

# Agentowa Symulacja Pożarów Lasów

---

**Akademia Górniczo-Hutnicza**

**Wydział:** Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biologicznej

**Kierunek:** Informatyka

**Przedmiot:** Studio Projektowe 1

**Prowadzący:** prof. Radosław Klimek

**Autorzy:**

- Paweł Biłko
- Piotr Krześniak

## Cel przeprowadzenia symulacji

---

Określenie skutecznego sposobu analizowania czynników ryzyka pożarowego w celu usprawnienia działań gaśniczych i/lub prewencyjnych

## Ocena ryzyka pożarowego

---

Symulacja opiera się o prostokątną **mapę obszaru**, generowaną na podstawie danych pogodowych ((i geograficznych)).

Mapa jest podzielona na **sektory** o takich samych, określonych wymiarach. Każdy sektor opisują niezależne informacje pogodowe ((oraz przyrodnicze)).

## Indeks Zagrożenia Pożarowego McArthur

Na początku symulacji wyliczamy stopień zagrożenia pożarowego w oparciu o wzór McArthur Forest Fire Danger Index, zgodnie z [pracą naukową dot. metod geoinformatycznych w określaniu zagrożenia pożarowego w Polsce](#):

$$F = 2e^{(-0.45 + 0.987 \cdot \log(f_D) - 0.0345 \cdot H + 0.0338 \cdot T_c + 0.0234 \cdot v_w)}$$

$f_D$  - współczynnik suszy

$H$  - poziom wilgotności

$T_c$  - aktualna temperatura

$v_w$  - szybkość wiatru

Umożliwia nam to nadanie jednego z **5 oznaczeń** każdemu z sektorów:

1. **Low** [kolor jasnozielony] - oznacza, że po zapłonie ogień w sektorze nie będzie płonął lub będzie płonął tak powoli, że można nad nim bez trudu zapanować
2. **Moderate** [kolor zielony]

3. **High** [kolor żółty]
4. **Very High** [kolor pomarańczowy]
5. **Extreme** [kolor czerwony] - oznacza, że po zapłonie ogień w sektorze będzie płonął tak szybko i z tak wysoką temperaturą, że zapanowanie nad nim będzie niemal niemożliwe

System w trakcie działania będzie wykorzystywał indeks McArthura, aby określić tempo rozwoju pożaru na poszczególnych polach według stosunku:

$$R = 0.13F$$

...gdzie **R** oznacza szybkość rozprzestrzeniania się ognia w km/h, **F** to współczynnik McArthura wyliczony według wzoru podanego wyżej.

## Rozprzestrzenianie się ognia

Model rozprzestrzeniania się ognia opiera się na automacie komórkowym.

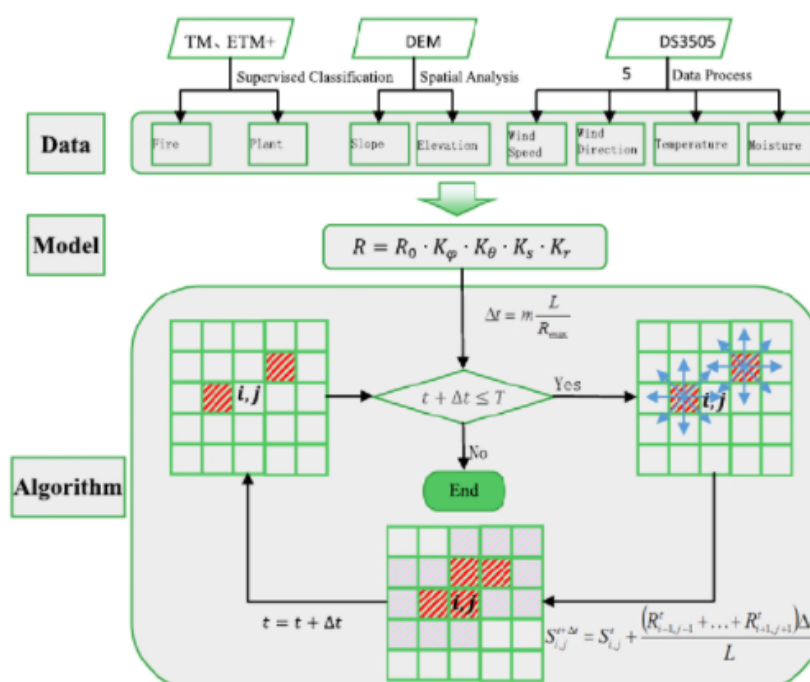


Fig. 1 Design of the forest fire spread algorithm based on geographic cellular automaton

