

Cíle našeho snažení

Metodologie

- kuchařka, návod, jak na tvorbu MAS, jak řešit určitý okruh otázek, problémů

Máme ji?
Je někde k přečtení?
Co přináší nového?
Zkusil podle ní někdo vytvořit MAS?

Reálné řešení

- na základě vytvořené metodologie vyřešena případová studie, integrace reálných dat

Máme vyřešenu konkrétní případovou studii?
Existuje skutečně funkční implementace?



Mozek

- Prolog
- TIL

Chování (implementace, kód)

- Konkrétní, hrubě napsaná chování (třídy JADE) + pomocné metody

PROLOG:

- Krátké demo příklady na komunikaci s mozkem
- AgentStudio simulator a komunikace s mozkem
 - zpomalení auta před překážkou
 - objetí překážky
 - průjezd křižovatkou
- GIS aplikace
 - **nevím, do jaké míry se podařilo integrovat mozek**

TIL

- ve vývoji
- nic neodzkoušeno

Koncept řešení krize agenta



Mozek

- Prolog
- TIL

Chování (implementace, kód)

- Konkrétní, hrubě napsaná chování (třídy JADE) + pomocné metody



Mozek

- Prolog
- TIL

Chování (implementace, kód)

- Konkrétní, hrubě napsaná chování (třídy JADE) + pomocné metody

MUSÍ SE OTESTOVAT !!!

- Komunikace agentů za účelem vyřešení konfliktních situací
- Způsob předávání informací, dat
- Princip konstrukce zpráv
- „Ukládání znalostí“
- Práce s prostorem (prostorové dotazy, ...)

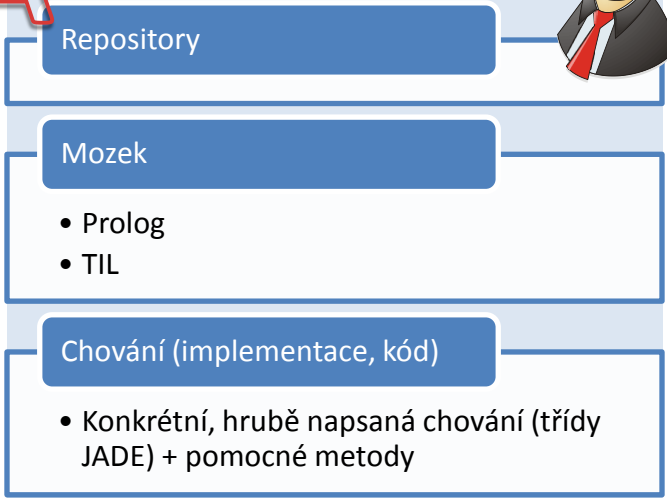
MUSÍ VZNIKAT !!!

- Dokumentace
- List problémů a způsoby jejich řešení

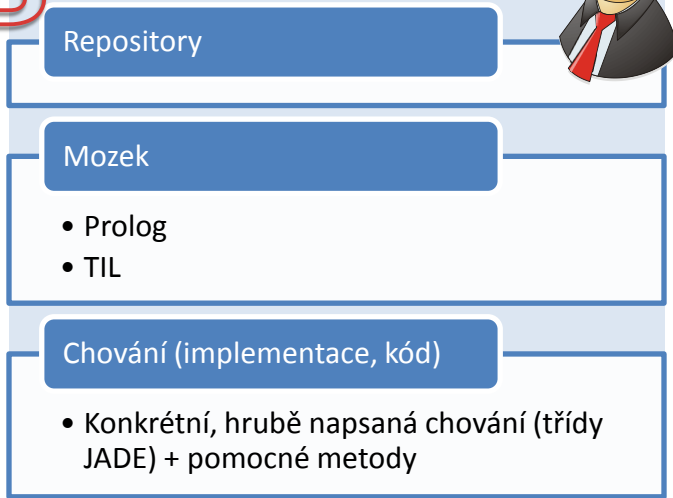
NESMÍ PROBÍHAT !!!

