

MANUAL DE USUARIO

INDICE

| | | |
|------|--|----|
| 1. | Introducción..... | 4 |
| 2. | El panel “Entities view” | 5 |
| 3. | El panel grafico..... | 6 |
| 4. | Barra de botones | 6 |
| 4.1. | Botones de “Behavior” | 7 |
| 4.2. | Botones de “In-agents” | 8 |
| 4.3. | Botones de “MKS” | 9 |
| 5. | Barra de Menú | 11 |
| 5.1. | Menú “File”..... | 11 |
| 5.2. | Menú “Options”.: | 13 |
| 6. | El Menú del árbol de “Entities view” | 14 |

INDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 : Vista global de la herramienta. | 4 |
| Figura 2 : Vista del panel "Entities view" | 5 |
| Figura 3 : Vista del panel grafico de la herramienta..... | 6 |
| Figura 4 : Barra de botones (desactivada). | 6 |
| Figura 5 : Estado de la barra cuando están editados los Behaviors. | 7 |
| Figura 6 : Creacion de un in-agent mediante el boton de la Barra de Botones..... | 7 |
| Figura 7 : Estado de la barra cuando están editados los In-agents..... | 8 |
| Figura 8 : Ventana que nos da a elegir crear un mks en la parte de percepcion o cognición. | 8 |
| Figura 9 : Estado de la barra cuando están editados los Mks | 9 |
| Figura 10 : Ventana de creacion de un Ks en un Mks. | 9 |
| Figura 11 : Ventana de selección del nivel. | 10 |
| Figura 12: Barra de Menú de la herramienta. | 11 |
| Figura 13 : Vista del Menu File. | 11 |
| Figura 14 : Menu del arbol de "Entities view". | 14 |
| Figura 15: Ventana que aparece al editar las propiedades de los In-agents. | 15 |
| Figura 16 : Ventana en al que se editan las propiedades de las clases.“..... | 16 |
| Figura 17 : Ventana en la que se editan las propiedades de las reglas. | 16 |

1. Introducción

A continuación se describen las principales funciones que realiza esta aplicación, con el fin de poder facilitar al usuario su utilización y aprendizaje.

TNT se presenta visualmente estructurado en tres paneles con distintas funcionalidades. Un panel situado en la parte superior izquierda de la aplicación que es el panel "Project view". Debajo de este, otro panel permite una visión específica de los componentes del proyecto actual, es el panel "Entities view". Por último, un tercer panel situado a la derecha de la herramienta es el encargado de mostrar gráficamente cada uno de los elementos del proyecto, se trata del panel gráfico del proyecto. A continuación, se describirá en detalle cada una de estas partes de que se compone el interfaz de TNT.

Podemos observar una vista global de la herramienta en la figura A.1.

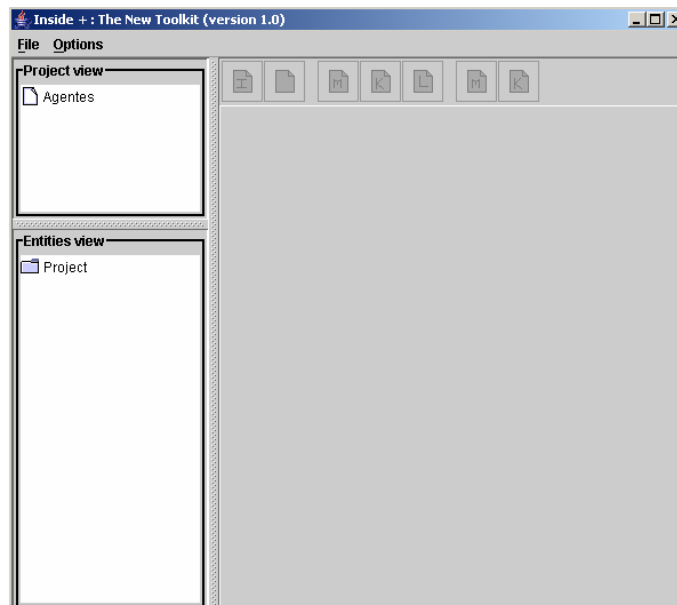


Figura 1 : Vista global de la herramienta.

