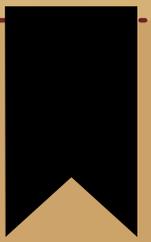


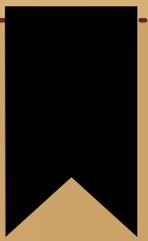
PELOTA



Aitor Alkorta



El juego



→ *Agentes*

→ *Pelotari*

→ *Juez*

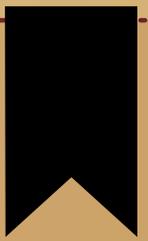
→ *Comentarista*

→ *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 Pelotaris

- Listo->SimpleBehaviour
 - Dicen al juez que están listos
- EmpezarPartido -> CyclicBehaviour
 - Cuando el juez da la orden el que tiene el saque empieza
 - Los pelotaris 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

