

RestaurantSim

Una simulazione di un ristorante con un modello ad agenti



Introduzione

Introduzione

Di cosa tratta il progetto?
Quali sono gli obiettivi?



Gli agenti presenti nel progetto



Cliente



Cameriere



Chef



Proprietà degli agenti

Alcune di queste proprietà riguardano tutti gli agenti utilizzati per questo progetto, mentre altre sono più specifiche per singolo agente.

1

Pro-activity:
partecipazione attiva
alla simulazione

2

Reactivity:
le azioni prese come
risposta ad un evento

3

Situadeness:
interazione degli agenti
con l'ambiente

4

Social-activity:
comunicazione tra
agenti



Implementazione

Environment:

Per l'implementazione dell'environment è stato utilizzato il pattern **MVC** (Model-View-Controller)

1

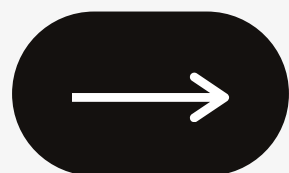
Model: costituisce la parte di logica dell'environment, in particolare comprende la gestione dei tavoli, la pubblicazione del menù, gestisce la coda del ristorante e alcune parti di concorrenza tra gli agenti

2

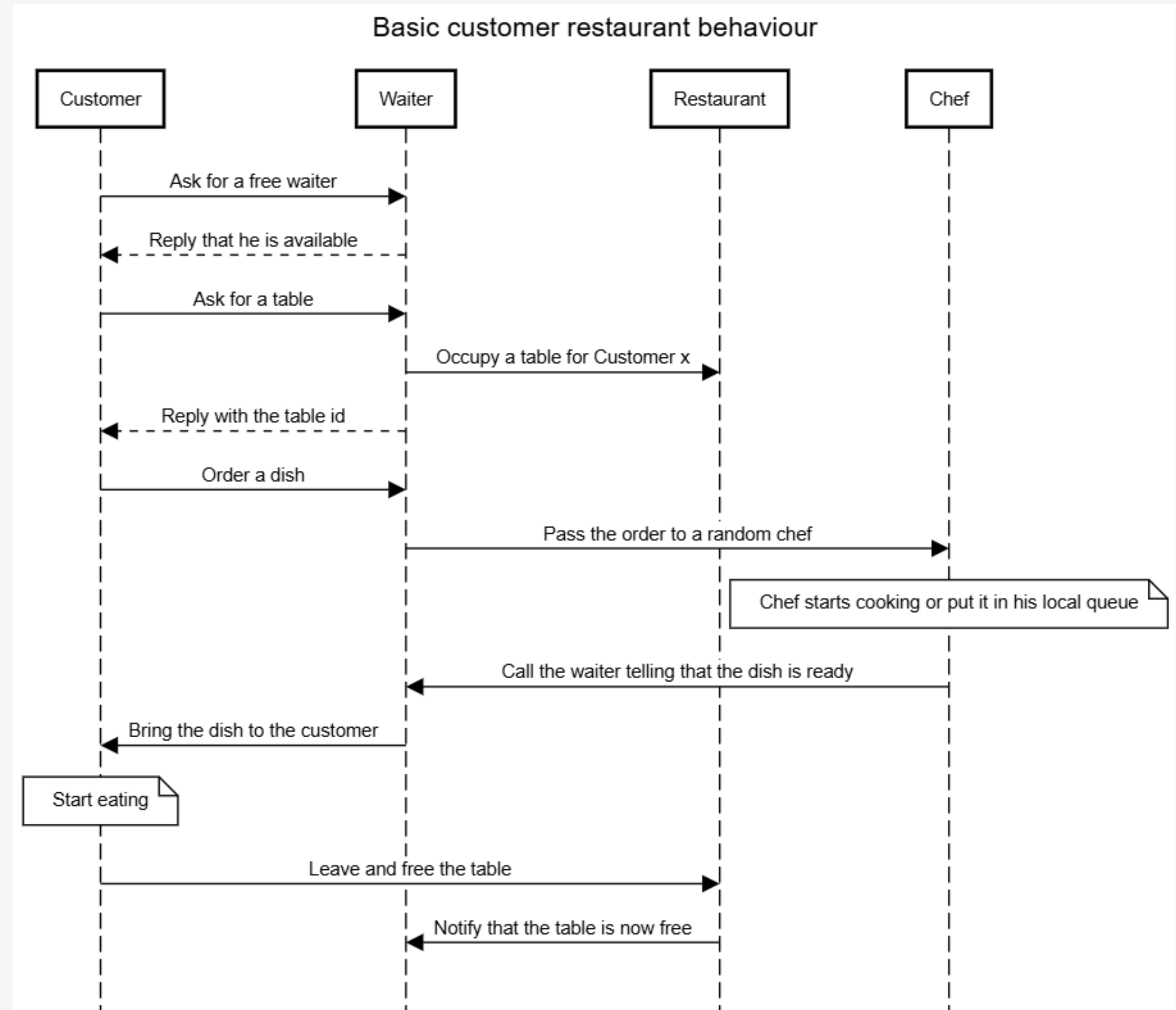
Controller: comprende gli elementi che permettono la comunicazione tra logica e view, in questo caso comprende anche le funzioni dell'environment che gli agenti possono chiamare

