a) quello di 'spazio di azione'. Ciascun agente possiede un 'certo ambito' rispetto al quale si esplicano i comportamenti spazio-temporali dell'agente
b) quello di 'consapevolezza delle performance del proprio spazio di azione'. Si immagina cioè che ciascun agente modifichi il proprio comportamento (ad esempio scelga un percorso differente nello spostamento pendolare) in relazione ad un 'modello mentale' dello 'stato' del proprio ambito di azione.

Una caratterista interessante introdotta nella versione più recente del modello è che l'aggiustamento del comportamento degli agenti non dipende solo dai fenomeni di interazione ma, anche, dagli scambi comunicativi che ad essi si accompagnano, i quali, a loro volta, possono rafforzare certe decisioni comportamentali.
Nella versione attuale del modello, il mondo di SimAC è, come detto, un mondo virtuale. È l'analista che, in un certo esperimento di simulazione, definisce la numerosità degli agenti e delle zone che costituiscono il 'territorio' oggetto di studio. È l'analista, inoltre, che, sulla base di scenari di riferimento, definisce la configurazione iniziale del sistema e ne modula le condizioni di cambiamento.

2.7.5 Caratteristiche operative e stato di implementazione

Il modello è sviluppato in SWARM[6], una piattaforma di simulazione, per la programmazione ad oggetti che utilizza il linguaggio C++ (e nelle versioni più recenti anche il linguaggio Java).
Per le caratteristiche stesse di SWARM, la struttura logica ed il funzionamento del modello trovano una corrispondenza pressoché immediata nella struttura operativa del programma, Figura 2.7.
Una versione prototipale del modello, relativa all'analisi dell'accessibilità, è stata predisposta nel 1999-2000 ed è in corso di implementazione una seconda versione orientata all'analisi dell'adozione del telelavoro.

[6] Sviluppato negli anni '90 presso l'istituto di ricerca sui sistemi complessi di Santa Fè, SWARM è una 'libreria di programmi' particolarmente adatta all'implementazione di modelli multi-agenti, che, seguendo la filosofia di Internet, si è andata arricchendo grazie al contributo degli studiosi che hanno messo a disposizione della comunità scientifica gli avanzamenti via via realizzati. SWARM è un freeware che può essere scaricato dal web. A Torino esiste una comunità di utenti SWARM, presso la Facoltà di Economia dell'Università di Torino, si veda il sito http://eco83.econ.unito.it/swarm/.