



Kevin García

LA CONSTRUCCIÓN



Escenario

- El escenario es una ejecución de un posible día en una obra de la construcción con varios agentes que hablan, trabajan, descansan, hacen comentarios, ... etc.
- 



Agentes

- Albanil₁:
 - Juan 'El Albañil'
 - Albanil₂:
 - Goyo 'El Albañil'
 - Encargado:
 - Paco 'El Encargado'
 - Anciano:
 - Adolfo 'El Anciano'
- 



Behaviours

- BocadilloBehaviour (**WakerBehaviour**)
 - LadrilloBehaviour (**TickerBehaviour**)
 - CementoBehaviour (**TickerBehaviour**)
 - SiestaBehaviour (**ThreeStepBehaviour**)
 - **OneShotBehaviour**
 - **CyclicBehaviour**
 - **SequentialBehaviour**
 - OneShotBehaviour
 - SiestaBehaviour
- 



Comunicaciones

- El Agente Albanil₁ (Juan 'El Albañil') se comunica con el Albanil₂ (Goyo 'El Albañil'), el Albanil₁ se bloquea entero (blockingReceive()) hasta que recibe un mensaje de el Encargado (Paco 'El Encargado').
 - El Albanil₂ cuando recibe el mensaje de el Albanil₁, bloquea (block()) un comportamiento (SiestaBehaviour) hasta que recibe un mensaje de el Encargado, después, se vuelve a bloquear hasta que recibe un segundo mensaje de el Encargado.
- 

Ejecución (I)

- Agente [Adolfo 'El Anciano'] ha llegado a la construccion.
- -----
- Agente [Goyo 'El Albañil'] ha llegado a la construccion.
- -----
- Agente [Paco 'El Encargado'] ha llegado a la construccion.
- -----
- Agente [Juan 'El Albañil'] ha llegado a la construccion.
- -----
- ...

onStart()

Ejecución (II)

- Juan 'El Albañil': 1 ladrillo...
- Juan 'El Albañil': 2 ladrillos...
- Juan 'El Albañil': 3 ladrillos...
- Juan 'El Albañil': 4 ladrillos...
- Juan 'El Albañil': 5 ladrillos...
- Juan 'El Albañil': Pared 1 completa.
- Juan 'El Albañil': 1 ladrillo...
- ...
- ...
- Juan 'El Albañil': Yujuuu! Agur.
- Agente [Juan 'El Albañil'] se ha ido.
- -----
- ...

LadrilloBehaviour
(*TickerBehaviour*)

LadrilloBehaviour
(*TickerBehaviour*)

takeDown()

Ejecución (III)

- Juan 'El Albañil': ¡Hora del bocadillo!
- ...
- Juan 'El Albañil': Uy, que susto! Voy jefe!
- ...

BocadilloBehaviour
(*WakerBehaviour*)

Ejecución (IV)

- Goyo 'El Albañil': Buah, que suerte hoy pasan chicas guapas por delante de la obra
- ...
- Goyo 'El Albañil': Hormigonera vacia, haciendo cemento...
- Goyo 'El Albañil': 'Amasandooo, amasandooo, y con el mazo dandooo... oohh, oohh, ooohhh'
- Goyo 'El Albañil': Cemento listo!
- Goyo 'El Albañil': Hey, guapa! Si fueras un bollicao, me comía hasta la pegatina!
- Goyo 'El Albañil': Hormigonera vacia, haciendo cemento...
- ...

OneShotBehaviour
(Dentro de
SequentialBehaviour)

CementoBehaviour
(***TickerBehaviour***)

Ejecución (V)

- Goyo 'El Albañil': Pues yo me voy a echar una siesta.
- Goyo 'El Albañil': zzzZZZzzzZZZzzzZZZzzz...
- Goyo 'El Albañil': ZZZzzzZZZzzzZZZzzzZZZ...
- Goyo 'El Albañil': ZZZzzzZZZzzzZZZzzzZZZ...
- Goyo 'El Albañil': zzzZZZzzzZZZzzzZZZzzz...
- ...
- Goyo 'El Albañil': Hostia! No estoy dormido! No estoy dormido!
- ...
- Goyo 'El Albañil': Por fin! Pues, para casita!
- Agente [Goyo 'El Albañil'] se ha ido.
- -----

*SiestaBehaviour
(ThreeStepBehaviour)
[Dentro de
SequentialBehaviour]*

onEnd()

Ejecución (VI)

- Paco 'El Encargado': ¿Pero esto que es? Se acabo el descanso, a currar!
- ...
- Paco 'El Encargado': Bueno chicos, ya es hora, vamonos para casa.
- Agente [Paco 'El Encargado'] se ha ido.
- -----
- ...