2. El panel "Entities view"

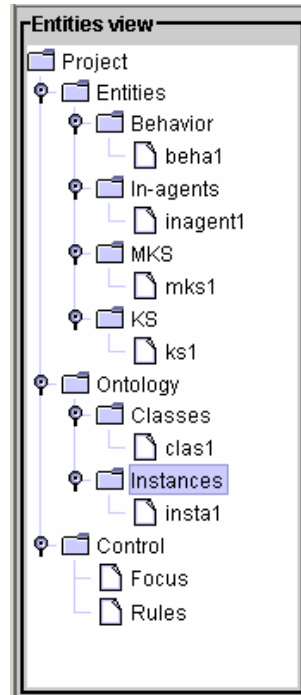


Figura 2 : Vista del panel "Entities view"

Este panel nos muestra una vista detallada de todos los elementos contenidos en el proyecto.

En el árbol que aparece en este panel, se encuentra la carpeta proyecto, y como subcarpetas otra tres carpetas que representan los tres componentes principales del agente. Estas subcarpetas son, la carpeta de las "Entidades", la carpeta de la "Ontología" y la carpeta del "Control".

En la carpeta Entidades, están contenidas a su vez la carpeta "Behavior", la carpeta "In-agents", la carpeta "MKS" y la carpeta "KS".

En la carpeta "Ontología" están contenidas las Clases y las instancias del proyecto, incluidas cada una de ellas en sus correspondientes carpetas.

Después esta situada la carpeta de Control. En ella están contenidos los Focos y las Reglas, así como la Metaclase del proyecto. Esta metaclase es única siendo creada al crearse el proyecto y pudiendo únicamente introducir sus valores.

Cada nuevo elemento creado en el sistema, aparece en esta ventana situado bajo la carpeta correspondiente que lo contiene en el árbol. A partir de este árbol, podemos realizar todas las operaciones con los elementos, es decir, podemos editar los elementos, acceder a sus propiedades, añadirlos al gráfico actual o borrarlos.

3. El panel grafico

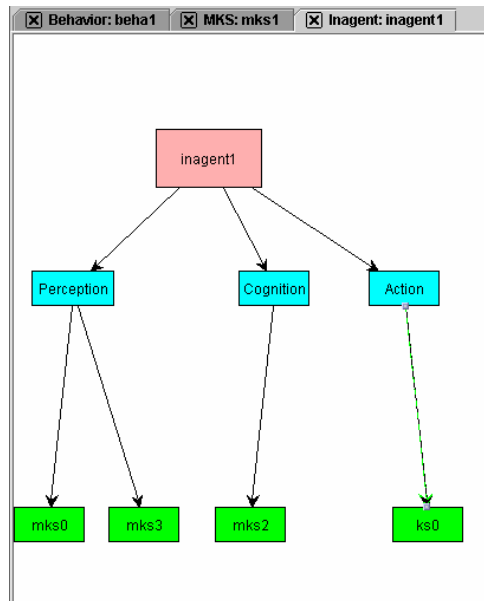


Figura 3 : Vista del panel grafico de la herramienta.

Esta formado por una serie de solapas, cada una de ellas con uno de los elementos editados de nuestro proyecto. Cada vez que editemos un nuevo "In-agent" o un nuevo "Behavior", etc., aparecerá una nueva solapa en nuestra ventana. Podemos pasar de un dibujo editado a otro, pinchando en las diferentes solapas. Estas solapas además pueden eliminarse una a una cuando el usuario lo desee, pinchando sobre la "X" que aparece al lado derecho del nombre.

4. Barra de botones



Figura 4 : Barra de botones (desactivada).

Cuando inicias la aplicación, esta barra, aparece con todos los botones desactivados.

Repasamos que acción realiza cada uno de los botones.

4.1. Botones de "Behavior"



Figura 5 : Estado de la barra cuando están editados los Behaviors.

Este botón solo se activa cuando en la solapa activa del panel de gráficos esta editado un "Behavior", es decir, cuando en el panel grafico de la herramienta esta editado un Behavior.

Cuando pulsamos este botón, creamos un nuevo inagent que pertenece al conjunto de "In-agents" que posee el "Behavior" que esta editado en la solapa (ver figura 6).

