AGENTES Y HERRAMIENTAS

Un modelo que consulta antes de responder

El modelo entiende la pregunta. Los datos están en la aplicación.

> **¿Quedan dos plazas para Fotografía nocturna?**

Entiende la pregunta	**el modelo**
Guarda las plazas	**la aplicación**
Los conecta	**una herramienta**

EL CASO

Las plazas están en la aplicación, no en el modelo

Una persona pregunta por dos plazas. La aplicación guarda este catálogo ficticio.

Catálogo de la aplicación, en memoria

Fotografía nocturna	3 plazas
Cerámica	0 plazas

Pregunta de la persona

> ¿Quedan dos plazas para Fotografía nocturna?

El modelo ve

La pregunta.

No ve

El catálogo.

Si respondiera sin consultar, podría inventar una cifra con mucha seguridad.

LA HERRAMIENTA

Una herramienta es una operación con nombre

La aplicación la describe al modelo con tres datos. Así sabe qué puede pedir.

Ficha que recibe el modelo

Nombre cómo se pide	get_available_seats
Descripción para qué sirve	Lee las plazas libres de un taller. No reserva.
Argumento qué taller consultar	workshop_name: «Fotografía nocturna» o «Cerámica»

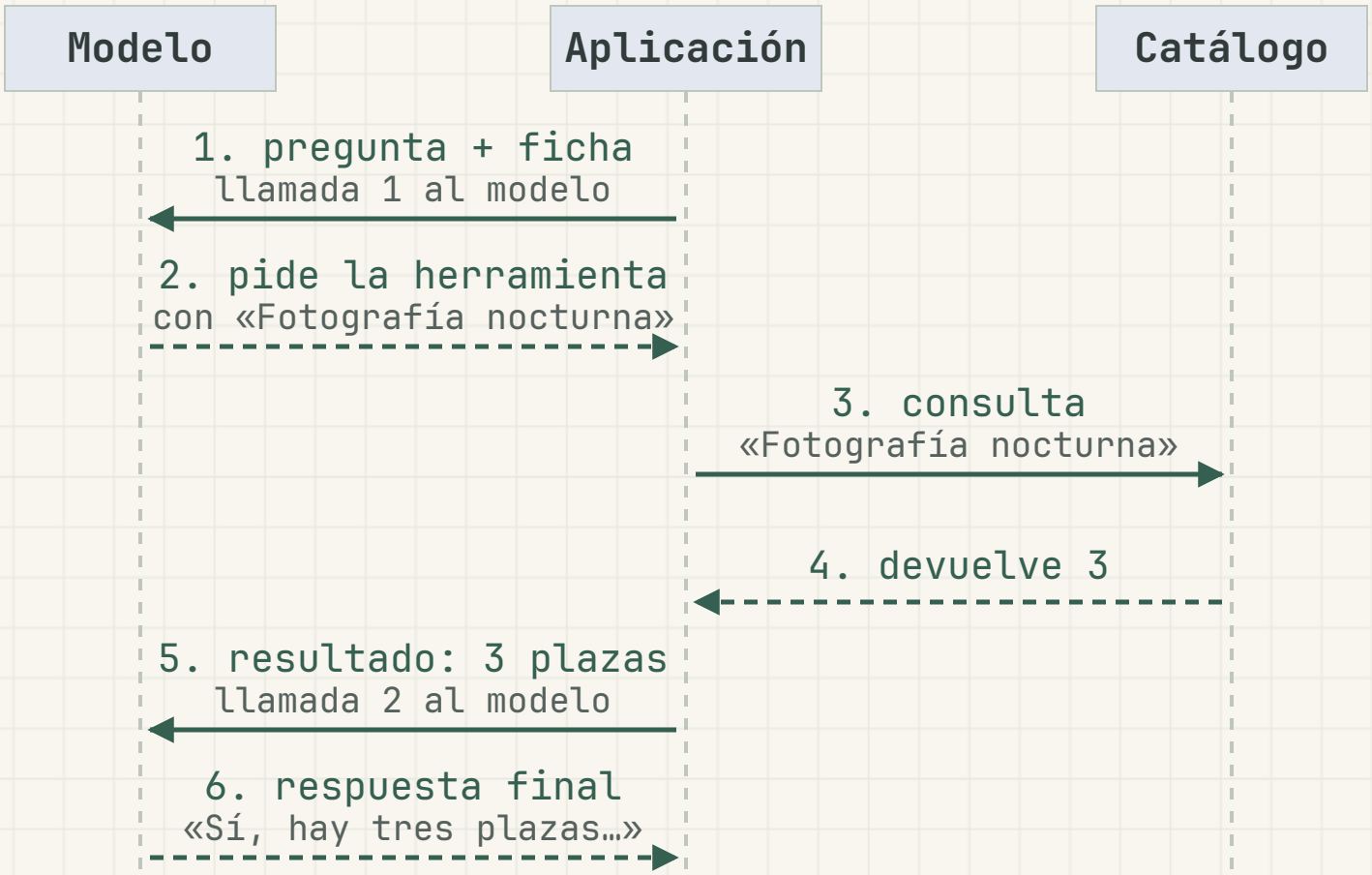
La ficha no ejecuta nada. El modelo recibe esta descripción, no el catálogo.