OneShotBehaviour

takeDown()

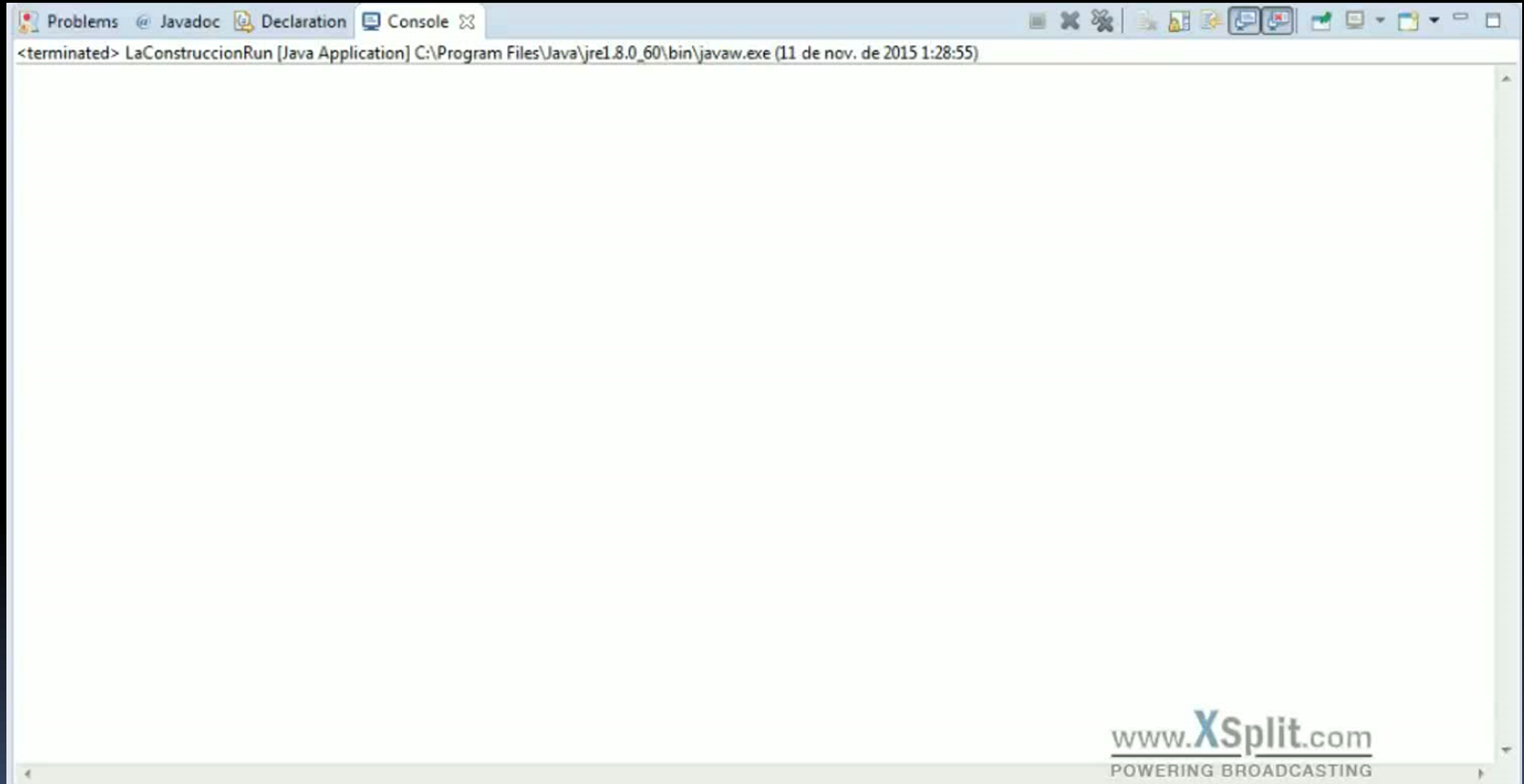
Ejecución (VII)

- Adolfo 'El Anciano': En mis tiempos lo hacíamos en la mitad de tiempo
- ...
- Adolfo 'El Anciano': Me voy que va a empezar Pasapalabra, agur chavalotes!
- Agente [Adolfo 'El Anciano'] se ha ido.
- -----
- ...

CyclicBehaviour

takeDown()

Prueba Ejecución



¿Preguntas?