- Zbytečné kódování
- Košatění problému
- Hledat složité v jednoduchém

A

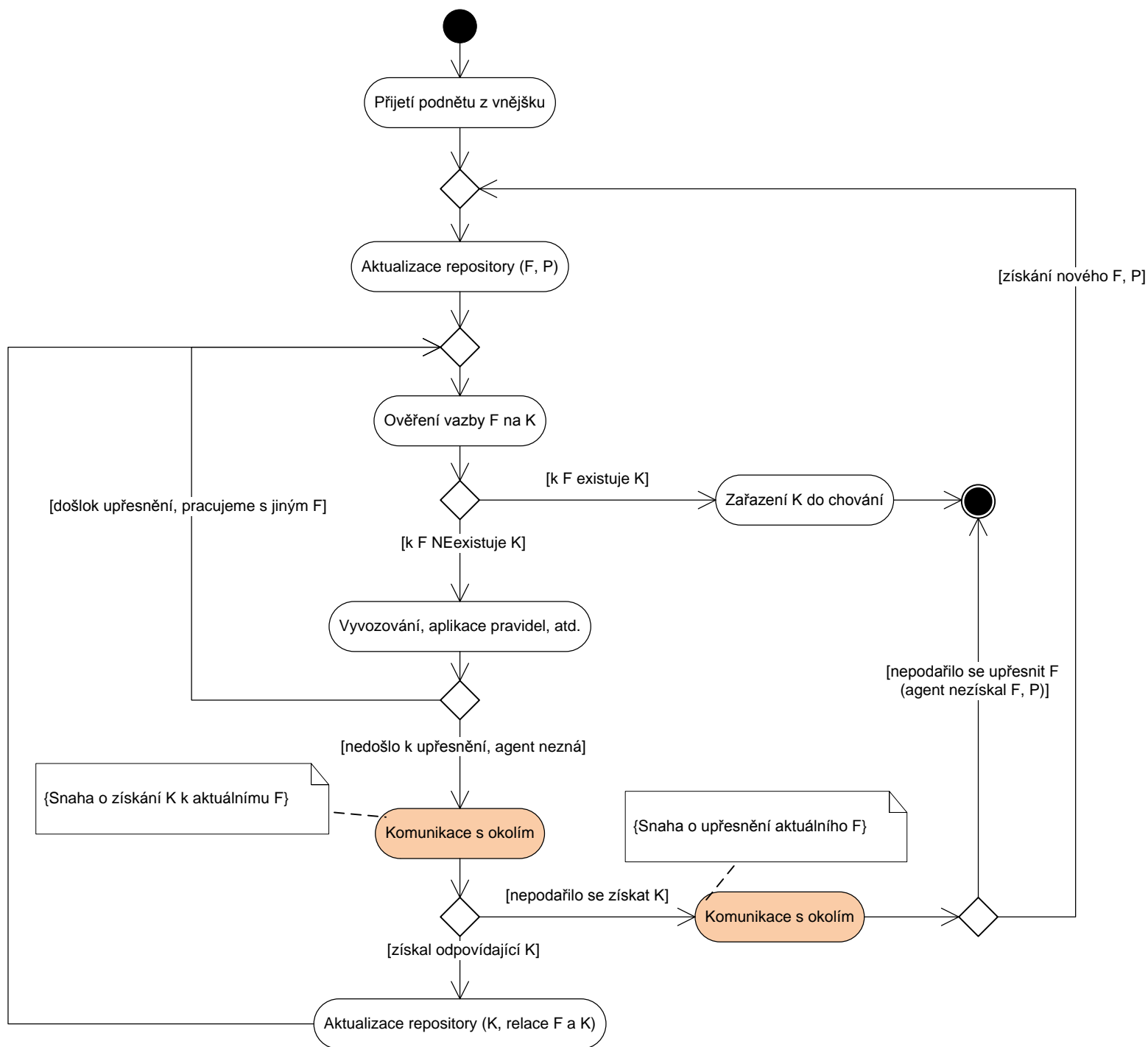


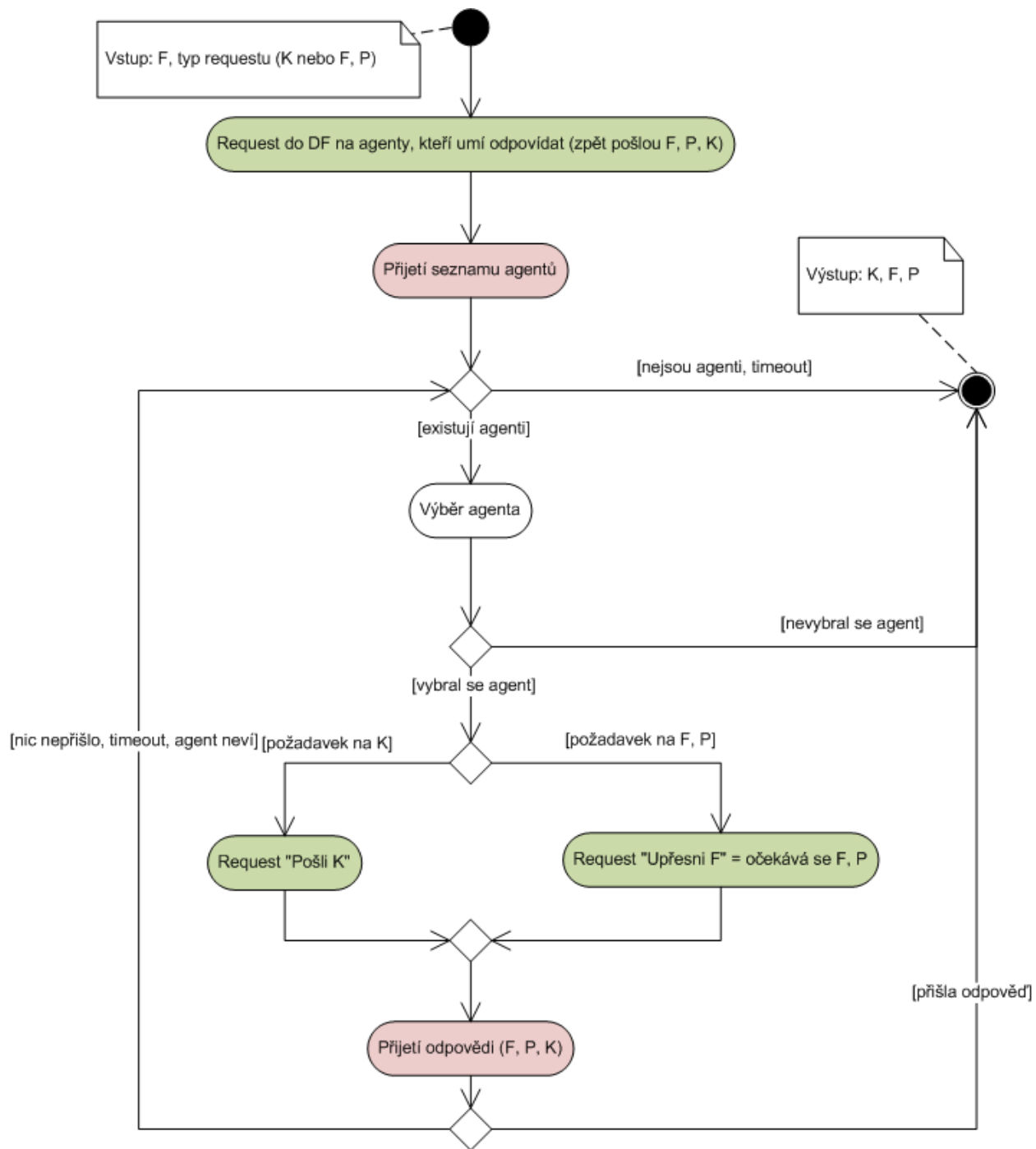
B



Scénář příkladu

- A: Dostane informace od okolí (kliknutí na tlačítko, událost, timer, generované vidění).
- A: Koukne se do své databáze znalosti a zjistí, že tento pojem nezná.
