

Rattrapage en RCP

Questions (10 points)

- 1) Donner une définition de l'intelligence ? Pourquoi distribuer l'intelligence ?
- 2) On considère L'architecture d'un agent *BDI*.
 - a. Donner la signification des lettres *B*, *D*, et *I*,
 - b. Expliquer clairement la fonction *revc(B, P)*,
 - c. écrire l'algorithme de contrôle de l'agent *BDI*.
- 3) Quels sont les deux types de communications dans les systèmes multi-agents ?
- 4) Tout langage multi-agents est représenté par une structure de données comprenant un ensemble de champs, Citer les champs de cette structure, quelle est l'utilité du champ ontologie ?
- 5) Quelles sont les différences entre *KQML* et *ACL-FIPA* ?

Exercice 1 (4 points)

L'agent *A* veut connaître toutes les informations sur un téléphone portable *NOKIA* alors il envoie un message à l'agent *B*. Ce dernier lui répond par une série de trois messages.

- Ecrire les messages émis par les deux agents en *KQML*.

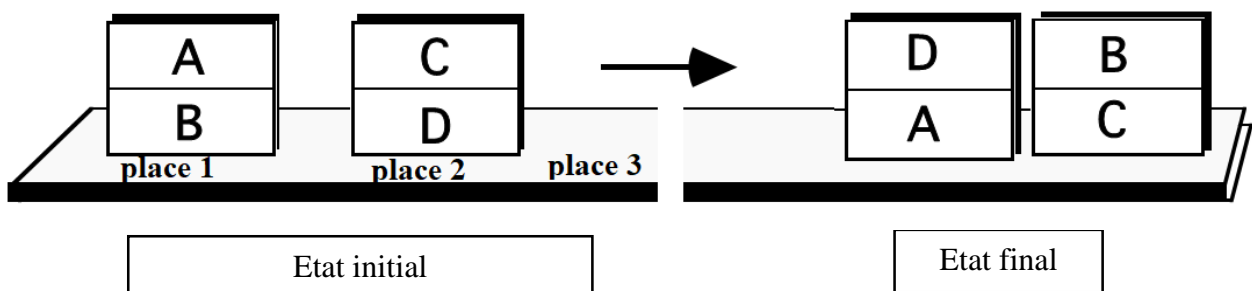
Exercice 2 (3 points)

- Donner la sémantique de l'acte de langage *FIPA* : $\langle i, inform(j, p) \rangle$.

On considère les opérateurs suivants : $B_i(p)$, $Bi f_i(p)$, $U_i(p)$, $Ui f_i(p)$, $I(p)$, $Feasable(a)$, $Done(a)$, $Agent(i, a)$

Exercice 3 (3 points)

Soit le problème des cubes montré sur la figure au-dessous, avec un espace réduit ; il y a seulement 3 places sur la table :



- Donner le plan possible sous forme d'automate à états finis puis sous forme de réseau de pétri.
 - Il y a deux actions possibles : $poserTable(X)$, $poser(X, Y)$; tel que *X* et *Y* sont des *cubes* .

BONNE CHANCE