

Sadržaj:

Dodajte nesto na temu samog programiranja. **Error! Bookmark not defined.**

Sadržaj: 1

1. Uvod 2

1.1. Potreba za agentima 2

2.5. Način funkcionisanja mobilnih agenata **Error! Bookmark not defined.**

3. Programiranje inteligentnih agenata - mobilnih agenata **Error! Bookmark not defined.**

3.1. Izbor okruženja za razvoj **Error! Bookmark not defined.**

3.2. Dokumentacija sistema agenata Crawler (IZVOR-LITERATURA!) **Error! Bookmark not defined.**

4. Osobine sistema agenata Crawler **Error! Bookmark not defined.**

4.1. Korisnički interfejs i nivoi vidljivosti **Error! Bookmark not defined.**

4.2. Događaji kao pokretači akcija **Error! Bookmark not defined.**

5. Primer kodova **Error! Bookmark not defined.**

6. Zaključak **Error! Bookmark not defined.**

7. Literatura **Error! Bookmark not defined.**

1. Uvod

Programiranje ili računarsko programiranje (en. programming) je vještina pomoću koje korisnik stvara i izvršava algoritme koristeći određene programske jezike da bi napravio računarski program. Programiranje sadrži elemente umjetnosti, nauke, matematike i konstruisanja. mer piše programski kod u nekom programskom jeziku. Različiti programski jezici podržavaju različite stilove programiranja (programska paradigma). Različiti programski jezici zahtjevaju različite nivoe znanja, umijeća i detalja koje programer treba posjedovati.

Jedini programski jezik koji računar može direktno izvršavati je mašinski jezik (mašinski kod ili binarni kod). U počecima računarstva programeri su pisali u mašinskom kodu, što je bilo vrlo komplikovano i zamorno. Sljedeći korak u razvoju računarskog programiranja ogleda se u upotrebi simboličkih jezika, poznatih pod zajedničkim nazivom assembler. Assemblerski jezici sastoje se od jednostavnih instrukcija koje se direktno i jednoznačno mogu prevesti u mašinski kod koji se direktno izvršava. Iako mnogo pogodnije i od mašinskog programiranja, assemblersko programiranje karakteriše velika količina posla koju programer mora obaviti, zbog činjenice da su operacije i dalje elementarne. Zbog toga su stručnjaci stvorili programske jezike višeg nivoa pomoću kojih se piše izvorni kod koji se u mašinski kod prevodi posredstvom specijalnih programa - prevodilaca čiji je zadatak da prevede kod višeg programskog jezika u mašinski kod tzv. interpreter i kompajler.¹

1.1. Potreba za agentima

Dosadašnji razvoj tehnologije mreža, računarske tehnologije i samog Interneta je doveo do mnogih promjena kako u poslovanju, zabavi, obrazovanju i uopšte u društvu, tako i u samom procesu razvoja softvera. Pošto je evidentan eksponencijalni rast količine informacija i ponuđenih usluga na Internetu može se pretpostaviti da to vodi ka jednoj tački u kojoj će stotine miliona ljudi širom svijeta imati brz i sveobuhvatan pristup toj ogromnoj količini informacija koristeći računare na poslu, u školi, u kući, ili koristeći televizore, telefone, pejdžere, komandne table automobila sa bilo kog mjesta na ovoj planeti.

Zamislimo na trenutak da imamo dovoljno slobodnog vremena za jedno turističko putovanje. Većina ljudi bi tada kontaktirala nekog agenta u turističkoj agenciji koji bi sredio sve detalje vezane za to putovanje. Njemu bismo rekli svoje potrebe, gdje i kada želimo da putujemo, nametnuli bismo mu neka ograničenja u vezi količine novca koji možemo da potrošimo, pomenuli bi mu i neke svoje preferencije kao što je željeni avio prevoznik, mjesto u avionu na kome bi željeli da sjedimo, soba sa pogledom na more. Agent iz turističke agencije bi nam tada, koristeći raspoložive izvore informacija kao što su red letenja i hotelski vodiči kao i prethodno iskustvo iz rada u agenciji, predložio gdje bismo to mogli otići. Kada mu potvrdimo naše planove, agent će nam rezervisati kartu, mjesto u hotelu i uraditi i sve druge stvari sa kojima mi ne želimo da se bavimo.