### 2.2 Time revised forest fire spread model

The forest fire spread model analyzes the influence of combustibles, wind, temperature, humidity, and slope on forest fire spread from physical, statistical, or empirical points. Based on the Wang (1992) and Mao (1993) models, the time correction coefficient was introduced to improve consistency between simulation and actual time, as expressed in Eq. (1):

$$R = R_0 \cdot K_\phi \cdot K_\theta \cdot K_s \cdot K_r \quad (1)$$

where

$$R_0 = a \cdot T + b \cdot W + c \cdot (100 - RH) - d,$$

$$W = \text{Int} \left( \frac{v}{0.836} \right)^{\frac{2}{3}},$$

$$K_\phi = e^{0.1783 \cdot v \cdot \cos \phi},$$

$$K_\theta = e^{3.553 \cdot g \cdot \tan(1.2 \cdot \theta)}$$

- $R_0$  - początkowa szybkość rozprzestrzeniania się ognia [ $m/min$ ]
- $K_\phi$  - współczynnik wiatru
- $K_0$  - współczynnik terenu
- $K_s$  - indeks palności (stała wartość tabelaryczna)
- $K_r$  - współczynnik korygujący czasu
- $a = 0.03$
- $b = 0.05$
- $c = 0.01$
- $d = 0.3$
- $T$  - temperatura [C]
- $W$  - poziom siły wiatru
- $Int$  - ustalona liczba całkowita
- $RH$  - wilgotność powietrza [%]
- $v$  - szybkość wiatru [ $m/s$ ]
- $\phi$  - kąt pomiędzy kierunkiem wiatru, a kierunkiem rozprzestrzeniania się pożaru
- $\theta$  - nachylenie terenu
- $g$  - kierunek nachylenia wzniesienia (1 - pod górę, -1 - w dół)

## Stan płonięcia pola

W modelu mamy do czynienia z 5 poziomami (stanami) płonięcia pola:

### 0. Niespalone

#### 1. Wczesny ogień



#### 2. Średni ogień



#### 3. Pełny ogień



#### 4. Ekstremalny ogień



#### 5. Całkowicie zgaszone

Stan pola  $S$  w chwili  $t + \Delta t$  jest obliczany na podstawie stanu pola (oznaczamy jako  $S_{ij}(t)$ ) oraz jego sąsiadów w chwili  $t$ .

- $S_{ij}(t) = 0$  - jeżeli istnieje  $S = 1$  w sąsiedztwie, to stan pola zostanie obliczony zgodnie ze wzorem (2)
- $S_{ij}(t) = 1$  - stan pola wyniesie w następnym kroku:  $S_{ij}(t + \Delta t) = 2$
- $S_{ij}(t) = 2$  - jeżeli stany sąsiednich pól są  $\geq 2$ , lub pola nie są palne:  $S_{ij}(t + \Delta t) = 3$
- $S_{ij}(t) = 3$  -  $S_{ij}(t + \Delta t) = 4$
- $S_{ij}(t) = 4$  -  $S_{ij}(t + \Delta t) = 5$
- $S_{ij}(t) = 5$  - pole jest zupełnie spalone, a zatem staje się niepalne

