

LA ÚLTIMA FIESTA

Aitor Corrales
Asier Mujika
Adrián Núñez

ASISTENTES A LA FIESTA

- Jesús es el anfitrión.
- Invitará a unos amigos:
 - Banana
 - Jim Carrey
 - Nyan Cat
- Y también a algunos enemigos:
 - Ateo
 - Hal 9000

ASISTENTES A LA FIESTA

- Hay 3 clases para agentes:
 - Host
 - Guest
 - Waiter
- Todos los invitados heredan de la clase Guest. Jesús es el Host.
- Todos los invitados tienen su propia imagen y algunos tienen un sonido específico.

Behaviours

- El Host empieza con un behaviour para ir generando a los Guest.
- Tanto el Host como el Guest tienen un behaviour para moverse.
- Ambos tienen un behaviour para saludar a todo el que entra en la fiesta.
- Luego pasan a un behaviour para comer y beber, hasta que quedan satisfechos y se van.

LOS INVITADOS SE SALUDAN

- El nuevo saluda a todos.
- Los demás le contestan.
- Depende quien sea puede que el saludo no sea tan agradable.
- Cuando se va alguien sólo se despide de Jesús y este a su vez siempre le responde.

SERVICIO DE COMIDA Y BEBIDA

- Un camarero repartirá comida y bebida aleatoriamente entre todos.
- Pueden aceptar o no lo que les ofrecen.
- Un invitado no se va hasta que esté satisfecho.
- Cuando se vayan todos de la fiesta el camarero desaparece.

SERVICIO DE COMIDA Y BEBIDA

- El camarero guarda todas las comidas y bebidas que ha servido y han sido aceptadas (Jesús nunca toma nada porque está a dieta).
- Cada invitado guarda también todas las comidas y bebidas que acepta.
- Cuando un invitado se va de la fiesta muestra todo lo que ha comido y bebido.
- Cuando el camarero se va también dice lo que ha servido.

FORTALEZAS

- Interfaz gráfica.
- Uso de sonidos.
- Modular: crear nuevos agentes es trivial.
- Cuadro de mensajes: ver los mensajes a la par que la ejecución (uso de colores para distinguir emisor).

DEMOSTRACIÓN

¿PREGUNTAS?

