

**ALMA MATER STUDIORUM – UNIVERSITA' DI
BOLOGNA**

SECONDA FACOLTA' DI INGEGNERIA

**Corso di Laurea Specialistica in ingegneria dei Sistemi e
delle Tecnologie dell'Informazione**

QUAKE AGENT

di

Rosaldi Marco

Manuale di installazione

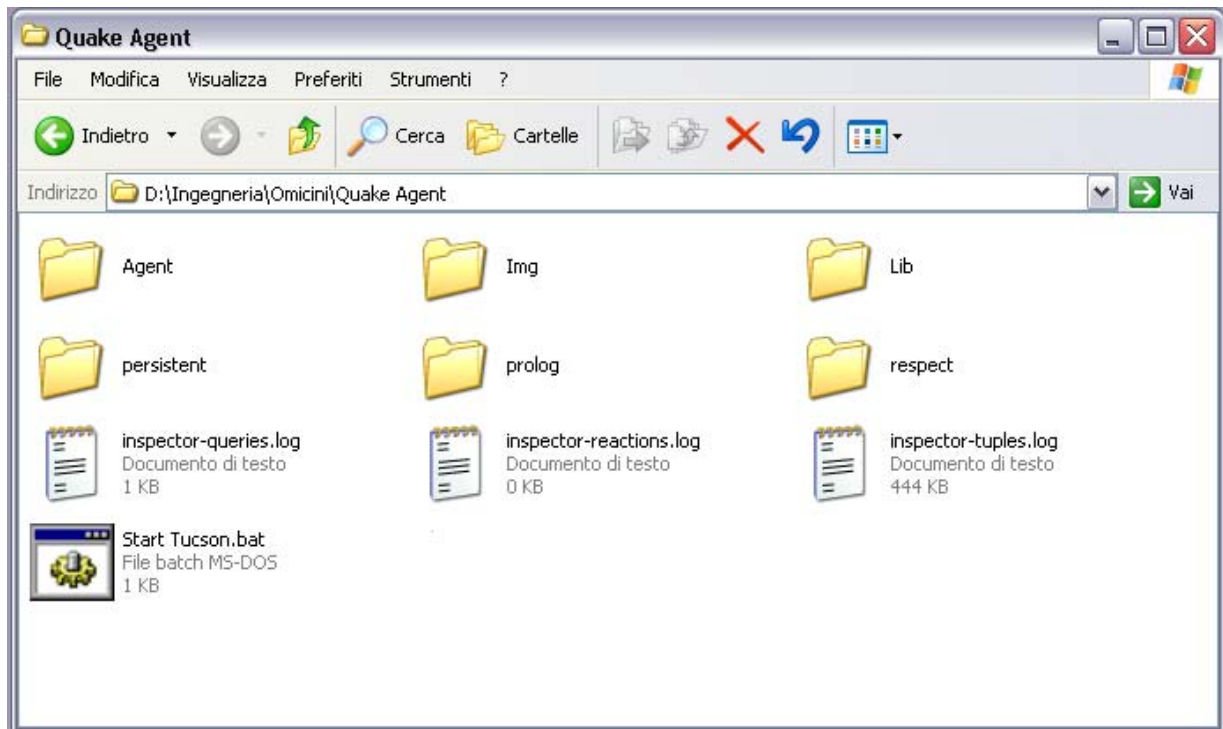
Sommario

1-Installazione	Pag.2
2-Uso	Pag.2
3-La mappa	Pag.3
4-Gli agenti	Pag.4

**Sistemi Intelligenti Distribuiti LS
A.A. 2004/05**

1. Installazione

Per poter installare il sistema in modo corretto occorre estrarre sw.zip in una cartella a scelta del proprio file system. Il risultato dovrebbe essere il seguente:



