

Construyendo sistemas basados en agentes: de la teoría a la práctica

Javier Bajo¹, Juan Manuel Corchado²

¹ Universidad Pontificia de Salamanca
Compañía 5
37002, Salamanca, Spain
jbajoje@upsa.es

² Departamento Informática y Automática
Universidad de Salamanca
Plaza de la Merced s/n
37008, Salamanca, Spain
corchado@usal.es

Abstract. Se presenta un sistema multiagente desarrollado para modelar el flujo de CO₂ entre la atmósfera y la superficie del océano de forma autónoma. La arquitectura propuesta incorpora agentes deliberativos, que utilizan sistemas de razonamiento basados en casos para modelar dicho flujo. La metodología utilizada durante el análisis y diseño del sistema distribuido incorpora elementos de Gaia y AUML, intentando aprovechar las ventajas de cada una de ellas. La construcción de este tipo de sistemas es relativamente compleja debido entre otras cosas a la falta de metodologías adecuadas. En este artículo se presenta como la combinación de las metodologías anteriormente mencionadas puede facilitar el análisis y diseño de sistemas multiagente o al menos basados en agentes.

1. Introducción

La construcción de sistemas basados en agentes es complicada debido, entre otras cosas, a la falta de metodologías que permitan el análisis y diseño de entornos dinámicos y cambiantes. El objetivo de nuestro trabajo es definir una estrategia que permita del desarrollo de este tipo de sistemas. Para ello hemos definido una forma de construir agentes deliberativos utilizando sistemas de razonamiento basados en casos, que permiten la definición de agentes dinámicos [5, 7, 11]. En este artículo presentamos, basándonos en un caso de estudio, una forma de diseñar sistemas multiagentes que incorporan a su vez agentes deliberativos.

Los agentes y sistemas multiagente están comenzando a aplicarse de forma generalizada para la construcción de sistemas distribuidos. Los agentes vienen caracterizados a través de sus capacidades, tales como autonomía, reactividad, proactividad, habilidades sociales, razonamiento, aprendizaje y movilidad entre otras. Las capacidades se pueden modelar de distintas formas y con diferentes metodologías [22]. Una de las posibilidades es la de utilizar sistemas Case Based Reasoning (CBR).

En este documento se presenta una arquitectura distribuida cuya principal característica es la utilización de agentes CBR-BDI [5]. Estos agentes son capaces de aprender, a partir de un conocimiento inicial, interactuar autónomamente con el entorno y con los usuarios del sistema y se adaptan a las necesidades del entorno. La misión del sistema distribuido es la de monitorizar de forma global la interacción entre la superficie del agua oceánica y la atmósfera. Inicialmente el sistema se está utilizando para evaluar y predecir la cantidad de CO₂ que absorbe o expulsa el océano en el Atlántico Norte. El propósito principal de este trabajo es el de obtener una arquitectura que permita la construcción de sistemas dinámicos capaces de crecer en dimensión y de adaptar sus conocimientos a los cambios del entorno. Existen muchas arquitecturas que permiten construir agentes deliberativos y muchas de ellas se basan en el modelo BDI. En el modelo BDI la estructura interna de un agente y su capacidad de elección se basan en aptitudes mentales. Esto tiene la ventaja de utilizar un modelo natural (humano) y de alto nivel de abstracción. El modelo BDI utiliza Beliefs (Creencias) como aptitudes informacionales, Desires (Deseos) como aptitudes motivacionales e Intentions (Intenciones) como aptitudes deliberativas de los agentes. El método propuesto en [4, 10] facilita la incorporación de sistemas CBR como mecanismo deliberativo en agentes BDI, proporcionando un aprendizaje, adaptación y un mayor grado de autonomía que una arquitectura BDI pura [11].

