

Este trabalho é uma parcela de um projeto que busca desenvolver uma linguagem para programação comportamental de agentes de software. Utilizando a linguagem Java e a arquitetura JavaAgent (permite comunicação transparente entre agentes distribuídos fixos), pretende-se implementar um jogo da velha que permita uma partida entre usuários em diferentes hosts, desde que conectados via Internet, criando também a figura do "agente jogador" (AJ). Neste primeiro protótipo será possível que apenas 2 pessoas joguem ao mesmo tempo, ficando as outras numa "fila de espera", que irão jogar com o vencedor da partida anterior. Os jogadores não interagem diretamente com o tabuleiro virtual mas através dos AJ's, estes os agentes verdadeiramente migrantes do jogo. O responsável por todo o gerenciamento da fila de jogadores será um controlador de fluxo, que também será consultado por um agente jogador, ao fim de uma partida, para que seu novo destino seja indicado (host do próximo jogador da fila). A importância deste trabalho não está no jogo em si, mas no aprendizado decorrente da implementação da estrutura de migração e controle de fluxo dos AJ's. (CNPq)