2. Uso

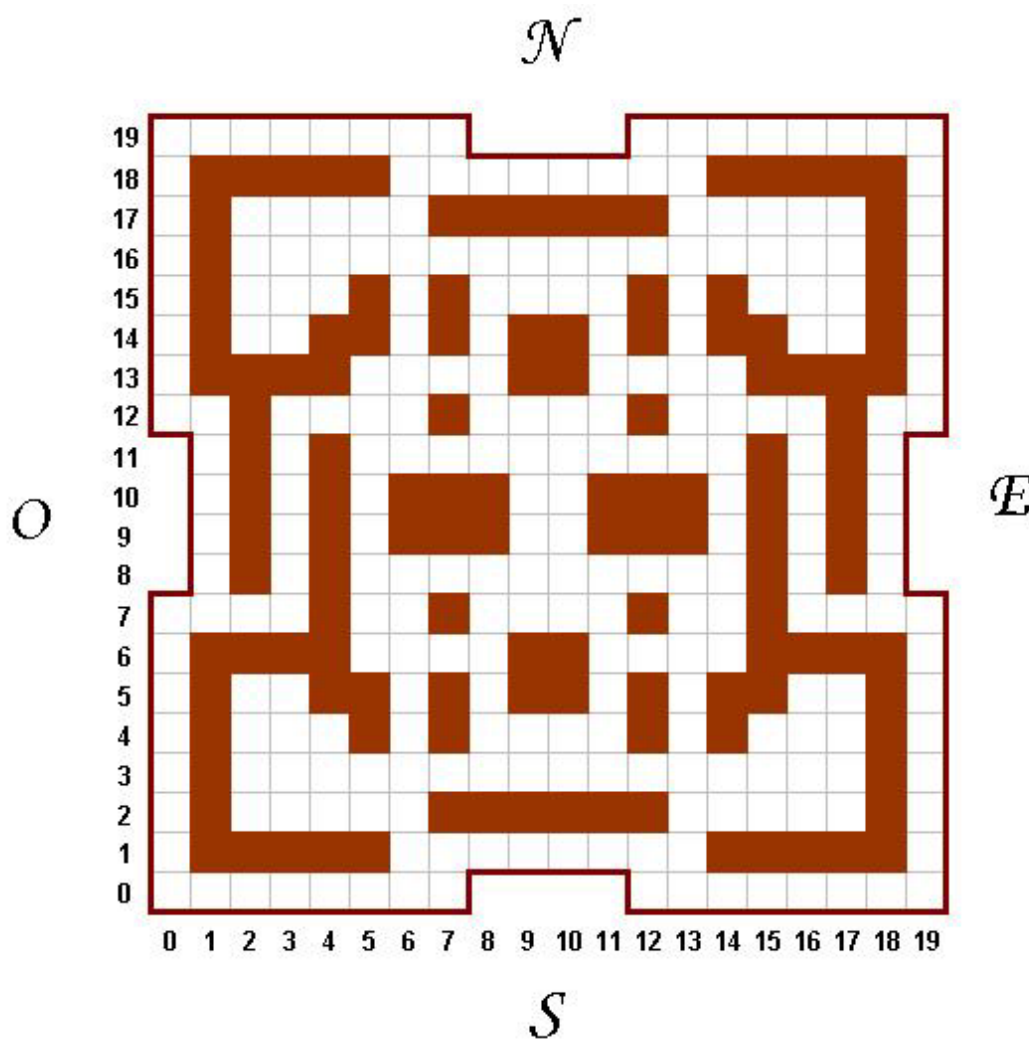
Per poter utilizzare il sistema, oltre alla presenza di una *Java Virtual Machine* installata (v. 1.4 o superiore), è necessario inizializzare un nodo Tucson, un CliAgent tool ed almeno due tool Inspector per poter visualizzare al meglio il comportamento dei centri di tuple presenti nel sistema. A questo scopo è stato creato il file *StartTucson.bat* che, una volta lanciato, inizierà tutto ciò di cui abbiamo bisogno.

I centri di tuple facenti parte del sistema sono due: il primo, denominato *hell*, che contiene le informazioni sulla mappa (dimensioni del dungeon e muri) e il secondo, chiamato *arena*, all'interno del quali sono presenti le posizioni aggiornate dei vari personaggi/agenti all'interno del labirinto e le informazioni

relative all'eventuale incontro di una trappola da parte degli stessi personaggi, oltre alle tuple che rappresentano quelli virtualmente "deceduti" e il vincitore finale.