- A: Podívá se do žlutých stránek, na které agenty se může obrátit s řešením.
- A: Pošle žádost o řešení jinému agentovi (B).
- B: koukne se do své databáze znalostí a NĚCO odpoví.
- B: Pošle odpověď agentovi A.
- A: Přijme a zpracuje zprávu a výsledek, uloží do báze znalostí.





Příklad

A



Repository

Fakta
překážka
rychlost

Metody (kód)

Pravidla

Mozek

- Prolog
- TIL

Chování (implementace, kód)

- Implicitní chování agenta
- Rekonfigurace

B



Repository

Fakta
překážka
objekt
rychlost

Metody (kód)

Objekt()

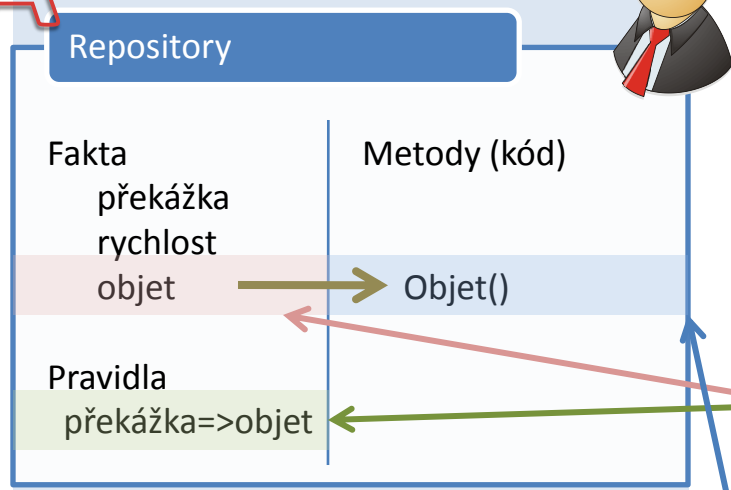
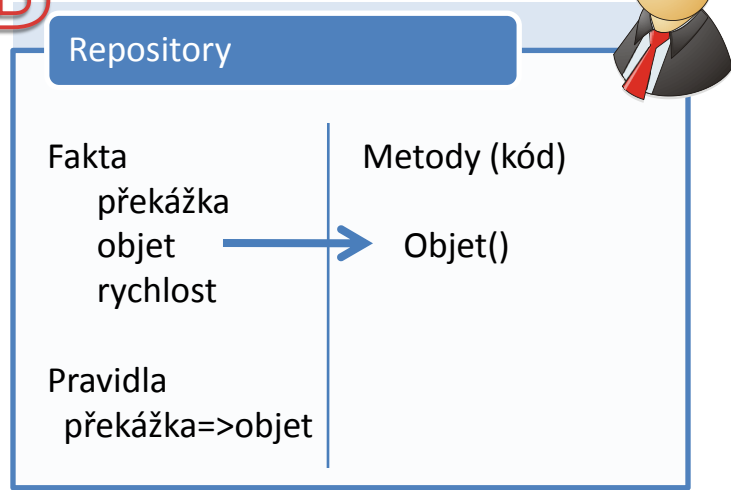
Pravidla
překážka => objekt

Mozek

- Prolog
- TIL

Chování (implementace, kód)

- Implicitní chování agenta
- Rekonfigurace

A**B**

Podnět: překážka