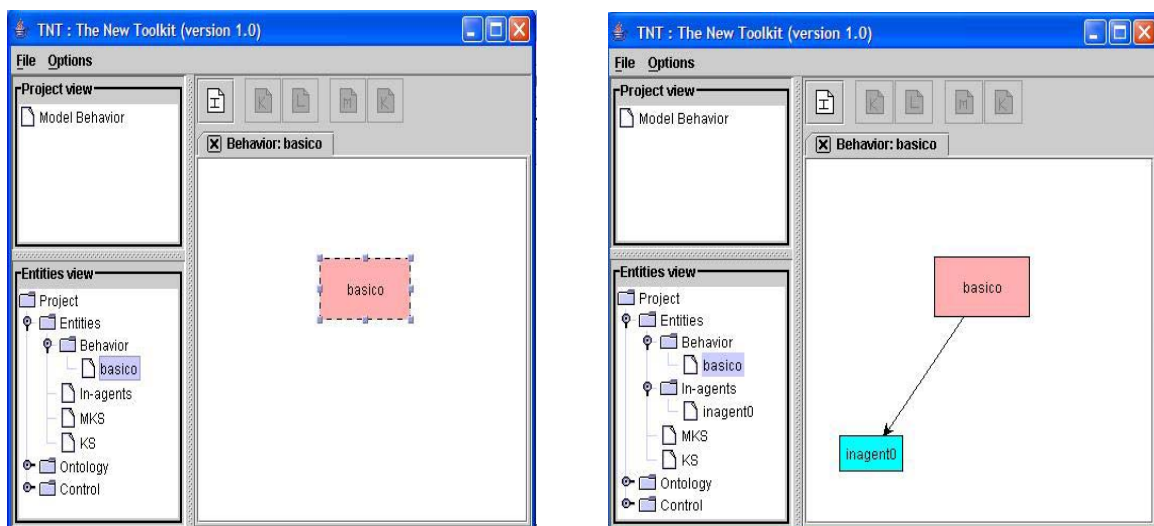


Figura 6 : Creacion de un in-agent mediante el boton de la Barra de Botones.

Esto provoca a su vez que aparezca en el árbol del proyecto un nuevo elemento, que es el nuevo "In-agent", dentro de la carpeta "In-agents", del proyecto.

4.2. Botones de "In-agents".

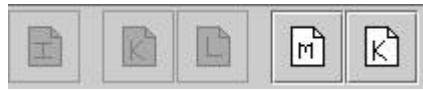


Figura 7 : Estado de la barra cuando están editados los In-agents.

Estos botones solo se activan cuando la solapa activa del panel de gráficos pertenece a un "Inagent" .



Cuando pulsamos este botón (el que tiene la una M en su interior), la herramienta abre la ventana que aparece a continuación (figura 8).

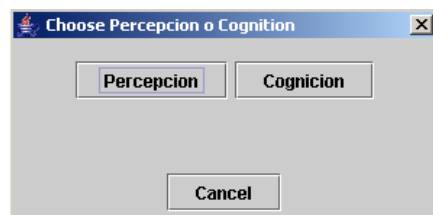


Figura 8 : Ventana que nos da a elegir crear un mks en la parte de percepcion o cognición.

En esta ventana nos dan la opción de elegir crear el nuevo "Mks" dentro de la percepción o dentro de la cognición del "In-agent", por otro lado, también se puede elegir el botón Cancel que simplemente cancela la orden anterior de crear un "Mks". Pinchando sobre el botón "Percepción" o "Cognición" crearemos un "Mks" con un nombre genérico.

Esto provoca a su vez que aparezca en el árbol del proyecto un nuevo elemento, que es el nuevo "Mks".



Cuando pulsamos este botón (el que tiene la una K en su interior), creamos un nuevo "KS" con nombre genérico en la parte de acción del "In-agent" que está siendo editado en la solapa activa del panel gráfico.

Esto provoca a su vez que aparezca un el árbol del proyecto un nuevo elemento, que es el nuevo “ks”.

4.3. Botones de “MKS”.



Figura 9 : Estado de la barra cuando están editados los Mks

Estos botones solo se activan cuando la solapa activa del panel de gráficos pertenece a un “Mks”.



Cuando pulsamos este botón aparece una ventana (ver figura).

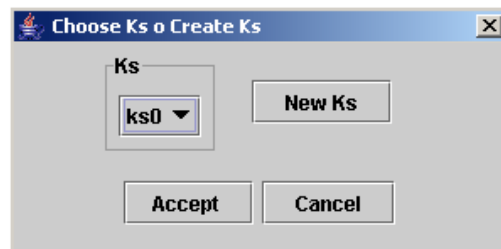


Figura 10 : Ventana de creación de un Ks en un Mks.

En esta ventana podemos escoger entre añadir al “Mks” un “KS” previamente ya creado en el sistema o crear un nuevo “KS”. Para añadir uno de los “KS” ya creados tendremos que escoger uno de la lista despegable que hay en la parte superior izquierda de la ventana y pulsar el botón “Accept”. En caso de querer añadir un “KS” nuevo debemos pulsar el botón “New Ks”.

