: Caroline esto no es el centro de belleza de Victoria Secret.
60 Caroline: Lo se, pero habra una audición y puede que logre entrar.
61 PROPIETARIO: ¿Porqué, no disculpas al servir mesas y atender a la gente tan amable que nos visita?.
62 Caroline: Ayer entro un adivino a comer y quiso pagarme la propina leyendome la mano. Así que no gracias.
63 PROPIETARIO: ¿Pero que te dijo, tendrás buena suerte?
64 Caroline: No, me dijo que seguirá trabajando en este restaurante de mala muerte. Así que al menos quiero morir bien arreglada.
65 ****Propietario finalizado****
66
67
68 MAX Y CAROLINE ENTRAN EN ESCENA
69 Max: ¿Qué hiciste o con quién para conseguir una propina de 20 euros?
70 Caroline: Nada en especial.
71 Max: Porque llevé a un cliente a su casa la otra noche y lo único que me dio fueron 5 euros.
72 Caroline: Fobke.
73 Max: Y eso que fue después de besarnos y de darle un baño.
74 Caroline: La señora de esa mesa me preguntó que era especial aquí.
```

Normal text file

```
mensaje2 = blockingReceive();
null();
```

```
mensaje3
setSender(g
addReceiver
setContent(g
```

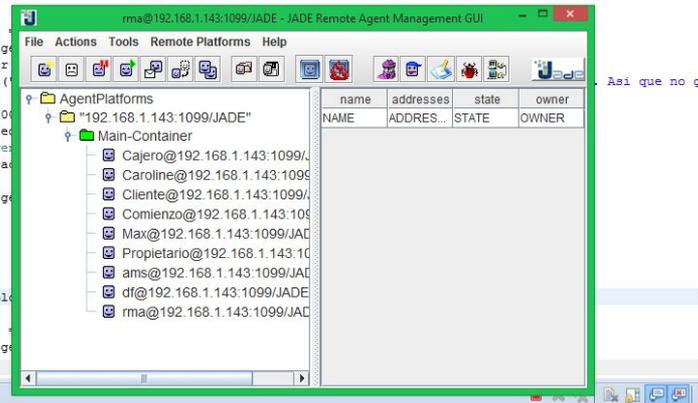
```
id.sleep(30
(Interrupte
)DO Auto-ge
intStackTra
```

```
t.println(g
aje3);
```

```
mensaje4 = blo
null();
mensaje5
setSender(g
```

ram Files\Java\jdk1.8.0\_60\bin\javaw.exe (11/11/2015 13:46:05)

192.168.1.143 is ready.



Asi que no e