3

View: comprende la parte estetica della simulazione ed è costituita dalle classi che formano la GUI



Implementazione del comportamento generale

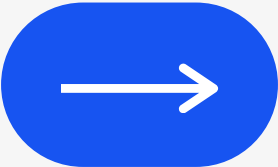


Implementazione della view

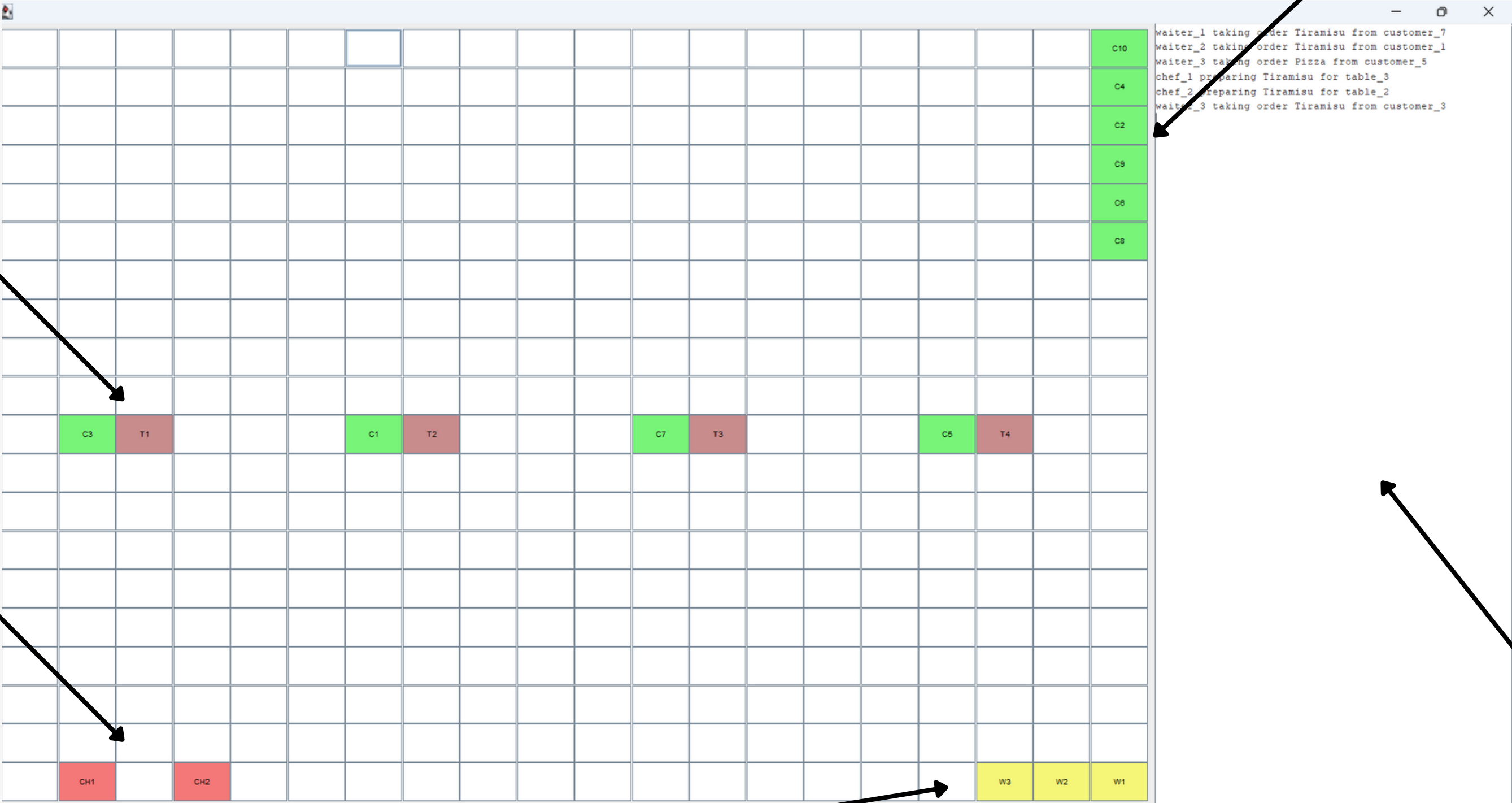
Coda clienti

Tavoli

Cucina



Postazione base
camerieri



Log

Sviluppi futuri

Sviluppi futuri



Introduzione di un
agent manager



Implementazione
di una coda
singola per gli chef



Altri tipi di feature
es. più di una
persona per tavolo

Grazie!