Uno de los mayores problemas para el desarrollo de una arquitectura basada en sistemas multiagente es que, hoy en día, se carece de estándares claros o metodologías totalmente desarrolladas que marquen los pasos para realizar un análisis y diseño. En la actualidad existen varias metodologías Gaia [21], AUML [1, 15, 16], MAS-CommonKADS [12], MaSE [8], ZEUS [14], MESSAGE [9]. El problema de estas metodologías es que en general no se encuentran totalmente desarrolladas presentan ciertas limitaciones. En este artículo se opta por realizar un análisis y diseño de nuestro SMA utilizando una combinación de elementos de las metodologías Gaia y Agent Unified Modeling Language (AUML). Gaia es una metodología sencilla que nos permite realizar un primer análisis y un primer diseño con el que afrontar el problema a un nivel general. La gran ventaja es que se puede realizar un estudio rápido y poco detallado. Por el contrario, el problema aparece cuando al finalizar el diseño nos encontramos con que todavía tenemos un nivel de abstracción demasiado alto. Por su parte AUML proporciona mecanismos que permiten obtener un diseño lo suficientemente preciso como para pasar directamente a la implementación, pero presenta el problema de comenzar el estudio del problema a un nivel demasiado específico y detallado. Nuestra idea consiste en aprovechar las ventajas de ambas metodologías realizando un primer análisis y diseño con Gaia y posteriormente realizar los cambios oportunos para continuar con un diseño detallado AUML. De esta forma conseguimos proporcionar tanto una visión del problema a nivel más general y en términos de organización, como una descripción detallada del SMA, lo cual facilita el desarrollo de un proyecto de investigación enormemente.

Para realizar la implementación de agentes BDI se utilizan diversas herramientas. Una herramienta interesante es Jadex [17]. Jadex incorpora el modelo de la arquitectura BDI a los agentes Jade [2]. De esta forma los agentes Jadex trabajan con conceptos de beliefs (creencias), goals (metas) y plans (planes). Jadex tiene la ventaja de permitir al programador introducir sus propios mecanismos deliberativos. En

nuestro caso este mecanismo va a ser un sistema CBR. Además proporciona todas las ventajas de Jade en cuanto a comunicación.

En la siguiente sección nos ocuparemos de explicar las relaciones que se pueden establecer entre los conceptos CBR y BDI. En la sección tres se describe el problema oceánico/atmosférico que motiva la mayor parte de esta investigación. En la sección cuatro se muestra el sistema multiagente desarrollado, haciendo especial incidencia en los agentes CBR-BDI. Finalmente se presentan unos resultados preliminares y las conclusiones obtenidas.

2. Agentes CBR-BDI

El CBR es un paradigma que se basa en la idea de que los problemas similares tienen soluciones similares. De esta forma, un problema nuevo se resuelve consultando en la memoria de casos un caso similar que se hubiese resuelto en el pasado. Los agentes deliberativos que se proponen en el marco de esta investigación utilizan este concepto para mejorar su autonomía y aumentar sus capacidades de resolución de problemas. La Figura 1 muestra un diagrama de actividad en el que interviene uno de nuestros agentes CBR-BDI. En este diagrama se puede observar el ciclo de razonamiento, que está formado por cuatro fases secuenciales: retrieve, reuse, revise y retain. La actividad de revisión del conocimiento experto es adicional, y es necesario utilizarla debido a que la memoria puede cambiar por la aparición de nuevos casos. Cada una de estas actividades puede ser automatizada, lo que supone que todo el proceso de razonamiento puede ser automatizado [11]. De acuerdo con esto, los agentes que se implementan utilizando sistemas CBR podrán razonar de forma autónoma y además adaptarse a los cambios de su entorno.

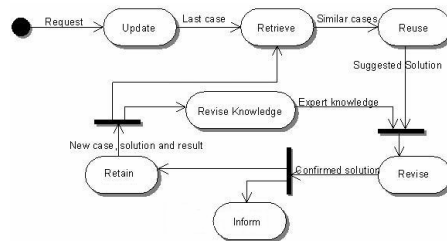


Fig. 1. Diagrama de actividad para un agente CBR-BDI incluyendo el ciclo de razonamiento.

El sistema CBR está completamente integrado en la arquitectura de agentes. Los agentes CBR-BDI incorporan un formalismo fácil de implementar, en el cual el proceso de razonamiento se basa en el concepto de intención. Las intenciones se pueden ver como casos, que deben ser recuperados, reutilizados, revisados y aprendidos. Esto hace a este modelo único en cuanto a su concepción y a sus capacidades de razonamiento. La estructura del sistema CBR se ha diseñado sobre el concepto de caso.

Se pueden relacionar sistemas CBR y agentes BDI si se implementan los casos como creencias, intenciones y deseos que conduzcan a la resolución del problema.

