## 『社会シミュレーション デザイナーズガイド』正誤表・補足

2003年12月3日

### 第1部

間違い — p.3 l.21

- (誤)「・告白、そして・・・:新しい関係の生成」
- (正)「・告白、そして・・・: <u>総合演習</u>」

補足 — p.5 l.15

「ここで、Java プログラミングの環境にするために、左側上部にある<sup>11</sup> Perspective) ボタンを押し、「Java」を選択します。」



# 第2章

補足 — p.23 1.15 【World Editor で関係を設定する方法】内

<u>「1.5 TutorialModel を変更したので、World Editor の最上部の Load Model ボタンを</u> 押して、最新のモデル定義を読み込みます。」

### 第3章

間違い — p.28 下の状態遷移図

( (full\_state) から (hungry\_state) への遷移の線のところに「TimeEvent」を追加。)



間違い — p.31 l.22 【TypeEditor によるモデル定義の追加 (BehaviorType の設定)】内

(誤)「2. BehaviorTypeのパネル上の「BEHAVIORTYPE」の後に、定義したいBehaviorType 名を入力します (ここでは「FeelHungryBehavior」)。また、「Key を選択し、その横のプルダウンから「・・・・FeelHungryBehavior」を選択する。」

(正)「2. BehaviorType のパネル上の「BEHAVIORTYPE」の後に、定義したいBehaviorType 名を入力します (ここでは「FeelHungry」)。また、「Key を選択し、その横のプルダウンから「・・・・FeelHungryBehavior」を選択する。」

間違い — p.35 l.19 【World Editor で行動を設定する方法】内

(誤)「4.Agent Group 設定ウィンドウ上の BehaviorType のところにある
「TutorialModel#BEHAVIORTYPE\_FeelHungryBehavior」を選択(チェック)する。」
(正)「4.Agent Group 設定ウィンドウ上の BehaviorType のところにある
「TutorialModel#BEHAVIORTYPE\_FeelHungry」を選択(チェック)する。」

### 第4章

間違い — p.43 l.7~13 【Behavior の作成準備】内、3箇所

- (誤)「FeelHungryBehavior」
- (IE) <sup>r</sup> SayHelloBehavior <sub>J</sub>

補足 — p.43 l.14 【Behavior の作成準備】内

「6. 同様に、ReceiveMessageBehavior も作成し、ソースコードを生成します。」

補足 — p.43 l.15 【Behavior の作成準備】の後

以下の部分をまるまる追加。

【TypeEditor によるモデル定義の追加 (BehaviorType の設定)】

コンポーネントビルダーの Type Editor を用いて、すでに作成してあるモデル定義に今回の定義を追加しましょう。

1. Package Explorer 内にあるモデル定義ファイル (ここでは「TutorialModel.java」) を選択してから Type ボタンを押すと、Type Editor が起動し、現在の定義が読み込ま れます。

2. BehaviorType のパネル上の「BEHAVIORTYPE\_」の後に定義したい BehaviorType 名を入力し、「Key」を選択した後、Add ボタンを押すと、その下の枠内に定義が追加され ます (ここでは2つ定義します。まずは、BehaviorType 名が「SayHello」、Key が「・・・・ SayHelloBehavior」という定義を追加し、次に、BehaviorType 名が「ReceiveMessage」、 Key が「・・・・ReceiveMessageBehavior」という定義を追加する)。

#### 補足 — p.44 状態遷移図の下

以下の手順は、右ページ (p.45) を行ってからのもの。

#### 間違い — p.45 l.8

(誤)「【Behavior の作成: Event 受信<del>の設定方法】(復習)</del>」

(正)「【Behavior の作成: Event 受信と action の設定方法】」

補足 — p.45 l.17 【Behavior の作成: Event 受信と Action の設定方法】内

2.5 Action を追加するには、Action パネル内の右側にある [New Internal Action] ボ タンを押す。出てきた「Create Internal Action」ウィンドウで、Name のところに、 「SayHelloAction」と入力し、[OK] ボタンを押す。すると、Available Actions と Current Action のところに、「SayHelloAction」と表示される。

補足 — p.46 状態遷移図の下

以下の手順は、右ページ (p.47) を行ってからのもの。

#### 間違い — p.47 l.8

(誤)「【Behavior の作成: Event 受信<del>の設定方法】(復習)</del>」

(正)「【Behavior の作成: Event 受信と action の設定方法】」

補足 — p.47 l.17【Behavior の作成 : Event 受信と Action の設定方法】内

2.5 Action を追加するには、Action パネル内の右側にある [New Internal Action] ボ タンを押す。出てきた「Create Internal Action」ウィンドウで、Name のところに、 「ReceiveMessageAction」と入力し、[OK] ボタンを押す。すると、Available Actions と Current Action のところに、「ReceiveMessageAction」と表示される。

#### 補足 — p.46 一番最後に以下を追加

以下の文章をまるまる追加

「このままでは、Information がどこに定義されているのかを書いていません。以下の import 文を書いて、Information の定義の場所を明示化する必要があります。 import org.boxed\_economy.besp.model.fmfw.Information;

この import 文も、eclipse の「推定して追加してくれる機能」(Ctrl-Shift-o) を使うと、 自動的に追加してくれます。」

間違い — p.48 図

( ここでは、InformationType は定義しません。)

間違い — p.49 l.20 【World Editor で行動を設定する方法】(復習)内

(誤)「4.Agent Group 設定ウィンドウ上の BehaviorType のところにある

「TutorialModel#BEHAVIORTYPE\_SayHello<del>Behavior</del>」を選択 (チェック) する。」

(正)「4.Agent Group 設定ウィンドウ上の BehaviorType のところにある

「TutorialModel#BEHAVIORTYPE\_SayHello」を選択 (チェック) する。」

間違い — p.49 l.24 【World Editor で行動を設定する方法】(復習)内

(誤)「6. 同じように、「Mary」に「TutorialModel#BEHAVIORTYPE\_

ReceiveMessageBehavior」を選択 (チェック) する。」

(正)「6. 同じように、「Mary」に「TutorialModel#BEHAVIORTYPE\_

ReceiveMessage」を選択 (チェック) する。」

以上、現在わかっている第4章までの間違いと補足。