Hajde da sada malo razmišljamo o putovanju na Internetu. Zar ne bi bilo lepo imati agenta koji će nam pomoći i sa ovim putovanjima? Mogli bismo mu reći naše potrebe (da pronade članke u novinama iz određene naučne oblasti), ograničenja (da je korišćen određeni eksperiment) i naše preferencije (da su članke pisali ljudi sa "vodećih" univerziteta). Tada bi taj "Internet agent" pronašao određene članke i čekao na potvrdu da je to ono što smo i tražili. Ako smo se složili sa njegovim izborom, agent bi skinuo te članke na naš računar brinući o svim, za nas dosadnim, detaljima (popunio bi sve forme za registraciju, platio neke članke kreditnom karticom i sl.).

Sa fenomenom razvoja Interneta pojavile su se i nove kategorije softvera kao što su web-čitači (browseri), mašine za pretraživanje Interneta, roboti, pauci, već pomenuti agenti. Web-čitači i mašine za pretraživanje su dizajnirani za interaktivno korišćenje, dok se pauci, roboti i agenti uopšte

¹ <http://bs.wikipedia.org/wiki/Programiranje>

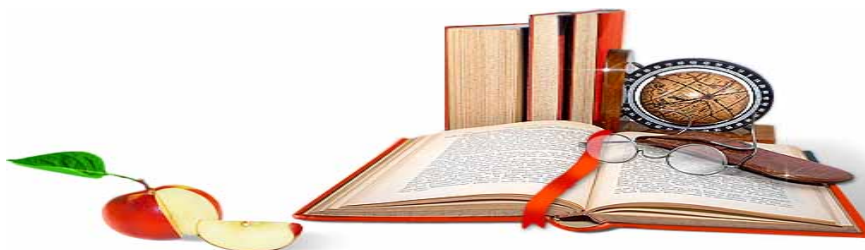
**---- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU WWW.MATURSKI.NET ----**

WWW.SEMINARSKIRAD.ORG

RAZMENA LINKOVA - RAZMENA RADOVA

RADOVI IZ SVIH OBLASTI, POWERPOINT PREZENTACIJE I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJALI.

WWW.MAGISTARSKI.COM
WWW.MATURSKIRADOVI.NET



NA NAŠIM SAJTOVIMA MOŽETE PRONAĆI SVE, BILO DA JE TO [SEMINARSKI](#), [DIPLOMSKI](#) ILI [MATURSKI](#) RAD, POWERPOINT PREZENTACIJA I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJAL. ZA RAZLIKU OD OSTALIH MI VAM PRUŽAMO DA POGLEDATE SVAKI RAD, NJEGOV SADRŽAJ I PRVE TRI STRANE TAKO DA MOŽETE TAČNO DA ODABERETE ONO ŠTO VAM U POTPUNOSTI ODGOVARA. U BAZI SE NALAZE [GOTOVI SEMINARSKI](#), [DIPLOMSKI I MATURSKI RADOVI](#) KOJE MOŽETE SKINUTI I UZ NJIHOVU POMOĆ NAPRAVITI JEDINSTVEN I UNIKATAN RAD. AKO U [BAZI](#) NE NAĐETE RAD KOJI VAM JE POTREBAN, U SVAKOM MOMENTU MOŽETE NARUČITI DA VAM SE IZRADI NOVI, UNIKATAN SEMINARSKI ILI NEKI DRUGI RAD RAD NA LINKU [IZRADA RADOVA](#). PITANJA I ODGOVORE MOŽETE DOBITI NA NAŠEM [FORUMU](#) ILI NA

maturskiradovi.net@gmail.com