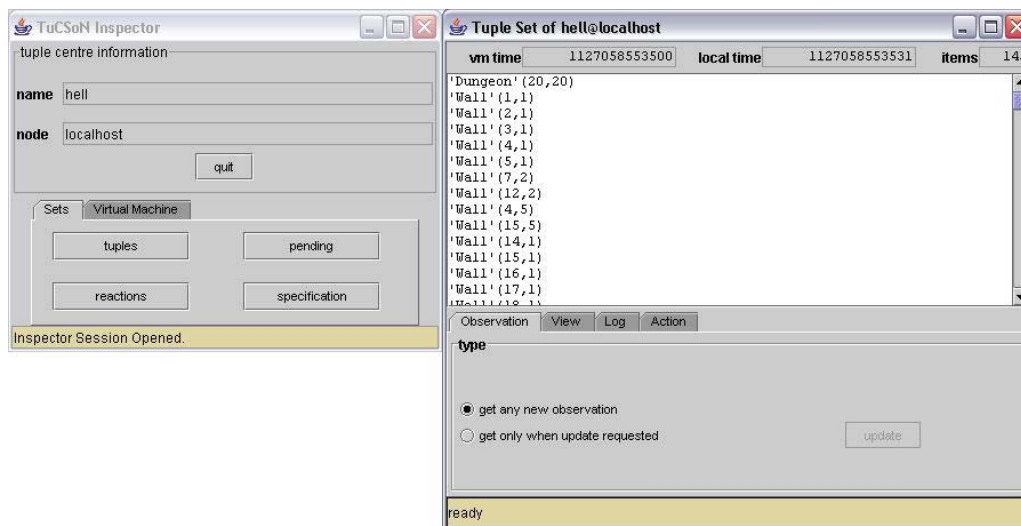
3. La mappa

La mappa sulla quale si svolgerà la "battaglia virtuale" è presentata in figura:



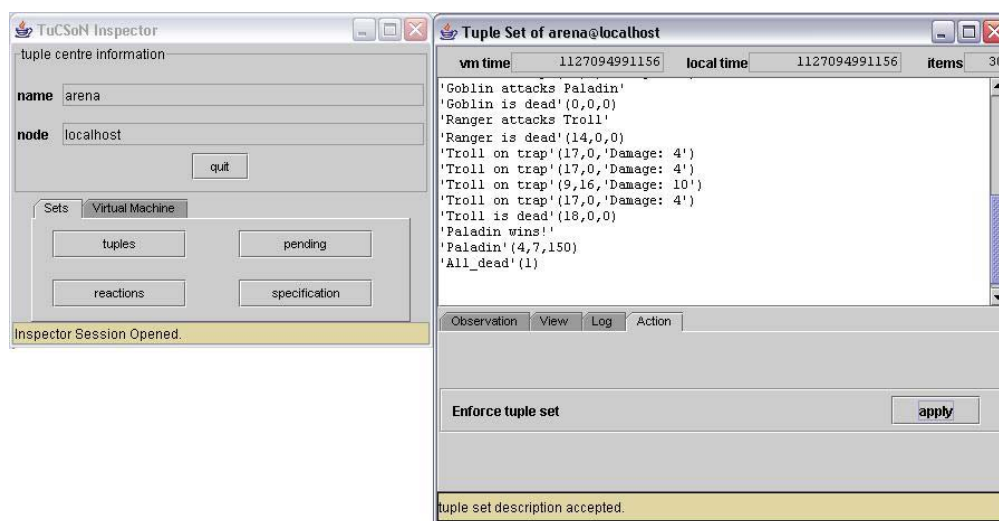
Per poterla riportare (in maniera astratta) nel relativo centro di tuple (*hell*), bisogna lanciare il file *War.bat*, contenuto all'interno della cartella Agent.

In questo modo, tramite l'Inspector relativo, possiamo verificare la situazione, che dovrebbe risultare la seguente:

