



AGENT PARTY

UNAI ARRIETA Y ANDER IRIONDO

AGENTES

- partyAgent
- guestAgent
- waiterAgent

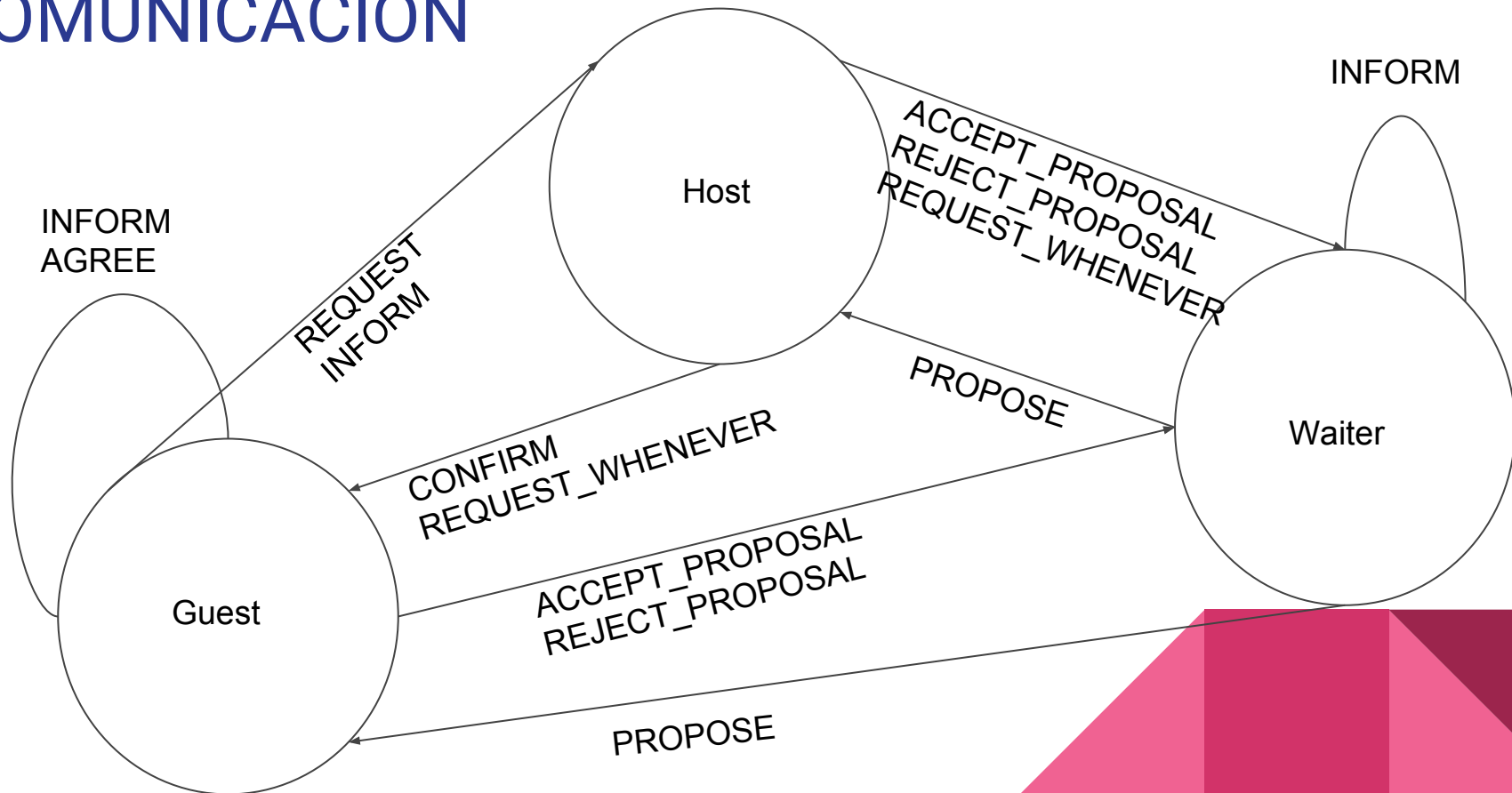


Estructura

- Los guest entran aleatoriamente durante 30 segundos
- Guest tiene un apetito entre $[0, 1]$, el Host tiene aún más
- Los camareros ofrecen comida (0.2) y bebida (0.1)
- A los 30 segundos el Host procederá al 'chin chin'
- Cuando estén todos presente, haya comido suficiente y saludado a todos procederá a irse
- Cuando todos los Guest estén llenos los camareros se irán
- El último en abandonar será el Host



COMUNICACIÓN



BEHAVIOURS

- partyAgent
 - atenderGuest (Cyclic)
 - recivirWaiter (Cyclic)
 - chin_chin (Waker)



BEHAVIOURS

- **guestAgent**
 - saludar (OneShot)
 - saludar_host (OneShot)
 - conseguir_guests (Ticker)
 - enviar_saludo_guest (Ticker)
 - recibir_saludo_guest (Cyclic)
 - recibir_waiter (Cyclic)
 - recibir_chin_chin (Cyclic)



BEHAVIOUR

- waiterAgent
 - getHost (simple)
 - conseguir_guests (Ticker)
 - getWaiters (Ticker)
 - ofrecer (Ticker)
 - recibir_erspuesta_comida (Cyclic)
 - recibir_lleno (Cyclic)
 - recibir_chin_chin (Cyclic)
 - comprobar_todos_llenos (Cyclic)



Ejecución