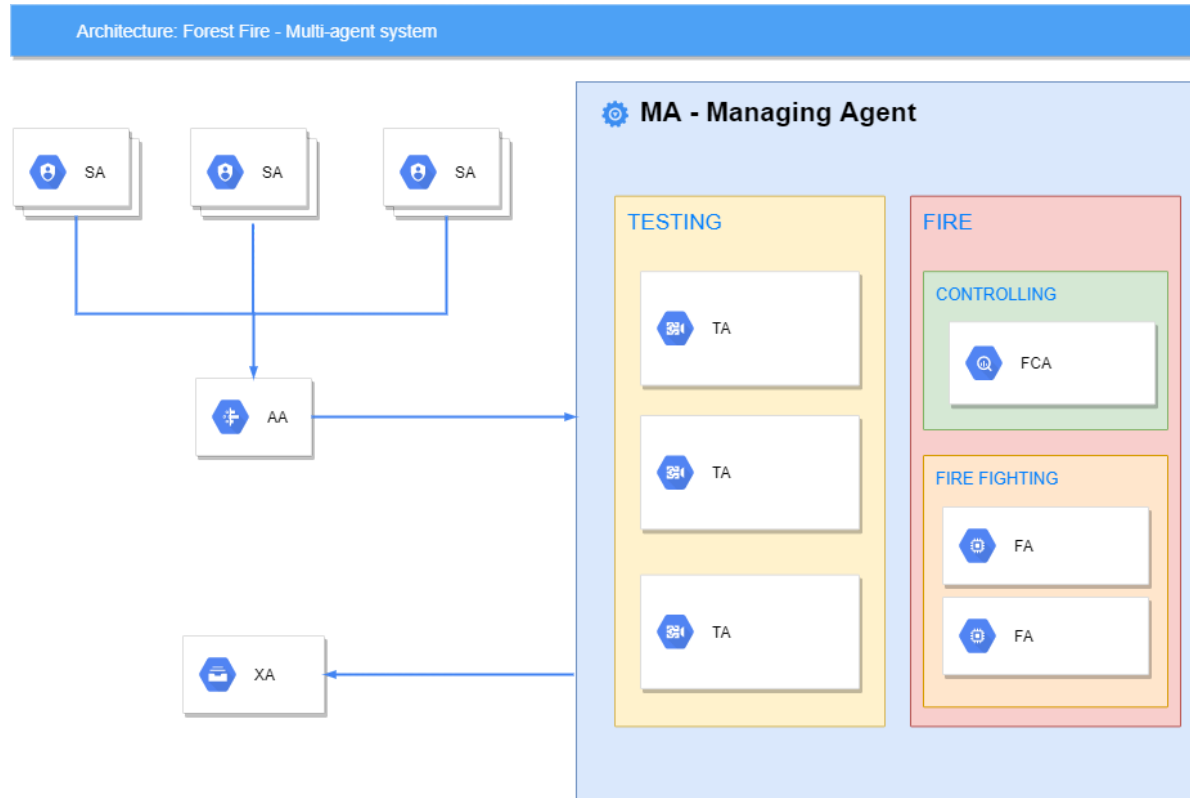
Dodatkowo zakładamy, że przejścia pomiędzy stanami trwają tyle samo czasu.

$$\text{Wzór (2): } S_{ij}^{t+\Delta t} = S_{ij}^t + \frac{(R_{i-1,j-1}^t + \dots + R_{i+1,j+1}^t)\Delta t}{L} (R_{ij}^t = 0)$$

$$\text{Wzór (3): } \Delta t = m \frac{L}{R_{max}} (m < 0)$$

# Agenci

W celu zaplanowania struktury systemu wieloagentowego głównie kierowaliśmy się zasadą jednej odpowiedzialności, tak aby nigdy nie było więcej niż jednego powodu do modyfikacji klasy. W związku z tym każdy agent wykonuje ściśle określone funkcje oraz zadania, które są dobrze zdefiniowane i spójne, tak aby funkcjonalności dwóch dowolnych agentów nie miały wspólnej części.



Agenci: Rys. 1. Schemat architektury wieloagentowej systemu

- **SA - Sensor Agent** - Agent odczytujący dane z czujnika. W przypadku gdy mamy wysokie zagrożenie wystąpienie pożaru przesyła danego do (AA). Ilość agentów zależy od ilości dodanych czujników.
- **AA - Analyst Agent** - Agent, który po otrzymaniu danych od (SA) je analizuje. Określa prawdopodobieństwo wystąpienia pożaru na danym terenie i przesyła dane do (MA).
- **MA - Managing Agent** - Agent, który po wstępnej statystycznej analizie otrzymanej przez (AA) decyduje się na jedną z 3 możliwości:

1. pozostawienie terenu bez żadnej reakcji
2. wysłanie (TA), który oceni stan rzeczywisty terenu
3. uruchamia (FCA) i wysłanie (FA), który rozpocznie operacje gaszenia pożaru.