Como se describe en [7], en un agente CBR-BDI, cada estado equivale a una creencia. Además el objetivo a alcanzar también puede ser una creencia. Las intenciones van a ser planes que contienen un conjunto ordenado de acciones que el agente debe efectuar para alcanzar sus objetivos [3]. El paso de un estado a otro se produce después de ejecutar una acción (el agente recuerda la acción que se ejecutó en una situación similar en el pasado, así como el correspondiente resultado). Un deseo será uno de los estados finales alcanzados en el pasado (si el agente debe tratar con una situación que es similar a otra pasada, tratará de alcanzar un resultado similar al resultado obtenido previamente).

3. Problema de la interacción Aire Mar

Durante los últimos años se ha prestado un gran interés al comportamiento climatológico y las consecuencias que pueden tener las acciones del hombre sobre la climatología. Uno de los factores más preocupantes es la cantidad de CO₂ presente en la atmósfera. El CO₂ es uno de los gases de efecto invernadero, que contribuye a que la Tierra tenga una temperatura habitable, siempre y cuando se mantenga en unas cantidades determinadas. Sin dióxido de carbono, la Tierra estaría cubierta de hielo. Por otro lado un exceso de CO₂ impide la salida de calor de la atmósfera, actuando como absorbente de radiaciones infrarrojas, hecho que provoca un calentamiento excesivo del planeta [18]. Tradicionalmente se ha considerado que el principal sistema regulador de la cantidad de CO₂ en la atmósfera es la fotosíntesis y respiración realizado por las plantas. Sin embargo, el papel que juega el océano en la regulación de las cantidades de carbono es muy importante y es una magnitud que permanece indefinida [19]. La tecnología actual permite obtener datos y realizar cálculos sobre la interacción mar aire impensables hasta hace poco tiempo. Estos datos permiten tener un conocimiento sobre las fuentes de origen y de disminución de dióxido de carbono así como de sus causas [13, 20], lo que supone la posibilidad de realizar predicciones sobre el comportamiento futuro de la atmósfera.

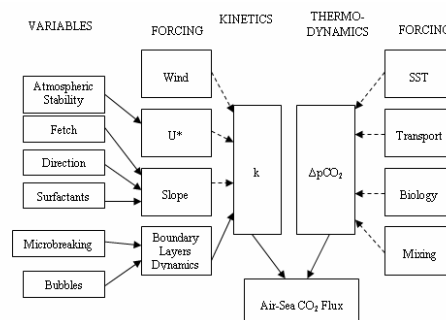


Fig. 2. Diagrama representando el modelo para la obtención del flujo de CO₂.

El objetivo de nuestro proyecto es el de construir un modelo capaz de calcular el flujo de CO₂ intercambiado entre la atmósfera y las aguas de la superficie oceánica,

así como las cantidades globales de CO₂ para toda la cuenca oceánica. Los principales parámetros que deben ser tenidos en cuenta a la hora de modelar el intercambio de CO₂ entre la atmósfera y la superficie oceánica pueden observarse en la Figura 2 y son: temperatura del agua y del aire, salinidad del agua, presiones atmosféricas e hidrostáticas, presencia de nutrientes y vector velocidad del viento (en módulo y dirección). Estos parámetros pueden ser obtenidos por barcos oceanográficos o a través de imágenes de satélite. Los satélites proporcionan una gran precisión y la posibilidad de obtener una gran resolución tanto espacial como temporal. La información de satélite es vital para la construcción de modelos oceanográficos, y en este caso, para generar estimaciones de los flujos de CO₂ entre el aire y el mar con una alta resolución tanto espacial como temporal, utilizando modelos de inteligencia artificial que pueden ser contrastados con la realidad por medio de muestreos directos in situ sobre el CO₂ de la superficie del océano realizados por cargueros (Vessels) equipados con los sensores adecuados. Será necesario utilizar sistemas distribuidos automatizados y capaces de incorporar nuevo conocimiento para poder manejar todos los datos útiles y para crear modelos diarios en un tiempo y coste razonables. Nuestra propuesta se presenta en la siguiente sección.