Al seguir cualquiera de las dos opciones nos aparece una nueva ventana, (ver figura 11).



Figura 11 : Ventana de selección del nivel.

En esta nueva ventana podemos elegir en que nivel de los que tiene hasta el momento el "Mks" queremos crear el "Ks". Simplemente eligiendo el nivel deseado de la lista despegable y pulsando el botón "Accept" se creara en el lugar elegido el "Ks".

Esto provoca a su vez que aparezca un el árbol del proyecto un nuevo elemento, que es el nuevo "Ks".



Cuando pulsamos este botón, creamos un nuevo nivel en el Mks editado en ese momento en la solapa activa del panel grafico.

5. Barra de Menú



Figura 12: Barra de Menú de la herramienta.

Actualmente esta formada solo por dos entradas. File y Options.

5.1. Menú "File".

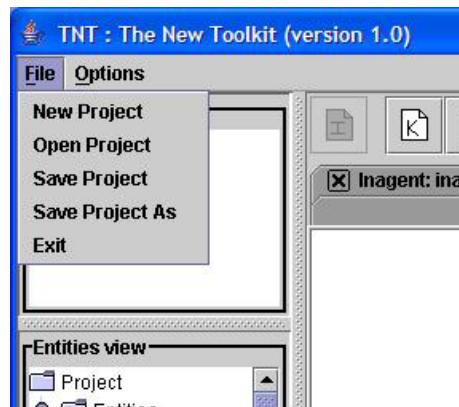
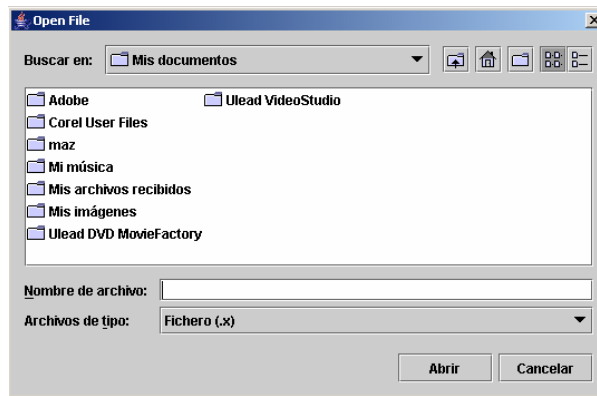


Figura 13 : Vista del Menu File.

Dentro del Menú File, tenemos cinco opciones:

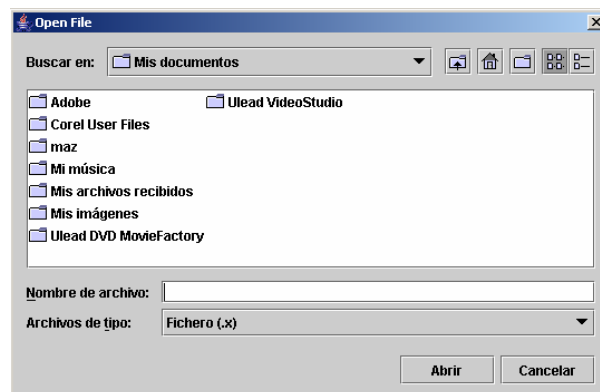
- "New Project".: Como su nombre indica sirve para crear un nuevo proyecto.
- "Open Project".: Se utiliza para abrir o cargar un nuevo proyecto en la herramienta. Esta opción no guarda el proyecto que teníamos previamente abierto o creado en la herramienta, por lo que si queremos guardarlo, deberíamos salvarlo con "Save Project" antes de utilizar esta opción de menú. Cuando elegimos esta opción de menú, nos aparece una nueva ventana en la que tendremos que seleccionar el proyecto del lugar donde esta guardado (ver figura).



- “Save Project”.: Como dice el nombre sirve para guardar el proyecto que tenemos actualmente abierto. Al utilizar el comando *Save Project* no se abrirá ningún cuadro de dialogo, simplemente se guardarán en su actual ubicación los cambios que efectuados en el proyecto.

Existen varias formas de guardar documentos en TNT. Se puede guardar el proyecto activo (proyecto activo: proyecto en el que se está trabajando. Todo el texto que se escriba o los gráficos que se creen en la herramienta aparecerán en el documento activo.) con el que se está trabajando, sea nuevo o no. Además, se puede guardar una copia del documento activo con otro nombre o en otra ubicación.

