

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.