Ponadto, to on decyduje o rozmieszczeniu agentów (TA) oraz (FA) w terenie. Optymalizuje ilość potrzebnych wyżej wymienionych agentów w zależności od otrzymanych informacji z (FCA).

- **FCA - Fire Controller Agent** - Agent, który w wypadku wybuchu pożaru jest odpowiedzialny za dostarczanie rzeczywistych danych o stanie pożaru do (MA).
- **TA - Tester Agent** - Agent odpowiedzialny za weryfikowanie fałszywych zgłoszeń. Zamiast kosztownej operacji gaszenia pożaru w przypadku otrzymania mało wiarygodnych informacji (MA) ma możliwość wysłania tych agentów, aby zdiagnozowali sytuację.

- **FA - Firefighter Agent** - Agent analizujący stan zdrowia strażaków oraz monitorujący ich lokalizację.
- **XA - Exit Agent** - Agent odpowiedzialny za zapis danych po finalizacji akcji. Raportuje straty spowodowane przez pożar oraz straty wynikające z akcji gaszenia pożaru (np. stan zdrowia strażaków).

## Opis współdziałania agentów:

Ilość agentów **SA** zależy od wprowadzonej ilości czujników. Czujniki w naszej symulacji oznaczono czarnym symbolem. Terytoria, które obejmuje zakres czujników są przekazywane do agenta **AA**. Występuje on w pojedynczej ilości, badając i analizując otrzymane dane oblicza prawdopodobieństwo wystąpienia pożaru na każdym polu. Można porównać go do stacji badawczej. Następnie miejsca te, które są w potencjalnym zagrożeniu lub już są pod wpływem pożaru przesyłane są do centrum dowodzenia, które w naszym przypadku nazywa się **MA**. Tutaj, zapada kluczowa decyzja dla każdego terytorium:

- Brak reakcji, pole nie stanowi zagrożenia
- Operacja *TESTING* - wysłanie **TA**, ilość ich zależy od wielkości terytorium i stopnia zagrożenia. Ich celem jest zbadanie terenu i zweryfikowanie potencjalnego wybuchu pożaru lub zaalarmowanie gdy już takie jest.
- Operacja *FIRE* - utworzenie agenta **FCA** (jeden agent na jeden pożar), który na bieżąco będzie monitorował przebieg pożaru i informował o postępach agenta MA. Ponadto, wysłanie FA, którzy będą badać stan zdrowia strażaków

Po skończonej akcji strażackiej informacje zbiera **XA** i czyści zbędnych agentów.

## Tabela zachowań Agentów

---

### Zachowanie Agentów wobec pola o danym stanie zagrożenia pożarowego

Zagrozenie	SA	AA	MA	TA	FCA	FFA	XA
LOW	Zbiera dane z pól i przekazuje do AA	Oblicza zagrożenie korzystając z danych SA	Czeka na zgłoszenie; wysyła <b>TA</b> w przypadku zgłoszenia	Wyślij informację czy pole płonie do MA	delay()	delay()	delay()
MODERATE	Zbiera dane z pól i przekazuje do AA	Oblicza zagrożenie korzystając z danych SA; wysyła informację do MA	Czeka na zgłoszenie; wysyła <b>TA</b> w przypadku zgłoszenia; wysyła TA w <b>dużych odstępach</b> czasu	Wyślij informację czy pole płonie do MA	delay()	delay()	delay()
HIGH	Zbiera dane z pól i przekazuje do AA	Oblicza zagrożenie korzystając z danych SA; wysyła informację do MA	Czeka na zgłoszenie; wysyła <b>TA</b> w przypadku zgłoszenia; wysyła TA w <b>standardowych odstępach</b> czasu	Wyślij informację czy pole płonie do MA	delay()	delay()	delay()
VERY HIGH oraz EXTREME	Zbiera dane z pól i przekazuje do AA	Oblicza zagrożenie korzystając z danych SA; wysyła informację do MA	Czeka na zgłoszenie; wysyła <b>FCA</b> w przypadku zgłoszenia; wysyła TA w <b>małych odstępach</b> czasu	Wyślij informację czy pole płonie do MA	delay()	delay()	delay()