En el código la descripción está en inglés; aquí va traducida.

EL RECORRIDO

Dos llamadas al modelo y una consulta

La llamada 1 (flecha 1) permite pedir el dato. La llamada 2 (flecha 5) permite usarlo.



Ilustrativas: las flechas 2 y 6. La consulta (flechas 3 y 4) la hace el código del artículo.

QUIÉN DECIDE

El modelo propone; la aplicación decide

Aquí el modelo elige: pedir un dato o terminar. Ese ciclo es un agente.

El modelo

Pide la herramienta con su nombre y su argumento.

No ejecuta código en nuestro equipo.

La aplicación

Comprueba la petición, consulta y devuelve el resultado.

Decide cuándo se corta el ciclo.

Comprobaciones ante la petición de la flecha 2

¿Pide get_available_seats?	sí
¿Trae solo workshop_name?	sí
¿Es un texto?	sí

Si alguna fallara, el código lanzaría un error y no consultaría nada.

EL HISTORIAL

La lista de mensajes une pregunta, petición y dato

El modelo no recuerda por sí solo: la aplicación reenvía los mensajes.

Lo que recibe el modelo en la llamada 2

A **Persona**
¿Quedan dos plazas para Fotografía nocturna?

B **Modelo**
Petición t1: get_available_seats con «Fotografía nocturna»

C **Aplicación**
Resultado de t1: {"available_seats": 3}

Lo que responde

D **Modelo**
«Sí, hay tres plazas disponibles, suficientes para dos personas.»

t1, ilustrativo, enlaza el resultado con su petición.

MEMORIA Y LÍMITES

Memoria corta, ciclo acotado, solo lectura

Qué conserva la aplicación y sus límites.

Memoria de corto plazo la lista de mensajes	Dura este recorrido. No cambia el modelo ni queda guardada para otra ejecución.
Otra pregunta «¿Y para tres personas?»	Se añade al historial y se ejecuta otro turno. Un «había tres» no sustituye una consulta nueva.
Límite de llamadas máximo 3	Si en la tercera aún pide una herramienta, se detiene sin ejecutarla.
Solo lectura no se reserva	Reservar exigiría otra operación, con sus comprobaciones.

LA IDEA

El modelo pide; la aplicación controla

Un agente pequeño: un ciclo con reglas.

1 **La herramienta da el dato**
El modelo no tenía las plazas: las pide.

2 **La aplicación ejecuta**
Comprueba, consulta y devuelve el resultado.

3 **El historial lo enlaza**
Las 3 plazas se unen a las 2 pedidas.

4 **Los límites son de la aplicación**
Máximo de llamadas, solo lectura.

El modelo aún puede fallar al interpretar o redactar: se comprueba con evaluaciones.