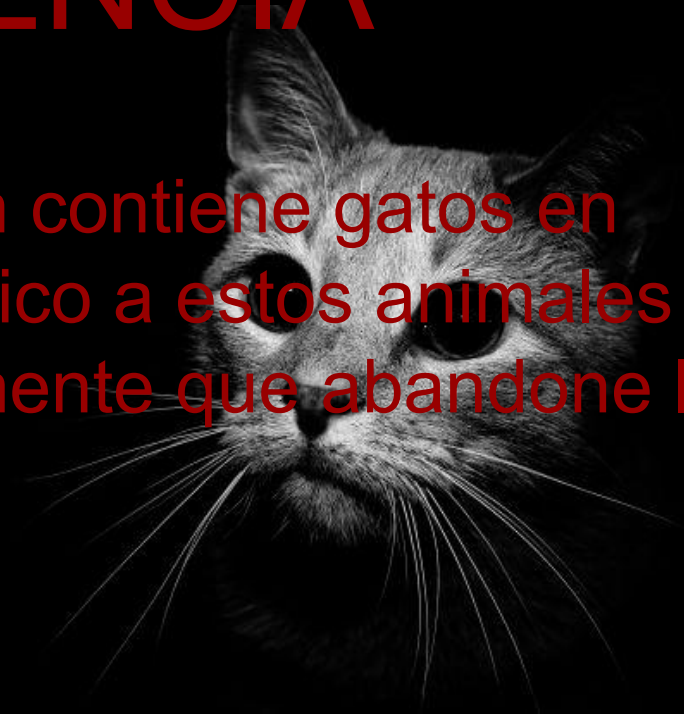


ADVERTENCIA

La siguiente presentación contiene gatos en abundancia, si es usted alérgico a estos animales le recomendamos encarecidamente que abandone la sala



Escenario

Casa en la que viven varios agentes e interactúan entre sí

- Humano
- Periquito
- Gato (aka, señor de la casa)



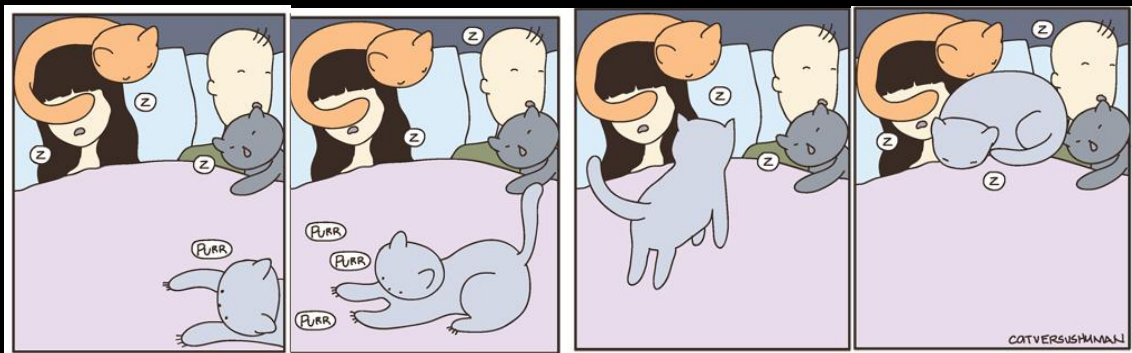
Humano

OnStart: Indica que va a comenzar a realizar su tarea.

ThreeStepBehaviour: Realiza su tarea, en el tercer step se bloquea en una cyclicBehaviour.

CyclicBehaviour: Sonidos de desesperación.

OnEnd: Al terminar no se elimina, usa takeDown.

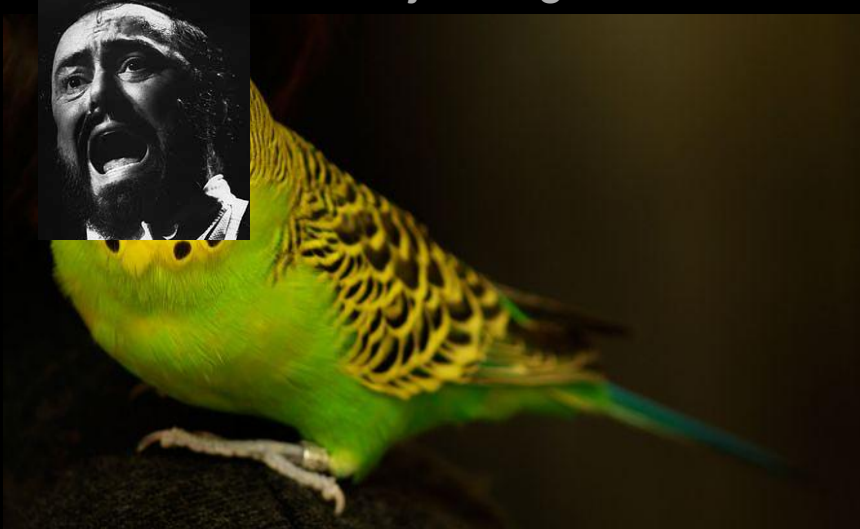


Periquito

TickerBehaviour: Seleccionada al azar entre dos, el Periquito canta su canción.

WakerBehaviour: Cuando termina de cantar, se despide.

Si recibe un mensaje del gato mientras canta, para.



Gato

Bloqueado hasta que el humano está muy desesperado.

SequentialBehaviour: Cuando recibe el mensaje, activa varias Behaviours a la vez como un buen gato y le pide varias cosas al humano.

Al recibir la orden del humano, acalla al periquito.



Ejecuciones

<https://docs.google.com/document/d/1jyUBLbNOoErEiPUFoDI61sv7HJpxTYzbUwxzvRaUGkY/edit?usp=sharing>

<https://docs.google.com/document/d/179J-E-edx8aRqhdumUIVyvGHxmoN0fMiT7JS3GLK8C4/edit?usp=sharing>

