Crear varios agentes (al menos 2).

Los agentes tendrán más de un comportamiento asociado.

métodos setup() y takeDown().

Crear al menos los siguientes tipos de comportamiento de agente:

SequentialBehaviour

CyclicBehaviour

Behaviour de tres pasos (step)

TickerBehaviour

WakerBehaviour

onStart() y onEnd(). (en behaviour)

Los agentes deben comunicarse de algún modo.

Uno de los agentes se bloqueará hasta que otro se comunique con él.

Un agente bloqueará sólo un comportamiento, hasta que alguno se comunique con él.

Agente/Behaviour

village

citizen

wolf

Hunter (HunterBehaviour+oldBehaviour)

Shepherd (HunterBehaviour+oldBehaviour)

Wolf

Citizen, Wolf

Citizen joven -->adulto (CitizenGrowingBehaviour)

HunterBehaviour, VillageBehaviour

ShepherdLiarBehaviour

ShepherdWatchfulBehaviour ,WolfDefaultBehaviour

oldBehaviour

CitizenGrowingBehaviour

cuando ataca el lobo, y cuando engaña el pastor al cazador

el lobo se bloquea hasta que hay un granjero en la lista negra xD

old Behaviour no se bloquea, se bloquea solo HunterBehaviour,ShepherdWatchfulBehaviour y WolfDefaultBehaviour