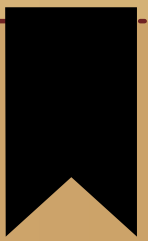


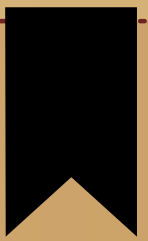
# PELOTA



Aitor Alkorta



# El juego



## → *Agentes*

→ *Pelotari*

→ *Juez*

→ *Comentarista*

→ *Publico*

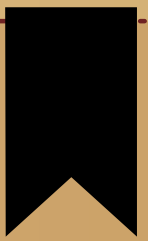
- *El juez da el comienzo del partido*

- *Los pelotaris juegan a un partido a 6*

- *El comentarista comenta y el publico anima*



# Pelotari



- 2 Pelotarís

- Listo->SimpleBehaviour
  - Dicen al juez que están listos
- EmpezarPartido -> CyclicBehaviour
  - Cuando el juez da la orden el que tiene el saque empieza
  - Los pelotarís intercambiarán mensajes como si fuera la pelota
  - El ganador comunica al juez el resultado
- Fin -> CyclicBehaviour
  - El comportamiento espera a que el juez les mande el mensaje para que se eliminen.



# Juez

- 1 Juez
  - Listo->SimpleBehaviour
    - Se comunica con los jugadores para ver si estan listos
  - EcharChapa -> Behaviour (3 pasos)
    - Echa la chapa y da la orden para que empiece el partido
  - Fin -> CyclicBehaviour
    - Espera recibir un mensaje de fin de partido para decir el ganador y terminar el partido, eliminando los pelotaris.



# Comentarista

- 1 Comentarista
  - Comentar -> SequentialBehaviour
    - Va comentando el partido
      - -> 3 SubBehaviours (wakerBehaviours)



# Publico

- 1 Publico
  - animar -> TickerBehaviour
    - Anima cada 6seg
  - WakerBehaviour
    - Termina la ejecución pasado un tiempo

