

# ESCUELA

## Juego tutti-frutti

Danel Agirrezabal Solaberrieta



# ESCENARIO

- Estamos en una escuela con un profesor y varios alumnos.
- La profesora dirá a los alumnos que tienen que hacer un trabajo escrito.
- Los alumnos “rebeldes” aprovecharán para jugar al tutti-frutti.

# AGENTES

- Profesor
- Alumno1 (Maitane)
- Alumno2 (Danel)
- Alumno3 (Mikel)
- Alumno4 (AlumnoBaño)
- Alumno5 (AlumnoBoligrafo)

# AGENTES

- **Profesor:**

- WakerBehaviour: se despierta a los 2 segundos.
- Saluda a los alumnos y manda para hacer un trabajo escrito
- Le envía dos mensajes a Alumno2
- Implementa los métodos setup y takeDown

# AGENTES

- **Alumno1:**
  - Dos comportamientos en el setup:
    - +TickerBehaviour: decir “tuti-frutti”
    - +SequentialBehaviour: decir frutas
  - Al terminar dirá “No juego más”

# AGENTES

- **Alumno2:**

- Está bloqueado hasta que recibe el mensaje del profesor.
- Jugará al juego “tutti-frutti”
- Al recibir el mensaje “Suficiente!” del profesor, dirá “No juego más”
- Implementa los métodos setup y takeDown

# AGENTES

- **Alumno3:**
  - Comportamiento parecido al de Alumno1
    - \*SequentialBehaviour: decir frutas
  - Jugará un poco al tutti-frutti y al aburrirse dira “No juego más”

# AGENTES

- **Alumno4:**

- Es el alumno que quiere ir al baño
- Behaviour de tres pasos:
  - \*Quiere ir al baño
  - \*Se queda a hablar con alguien
  - \*No vuelve
- Bloqueo de comportamiento
- Implementa los métodos setup y takeDown



# AGENTES

- **Alumno5:**
  - CyclicBehaviour: se le caerá el bolígrafo muchas veces.
  - Incluye los métodos onStart/onEnd

EJECUCIÓN