4. Sistema multiagente para la interacción Aire Mar

La opción elegida para definir una metodología de análisis y diseño adecuada a nuestro problema es la de utilizar una metodología intermedia entre Gaia [21] y AUML [1, 15, 16], que trata de aprovechar las ventajas de cada una de ellas. A través de Gaia se consigue un análisis del problema utilizando criterios de organización y un posterior diseño. El resultado tras aplicar Gaia consiste en un diseño a un nivel de abstracción elevado. En ese momento se adapta el diseño Gaia de forma que puedan ser aplicadas técnicas AUML. La Figura 2 muestra los pasos seguidos en nuestro desarrollo. Se puede observar como primero se utiliza Gaia para obtener un análisis y un diseño de alto nivel y después AUML para obtener un diseño detallado de bajo nivel.

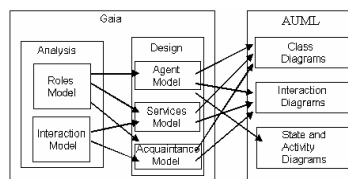


Fig. 3. Metodología seguida en el desarrollo

4.1. Análisis y diseño Gaia

Gaia es una metodología de análisis y diseño de sistemas basados en agentes. Se trata de una metodología de carácter muy general, con lo que es aplicable a un rango muy amplio de sistemas multiagente. Además permite tener un amplio conocimiento de los sistemas multiagente tanto a nivel organizativo (social) como a nivel de detalle de

cada agente [21]. El análisis Gaia permite obtener dos modelos, el modelo de roles y el modelo de interacción. Partiendo de los requisitos del problema planteado se decide utilizar seis roles: El rol STORING se encarga de obtener y almacenar datos de carácter permanente en las bases de datos. El rol PROCESSING transforma las imágenes de satélite en casos. El rol DATACAPTURING obtiene datos in situ a través de los sensores de los cargueros que recorren rutas concretas en el océano. El rol CONSTRUCTAPARTIALCO₂MODEL se ocupa de generar modelos. El rol OBTAINCO₂EXCHANGE calcula la tasa de intercambio de CO₂ utilizando los modelos disponibles. El rol AUTOEVALUATION evalúa un modelo contrastando sus resultados con datos reales obtenidos por los sensores de los cargueros. El rol PROCESSINGINFORMATION permite que un usuario pueda interactuar con el sistema. La Figura 3 muestra el modelo de roles para el rol OBTAINCO₂EXCHANGE, con la especificación de sus atributos característicos: Responsabilidades, permisos, actividades y protocolos [21].

Role Schema: DATACAPTURING (DC)
<p>Description: Activates Vessel's sensors and stores the collected data. Besides the date is sent to STORING to be stored. Reads information from Eprom memory.</p>
<p>Protocols and Activities: <u>SensingOceanWater</u>, <u>SendInsituData</u>, <u>ObtainEPROM</u>, <u>DeleteEPROM</u>, <u>RequestStEval</u></p>
<p>Permissions: Reads: On-line sensor data Changes: Vessel EPROM Generates</p>
<p>Responsibilities: Liveness: OBTAINCO₂EXCHANGE: [<u>SensingOceanWater</u>] <u>RequestStEval</u> COMMUNICATEOCEANDATA: <u>ObtainEPROM</u> <u>SendInsituData</u> DELETE: <u>DeleteEPROM</u> Safety: Successful connection with BD established</p>

Fig. 4. Modelo de roles Gaia para el rol OBTAINCO₂EXCHANGE.

Por su parte, el modelo de interacción muestra las dependencias y relaciones entre roles. Por cada interacción entre dos roles se tiene un protocolo. Para nuestro SMA se ha decidido utilizar los siguientes protocolos de interacción: ObtainNewModelSuper, ObtainNewModelAuto, ObtainNewModelStoring, ObtainConstructData, ObtainStModel, ChangeCase, ObtainStore, ObtainVessel, ObtainEvaluationSuper, ObtainEvaluationDC, Activate/Deactivate Sensors, Delete EPROM, ChangeStore, ObtainVesselData, ObtainStExchange y ObtainInsituData.

En cuanto al diseño Gaia, se busca reducir el nivel de abstracción para que puedan ser aplicadas técnicas tradicionales. Se consideran tres modelos: modelo de agentes, modelo de servicios y modelo de confianza [21].