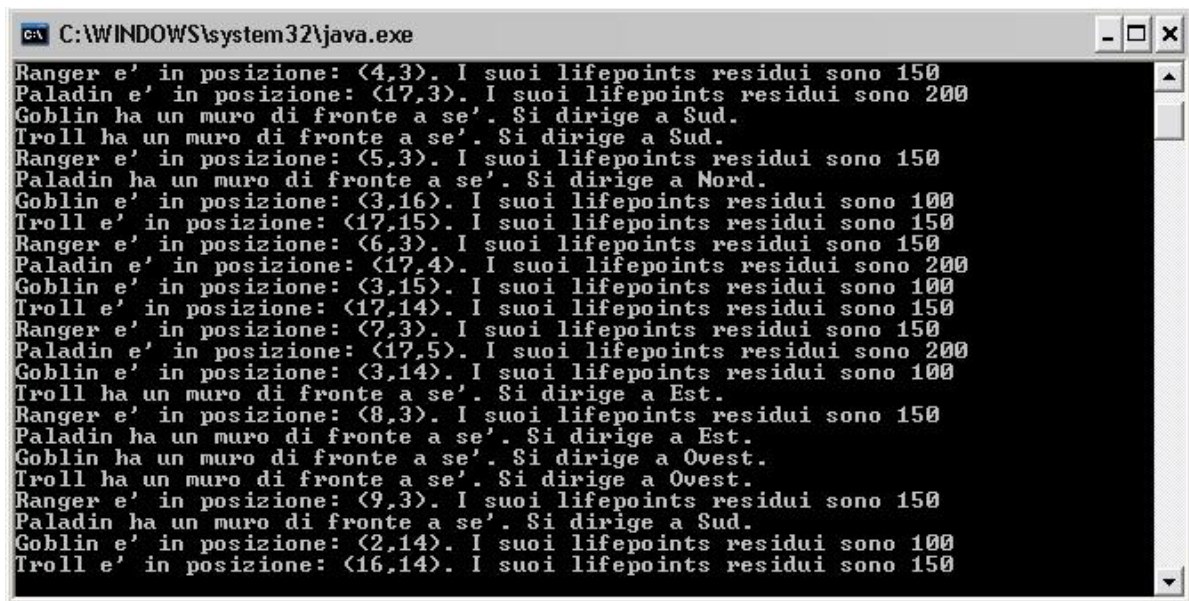


4. Gli agenti

A questo punto non resta che inserire gli agenti/personaggi (che nella simulazione finale sono quattro: Goblin, Troll, Ranger, Paladino) all'interno del Dungeon; per fare questo, basta eseguire il file StartAll.bat, situato all'interno della cartella Agent. I personaggi si muoveranno così nel labirinto, aggiornando la loro posizione nel centro di tuple *arena*, dove ogni evento, come combattimenti e trappole, sarà segnalato dalla relativa tupla. Ecco un esempio:



Tramite il prompt dei comandi inoltre, è immediatamente visualizzabile la posizione attuale di tutti i personaggi ed i relativi Punti-Vita (lifepoints):



```
C:\WINDOWS\system32\java.exe
Ranger e' in posizione: (4,3). I suoi lifepoints residui sono 150
Paladin e' in posizione: (17,3). I suoi lifepoints residui sono 200
Goblin ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Sud.
Troll ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Sud.
Ranger e' in posizione: (5,3). I suoi lifepoints residui sono 150
Paladin ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Nord.
Goblin e' in posizione: (3,16). I suoi lifepoints residui sono 100
Troll e' in posizione: (17,15). I suoi lifepoints residui sono 150
Ranger e' in posizione: (6,3). I suoi lifepoints residui sono 150
Paladin e' in posizione: (17,4). I suoi lifepoints residui sono 200
Goblin e' in posizione: (3,15). I suoi lifepoints residui sono 100
Troll e' in posizione: (17,14). I suoi lifepoints residui sono 150
Ranger e' in posizione: (7,3). I suoi lifepoints residui sono 150
Paladin e' in posizione: (17,5). I suoi lifepoints residui sono 200
Goblin e' in posizione: (3,14). I suoi lifepoints residui sono 100
Troll ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Est.
Ranger e' in posizione: (8,3). I suoi lifepoints residui sono 150
Paladin ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Est.
Goblin ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Ovest.
Troll ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Ovest.
Ranger e' in posizione: (9,3). I suoi lifepoints residui sono 150
Paladin ha un muro di fronte a se'. Si dirige a Sud.
Goblin e' in posizione: (2,14). I suoi lifepoints residui sono 100
Troll e' in posizione: (16,14). I suoi lifepoints residui sono 150
```

Da segnalare anche che i personaggi possono essere inseriti singolarmente all'interno del Dungeon, tramite i relativi .bat (*Start Goblin.bat*, *Start Troll.bat*, *Start Ranger.bat*, *Start Paladin.bat*).