

TAIA: Tarea individual  
14/11/2013



*Carlos Belver  
Mielgo*

# ENTORNO: CASINO BLACKJACK

## AGENTES:

- Banca
- Jugador
- Barman
- DJ

# - Banca

## - 3StepBehaviour

Para ir sacando cartas.

## - WakerBehaviours

3 WakerBehaviours para ir imprimiendo la suma de cartas que se va obteniendo.

## - Jugador

Permanece bloqueado hasta que recibe un mensaje de **Banca**.

### - 3StepBehaviour

Para ir sacando cartas.

### - WakerBehaviours

3 WakerBehaviours para ir imprimiendo la suma de cartas que se va obteniendo.

# - *Barman*

Permanece bloqueado hasta que recibe un mensaje de *Banca*.

## - SequentialBehaviour

3 hijos: en cada uno piensa lo que le han pedido.

## - TickerBehaviour:

Cada cierto tiempo le preguntará al jugador a ver si quiere una copa

## - WakerBehaviours

Al cabo de un tiempo, al ver que el jugador no le hace caso, se enfada y se va.

## - *Barman*

- TakeDown ( ) → Se va enfadado.

# - Música

## - CyclicBehaviour;

Simulación de que el Dj pincha música.

- **OnStart ( )** → ¡Que suene la música!.

- **OnEnd ( )** → El DJ se toma un descanso.