4.2. Diseño detallado AUML

AUML es una metodología que trabaja a un nivel de detalle elevado, quizás demasiado elevado en sus etapas iniciales para problemas de gran magnitud, como es

el caso concreto en el que nos encontramos. Nuestra propuesta trata de utilizar el análisis de alto nivel obtenido con Gaia y llevar a cabo un diseño con AUML a bajo nivel, a un nivel suficiente de detalle como para proceder a la implementación. Hay tres conceptos que varían con respecto a su significado de la metodología Gaia a la metodología AUML: rol, servicio y capacidad [1, 15]. Con el diseño AUML obtenemos diagramas de clases para cada agente, diagramas de protocolos, diagramas de interacción, diagramas de estado y diagramas de actividad [1, 15, 16].

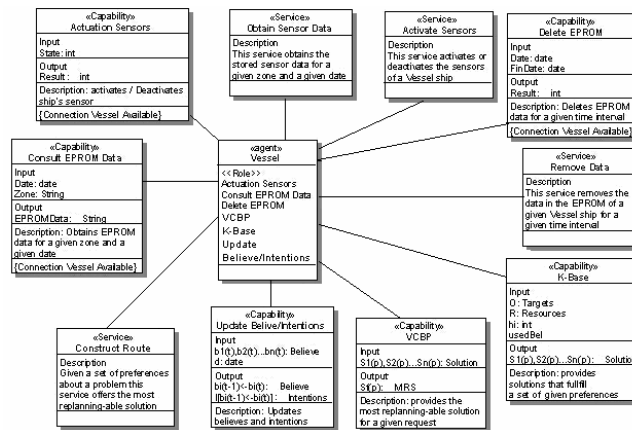


Fig. 5. Diagrama de clases para el agente Vessel.

En nuestro sistema se utilizan dos agentes CBR-BDI, el agente Modelling y el agente Vessel. El primero se encarga de la creación de modelos de interacción entre el mar y el aire, así como de las gestiones relacionadas con dichos modelo. El segundo se encarga de la gestión de los cargueros, siendo su principal tarea la planificación y optimización de las rutas que deben recorrer dichos cargueros [10], además de poder actuar sobre las memorias EPROM y sensores de los barcos. La planificación de rutas es importante, ya que permite la obtención de datos reales que sirven para validar los modelos creados con el agente Modelling. La Figura 5 muestra el diagrama de clases para uno de los dos agentes CBR-BDI de nuestro sistema. El agente Vessel posee seis capacidades y ofrece cuatro servicios que pueden utilizar el resto de agentes. Mediante las capacidades Update Relieve/Intentions, K-Base y VCBP el agente Vessel es capaz de realizar las etapas de un ciclo CBR y de proporcionar la ruta más adecuada para un carguero en base a parámetros como corrientes marinas, obstáculos o condiciones meteorológicas, para una petición hacia un destino determinado. Por otro lado, se obtienen los diagramas de colaboración y secuencia representando las interacciones que se producen en el sistema. La Figura 6 muestra una interacción en la que la llegada de nuevas imágenes de satélite supone la creación de un nuevo caso y la posibilidad de crear un nuevo modelo.

El diseño AUML se completa con los diagramas de protocolos, de estados y de actividad. La Figura 1 muestra el diagrama de actividad que permite modelar las actividades efectuadas cuando un usuario (a través de un agente SuperUser) solicita la creación de un nuevo modelo.

Una vez finalizado el diseño se procede a la implementación y se utiliza para ello la herramienta Jadex, que es una herramienta que incorpora el modelo BDI a los agentes Jade, y la herramienta Jade. Con Jadex se construyen los agentes Modelling y Vessel, mientras que el resto de agentes se construyen con Jade. Los mecanismos de comunicación son los definidos en Jade [2, 17].

