

BDI-CHA

En la metodol
un enfoque org

FA

OBJE

Proponer y d

TABLA DE DIA

Identificador

CU_1

TABLA DE REQU

Identificador

TABLA DE

Identificador

O.1

O.2

O.3

O.4

TABL

Identificador

H.1

H.2

H.3

H.4

TABLA DE

Identificador

EE.1

Verifica c

EE.2

Verifica exist

EE.3

Verificar

TAB

Identificador

Descripción

Ca

RC.1

Objetos externos

CANTIDAD F

RC.2

Batería

CANTIDAD F

RC.3

Servidor

CANTIDAD F

RC.4

Sensor presencia

CANTIDAD F

TA

Identificador

Id. del Objetivo

Clase

T.1

O.1

T.2

O.2

Guar

T.3

O.3

Bala

T/

Identificador	Rol
RL.1	Desarrollador
RL.2	Almacenador
RL.4	Balanceador

PIRÁMID

Desarrolla

SUPERVIVENCIA	Nivel de batería del agente
	Estado de motores del agente

OBLIGACIÓN	Generar estímulos para que el usuario
	Esperar que el usuario responda
	Balancear juego dependiendo del pr

OPORTUNIDAD	Usuario que desea continuar la sesión
	Usuario responde correctamente si

FACILITADOR	Usuario presente
	Objetos externos presentes
	Servidor activo

REQUERIMIENTO	Conectarse con los objetos externos
	Poder mover sus brazos
	Conectarse al servidor

ATENCIÓN	

FAS

Vinculo	Roles	Recursos en conflicto	Objetivos sinérgicos	Tipo de situ:

Rol	Eventos	Descripción	Datos del evento	Desc. Del tra

Rol	Componentes de esta

Adaptador	Descripción	Modo de operación	Tipo de acceso

Meta-Agente

FASE

Diseño

ETAPA 1

Software

ETAPA 2

ETAPA 3

ETAPA 4

ETAPA 5

METODOLOGÍA AOPOA

ogía AOPOA (Aproximación Organizacional para Programación Orientada a Agentes)
anizacional para el análisis y diseño del software orientado a agentes que se requiere

ASE DE ANÁLISIS

OBJETIVO GENERAL DEL PROBLEMA

Desarrollar un juego para entrenamiento de MO

GRAMAS DE CASOS DE USO

Nombre
Entrenador de MO

REQUISITOS NO FUNCIONALES

Descripción

OBJETIVOS GENERALES

Descripción
Jugar N-Back
Guardar progreso

Balancear juego

Tabla de Habilidades

Descripción
Tocar los objetos externos
Detectar la presencia
Almacenar progreso del usuario
Ajustar parametros del juego según el progreso del usuario

Tabla de Entidades Externas

Descripción	Tipo
Existencia de usuario	
Existencia de objetos externos	
Conexión a servidor	

Tabla de Recursos

Cardinalidad	Cantidad	Origen
FIJA DETERMINADA	4	EE.2
FIJA DETERMINADA	1	
FIJA DETERMINADA	1	EE.3
FIJA DETERMINADA	1	EE.1

Tabla de Tareas

Nombre de objetivo	Recursos involucrados	Habilidades necesarias
Jugar	RC.1, RC.2, RC.4	H.1, H.2
Guardar progreso	RC.3	H.3
Balancear juego		H.4

Tabla de Roles

Rol padre	Tareas asignadas
	T.1
	T.2
	T.3

DE JERÁRQUICA DE OBJETIVOS

Meta General

r juego basado en N-Back

rio pueda memorizar

oceso

ón del día

empre

E DE DISEÑO

TIPOS DE INTERACCIÓN

Descripción de interacción	Técnica	Protocolo

TABLA DE EVENTOS

Identificación del evento	Fuente del evento	Habilidad mental involucrada

TABLA DE ESTADOS

Estado	Descripción

TABLA DE ADAPTADORES

Primitiva	Entradas	Salidas

TABLA DE META-AGENTES

Roles

--

DE CODISEÑO

--

io genérico HW / SW

--

--

--

--

FUNCIONES OPERACIONALES

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

mentación y pruebas