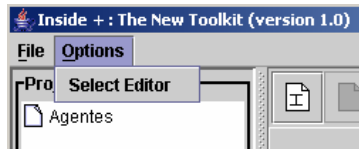
- “Save Project As”.: Al utilizar el comando *Save Project As*, la herramienta mostrará un cuadro de dialogo (como el que se muestra a continuación),



que te permite cambiar el nombre del archivo, y la carpeta que lo contiene.

- “Exit”.: Comando que sirve para salir de la herramienta.

5.2. Menú "Options".:



Dentro del menú "Options" solo tenemos una opción que es "Select Editor". Eligiendo esta opción podemos cambiar el editor con el que queremos visualizar el código de los ks o con el que queremos crear el fichero con el código del ks.

6. El Menú del árbol de "Entities view"

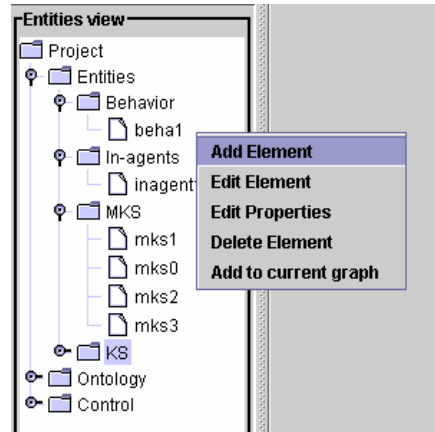


Figura 14 : Menu del arbol de "Entities view".

Siempre que pulsamos botón derecho sobre alguno de los nodos del árbol del panel "Entities view" aparece el menú de la figura anterior.

En este menú están las siguientes opciones:

- "Add Element": Sirve para crear un elemento. Si pulsamos botón derecho sobre la carpeta "Behavior" y elegimos la opción "Add Element" se nos creara un nuevo "Behavior" que se añadirá al árbol. Lo mismo ocurriría con los "In-agents", "Mks", "Ks", etc..., es decir, los demás elementos del árbol.

Si elegimos esta opción no sobre la una de las carpetas sino sobre uno de los elementos particulares de nuestro árbol, por ejemplo, sobre el Behavior "beha1", nos mostrara un mensaje de error que nos avisa de que no se puede usar esa opción en ese elemento del árbol.

- "Edit Element": Sirve para editar un elemento. Si pulsamos botón derecho sobre el Behavior "beha1" que hay en el árbol, y elegimos la opción "Edit Element" este elemento se editara en la ventana grafica, es decir, se creara una nueva solapa en el panel grafico con el nombre del elemento editado y dentro de esta solapa estará el dibujo que lo representa.

Si elegimos esta opción sobre una de las carpetas, como son la de "Behavior" o "In-agents", nos mostrara un mensaje de error que nos avisa de que no se puede usar esa opción en ese elemento del árbol.

Esta opción también funciona de manera diferente en el caso de los “Ks”. En vez de editarse de manera grafica como los demás elementos, lo que ocurre es que nos abre un editor para mostrarnos el código asociado a ese “Ks”. En el caso de que selecciones esta opción sobre un “Ks” que no tenga un fichero asociado, nos abrirá el editor de texto en blanco y nosotros seremos los que le pongamos un nombre al fichero y decidamos en que carpeta lo vamos a guardar.

- “Edit Properties”.: Esta opción de menú sirve para editar las propiedades de los distintos elementos del árbol. Al elegir esta opción sobre uno de los “In-agents”, nos aparece una ventana en la que podremos cambiar tanto el nombre, como el deadline, prioridad o periodo de ese “In-agent”. Lo mismo ocurrirá con las características propias de los “Behavior”, “Mks”, etc...

Si elegimos esta opción sobre una de las carpetas, como son la de “Behavior” o “In-agents”, nos mostrara un mensaje de error que nos avisa de que no se puede usar esa opción en ese elemento del árbol.