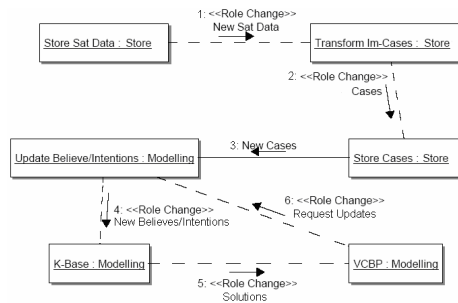


Fig 6. Diagrama de colaboración para construir un modelo a causa de la llegada de nuevas imágenes de satélite

5. Resultados y conclusiones

El sistema descrito ha sido probado en el Océano Atlántico Norte durante 2004. Durante este periodo de tiempo se ha puesto a punto y actualizado el sistema multiagente de forma que el primer prototipo autónomo comenzó a funcionar en mayo de 2004. A pesar de que el sistema no se encuentra totalmente operativo y que el objetivo del proyecto es el de construir un prototipo para investigación y no una herramienta comercial, los resultados iniciales han sido muy satisfactorios desde los puntos de vista técnico y científico. La construcción del sistema distribuido ha sido relativamente fácil gracias a la utilización de bibliotecas CBR-BDI previamente desarrolladas [5, 6, 7, 10]. Desde el punto de vista de la ingeniería del software, AUML [1, 15, 16] y Gaia [21] proporcionan un marco adecuado para el análisis y diseño de sistemas distribuidos basados en agentes. El formalismo definido en [11] facilita un paso directo entre la definición de agente y la construcción CBR.

Table 1. Atributos de los casos.

Case Field	Measurement
DATE	Date
LAT	Latitude
LONG	Longitude
SST	Temperature
S	Salinity
WS	Wind strength
WD	Wind direction
Fluo_calibrated	Fluorescence calibrated with chlorophyll
SW pCO2	Surface partial pressure of CO2

Un concepto fundamental en un sistema CBR es el de caso. Un caso para el agente Modelling de nuestro problema está formado por los atributos descritos en la Tabla 1. El agente puede consultar, modificar o borrar los casos de forma manual o automática (durante su etapa de revisión). Los planes del agente (intenciones) se pueden generar utilizando distintas estrategias, ya que el agente integra distintos algoritmos.

Se ha mantenido una continua interacción tanto por parte de los desarrolladores como de oceanógrafos con el sistema multiagente durante su construcción y periodo de prueba, desde Diciembre de 2003 hasta Septiembre de 2004. El sistema se ha probado durante los tres últimos meses de 2004 y los resultados han sido muy precisos. La Tabla 2 presenta los resultados obtenidos con el sistema multiagente y con modelos matemáticos [13] utilizados por oceanógrafos para identificar la cantidad de CO₂ intercambiada. Los valores numéricos representan los millones de toneladas de dióxido de carbono que han sido absorbidas (valores negativos) o generadas (valores positivos) por el océano durante cada uno de los tres meses.

Los valores propuestos por el agente CBR-BDI Modelling son relativamente similares a los obtenidos mediante técnicas estándar. En este caso la base de casos/instancias se ha construido con unas 100,000 instancias, e incluye datos desde 2002. El sistema multiagente ha incorporado de forma automática unas 20,000 instancias durante estos tres meses y eliminado el 13% de las iniciales. Mientras el agente CBR-BDI Modelling genera resultados a diario sin intervención humana, las técnicas manuales requieren el trabajo de un investigador que procese los datos durante al menos cuatro días de trabajo. Aunque el sistema propuesto requiere modificaciones adicionales los resultados iniciales son muy prometedores. El sistema VCBP CBR embebido en el agente Vessel ha proporcionado unos resultados relativamente precisos para la generación de rutas en aguas del Atlántico Norte [10]. El sistema facilita la incorporación de nuevos agentes que utilicen diferentes técnicas de modelado y estrategias de aprendizaje de forma que se puedan realizar experimentos adicionales con nuevas técnicas y puedan ser comparados con los resultados iniciales presentados en este documento.

Table 2. Millones de toneladas de CO₂ intercambiadas en el Atlántico Norte.

	Oct. 04	Nov. 04	Dec. 04	Jan. 05	Feb. 05
Multiagent System	-18	19	31	29	28
Manual models	-20	25	40	37	32

Agradecimientos

Este trabajo se ha llevado a cabo gracias a los proyectos MCYT TIC2003-07369-C02-02 y CASIX de PML.

Referencias

- [1] Bauer, B. and Huget, M. P. (2003) FIPA Modeling: Agent Class Diagrams.

