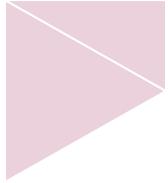


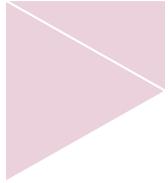
Agent Party

Iñigo Alfonso, Mario
Afonso



Índice

- Introducción
- Agentes
 - Party Host
 - Party Guest
 - Party Waiter
- Comunicación
- Ejecución
- Conclusiones



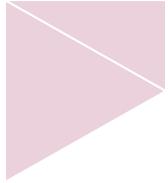
Introducción

Tenemos **un Anfitrión** de la fiesta, que se registra. **Unos invitados**, que también se registraron en la fiesta y **saludan** a todas las personas que estén en la fiesta. Cuando todo el mundo esté en la fiesta, empezaran a trabajar los camareros. Los **camareros** se encargan de **servir** comida y bebida. Cuando los invitados estén **satisfechos**, procederán a **despedirse** e irse de la fiesta.



Agentes

- PartyHost (1)
- PartyGuest (10)
- PartyWaiter (2)



Party Host

El party host se registra, y gestiona los mensajes que vaya recibiendo de los invitados.

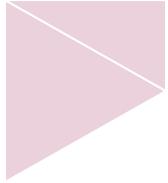
- OneShot Behaviour(PartyStart())
- CyclicBehaviour() - Gestion Comida y bebida
- CyclicBehaviour() - Saludos y despedidas



Party Guest

El invitado cuando se inicia, pide entrar a la fiesta, y una vez dentro saluda a los presentes. Atiende los mensajes de comida y cuando se llena, procede a despedirse.

- SequentialBehaviour (WakerBehaviour y ThreeStepBehaviour)
- CyclicBehaviour - Invitados que han llegado a la fiesta
- CyclicBehaviour - Comidas y bebidas
- CyclicBehaviour - Mensajes Anfitrión e Invitados

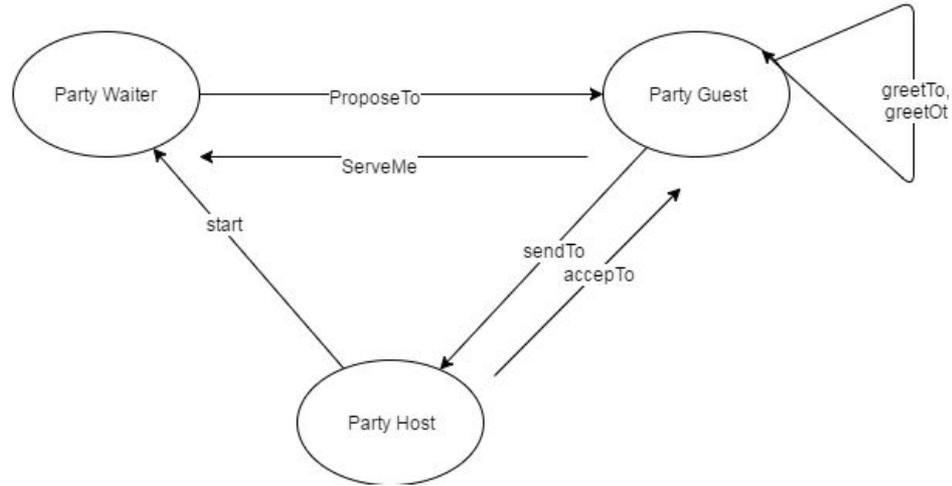


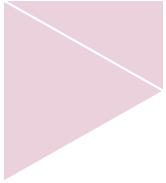
Party Waiter

El camarero irá ofreciendo comida a los invitados aleatoriamente y cuando se termine la fiesta, se marcha.

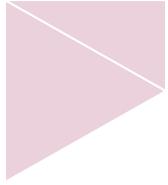
OneShotBehaviour(CyclicBehaviour()) - Gestion comida y bebida)

Comunicación





Ejecución



Conclusiones

Una práctica interesante, aunque han surgido pequeños problemas, como la sincronización entre los dos integrantes del grupo. A la hora de realizar el trabajo, al principio hemos tenido problemas con las páginas amarillas, básicamente por falta de conocimiento. Al final hemos podido aprender y resolver los problemas.

¿Preguntas?