A continuación mostramos algunas de las ventanas que aparecen al editar las propiedades de los distintos elementos:

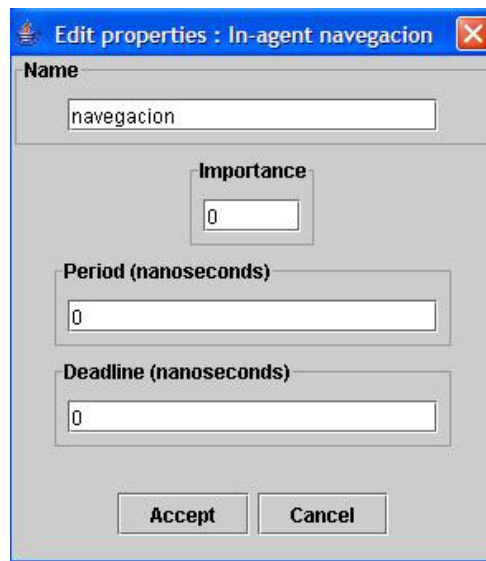


Figura 15: Ventana que aparece al editar las propiedades de los In-agents.

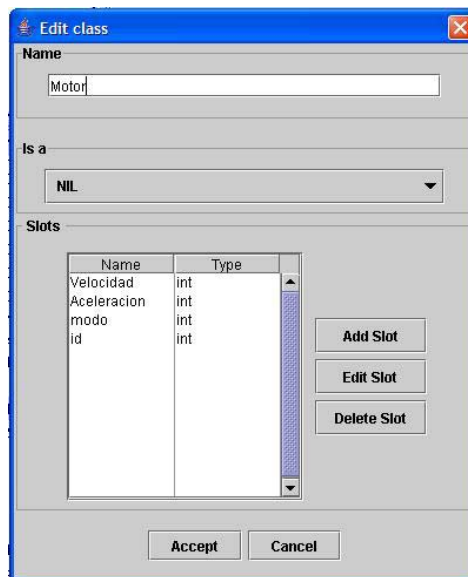


Figura 16 : Ventana en al que se editan las propiedades de las clases.”

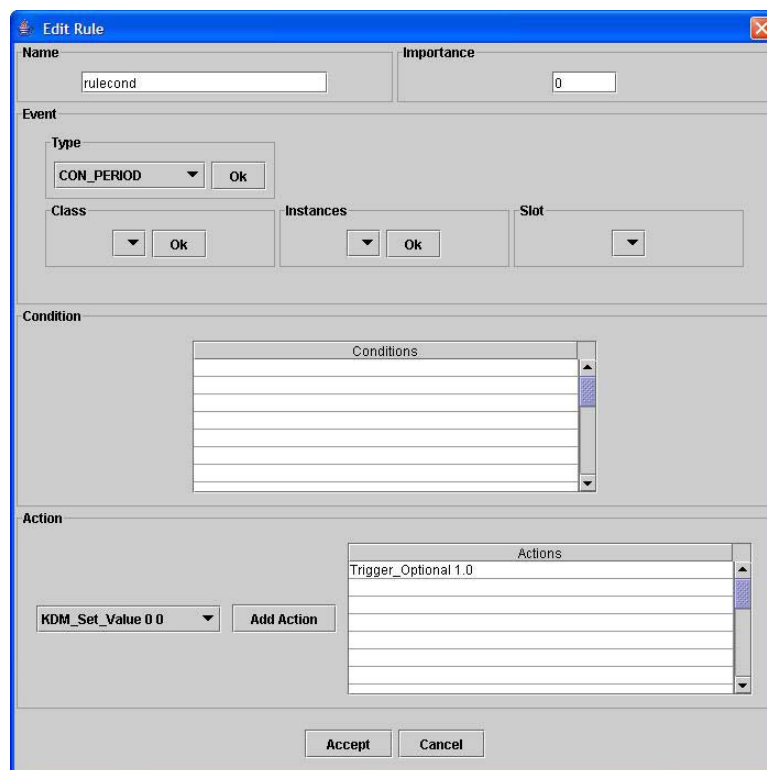


Figura 17 : Ventana en la que se editan las propiedades de las reglas.

- Delete Element”.: Esta opción de menú sirve para eliminar los distintos elementos del árbol. Al elegir esta opción sobre uno de los Behavior del árbol, por ejemplo, “beha1” eliminaría este elemento.

Si elegimos esta opción sobre una de las carpetas, como son la de "Behavior" o "In-agents", nos mostrara un mensaje de error que nos avisa de que no se puede usar esa opción en ese elemento del árbol.

- "Add to current graph":: Esta opción de menú sirve para añadir al grafico de la solapa activa en ese momento el elemento seleccionado en el árbol. Por ejemplo, si la solapa activa en ese momento en el panel grafico es la de un "Behavior", si nosotros seleccionamos a un "In-agent", en el árbol y pulsamos esta opción de menú, este "In-agent" pasara a formar parte del "Behavior", viéndose gráficamente este cambio.