- [2] Bellifime, F. Poggi, A. and Rimasa, G. (2001) JADE: a FIPA2000 compliant agent development environment. Proceedings of the 5th international conference on autonomous agents (ACM).
- [3] Bratman M.E., Israel D., and Pollack M.E. (1988). Plans and resource-bounded practical reasoning. *Computational Intelligence*, 4, pages 349-355.
- [4] Bratman, M.E. (1987). *Intentions, Plans and Practical Reason*. Harvard University Press, Cambridge, M.A.
- [5] Corchado J. M. and Laza R. (2003). Constructing Deliberative Agents with Case-based Reasoning Technology, *International Journal of Intelligent Systems*. Vol 18, No. 12, December. pp.: 1227-1241
- [6] Corchado J. M. and Lees B. (2001). A Hybrid Case-based Model for Forecasting. *Applied Artificial Intelligence*. Vol 15, no. 2, pp.105-127.
- [7] Corchado J. M., Pavón J., Corchado E. and Castillo L. F. (2005) Development of CBR-BDI Agents: A Tourist Guide Application. 7th European Conference on Case-based Reasoning 2004. *Lecture Notes in Artificial Intelligence* 3155, Springer Verlag. pp. 547-559.
- [8] DeLoach, S. (2001) Analysis and Design using MaSE and AgentTool. Proceedings of the 12th Midwest Artificial Intelligence and Cognitive Science Conference (MAICS).
- [9] EURESCOM (2001) MESSAGE: Methodology for engineering systems of software agents. Technical report P907-TI1, EURESCOM.
- [10] Glez-Bedia M. and Corchado J. M. (2002) A planning strategy based on variational calculus for deliberative agents. *Computing and Information Systems Journal*. Vol 10, No 1, 2002. ISBN: 1352-9404, pp. 2-14.
- [11] Glez-Bedia M., Corchado J. M., Corchado E. S. and Fyfe C. (2002) Analytical Model for Constructing Deliberative Agents, *Engineering Intelligent Systems*, Vol 3: pp. 173-185.
- [12] Iglesias, C., Garijo, M., Gonzalez J.C. and Velasco J. R. (1998) Analysis and Design using MAS-CommonKADS. *Intelligent Agents IV LNAI Volume 1365* Springer Verlag.
- [13] Lefevre N., Aiken J., Rutllant J., Daneri G., Lavender S. and Smyth T. (2002) Observations of pCO₂ in the coastal upwelling off Chile: Sapatial and temporal extrapolation using satellite data. *Journal of Geophysical research*. Vol. 107, no. 0
- [14] Nwana H.S., Ndumu, D. T., Lee, L. C. and Collins J. C. (1999) ZEUS: A Toolkit for Building Distributed Multi-Agent Systems. *Applied Artificial Intelligence Journal*, vol 1, n°13, pp. 129-185.
- [15] Odell, J., Levy R., and Nodine M. (2004) FIPA Modeling TC: Agent Class Superstructure Metamodel. FIPA meeting and interim work.
- [16] Odell, J. and Huget, M. P. (2003) FIPA Modeling: Interaction Diagrams.
- [17] Pokahr, A., Braubach, L. and Lamersdorf W. (2003) *Jadex: Implementing a BDI-Infrastructure for JADE Agents*, in: EXP - In Search of Innovation (Special Issue on JADE), Vol 3, Nr. 3, Telecom Italia Lab, Turin, Italy, September 2003, pp. 76-85.
- [18] Santamaría J. and Nieto J. (2000) Los agujeros del cambio climático. *World Watch* no. 12. pp 62-65.
- [19] Sarmiento J. L. and Dender M. (1994) Carbon biogeochemistry and climate change. *Photosynthesis Research*, Vol. 39, 209-234.
- [20] Takahashi T., Olafsson J., Goddard J. G., Chipman D. W. and Sutherland S. C. (1993) Seasonal Variation of CO₂ and nutrients in the High-latitude surface oceans: a comparative study. *Global biochemical Cycles*. Vol. 7, no. 4. pp 843-878.
- [21] Wooldridge, M. and Jennings, N. R. and Kinny, D. (2000) The Gaia Methodology for Agent-Oriented Analysis and Design. *Journal of Autonomous Agents and Multi-Agent Systems*, 3 (3). pp. 285-312.
- [22] Wooldridge, M. and Jennings, N. R. (1995) Agent Theories, Architectures, and Languages: a Survey. In: Wooldridge and Jennings, editors, *Intelligent Agents*, Springer-Verlag, pp. 1-22.