## Zachowanie Agenta wobec pola o danym stanie ognia

Stan pola	SA	AA	MA	TA	FCA	FFA	XA
$S_{ij}(t) = 0$	Przekazuje dane z pól do AA	Oblicza następny stan pola z użyciem danych od SA	<code>delay()</code>	Wysyła informację zwrótną o <b>braku</b> ognia do MA	Wysyła FFA jeżeli $S_{ij}(t + \Delta t) = 1$ w 1. kolejności	Wysyła informację zwrótną o <b>braku</b> ognia do FCA; przechodzi w stan <b>oczekiwania</b> na dalsze rozkazy	Zbiera informacje o polu do podsumowania
$S_{ij}(t) = 1$	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	Wysyła informację zwrótną o <b>obecności</b> ognia do MA	Przekazuje informacje o stanie pól do MA; wysyła FFA do pola w 2. kolejności	Zostaje na polu do momentu ugaszenia lub otrzymania sygnału do odwrotu od FCA	Zbiera informacje o polu do podsumowania
$S_{ij}(t) = 2$	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	Wysyła informację zwrótną o <b>obecności</b> ognia do MA	Przekazuje informacje o stanie pól do MA; wysyła FFA do pola w 3. kolejności	Zostaje na polu do momentu ugaszenia lub otrzymania sygnału do odwrotu od FCA	Zbiera informacje o polu do podsumowania
$S_{ij}(t) = 3 4$	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	Wysyła informację zwrótną o <b>obecności</b> ognia do MA	Przekazuje informacje o stanie pól do MA; wysyła FFA do pola w 4. kolejności	Zostaje na polu do momentu ugaszenia lub otrzymania sygnału do odwrotu od FCA	Zbiera informacje o polu do podsumowania
$S_{ij}(t) = 5$	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	<code>delay()</code>	Wysyła informację zwrótną o <b>braku</b> ognia do MA	Zapamiętuje pole jako ugaszone/spalone; jeżeli nie ma już płonących pól kończy akcję gasniczą wysyłając sygnał do MA i wszystkich podległych FFA	Wysyła informację zwrótną o ugaszonym/spalonym polu do FCA; przechodzi w stan <b>oczekiwania</b> na dalsze rozkazy	Zbiera informacje o polu do podsumowania

## Algorytmy działania poszczególnych agentów symulacji

```
def sendData(Agent a, Data d):
    a.addToQueue(d)

def receiveData():
    return this.popQueue()
```

### Sensor Agent [SA]:

Input: ForestPixel OR ForestPixel[]

Output: SensorData: { Temperature t, Wind w, double pressure, double humidity, AirRating ar, PollutionGases pg, ForestPixel fp}

```
loop until receiveData(ExitAgent) == ExitAgent.STOP:
    for each ForestPixel fp:
        if fp.ffi >= threshold_value:
            sendData(AnalystAgent, fp.SensorData)
        else: delay()
    end loop
```

### Analysis Agent [AA]:

Input: SensorAgent[]

Output and side effects: FireDangerMessage, FireDangerIndex (side effect)

```
loop until receiveData(ExitAgent) == ExitAgent.STOP:
    SensorData sd := receiveData()
    FireDangerIndex fdi := calculateFireDangerIndex(sd)
    sd.forestPixel.setFireDangerIndex(fdi)
    sendData(ManagingAgent ma, AnalystData{FireDangerIndex fdi, ForestPixel fp})
end loop
```

### Fire Controller Agent [FCA]:

Input: ForestPixel[][] area

Output to MA: FireStateBoard[][] fsb

```
loop until receiveData(ExitAgent) == ExitAgent.STOP:
    for each x, y in area.width, area.height:
        fsb[x, y] := area[x, y].getFireState()
    sendData(ManagingAgent, FireStateBoard fsb)
end loop
```

### Fire Fighter Agent:

Input: FireFighter[] fireFighters

Input from ManagingAgent: ForestPixel[] targetPositions

Output to FireFighter: boolean doRetreat, ForestPixel targetPosition

Output to ManagingAgent: boolean[] fireFightersInDanger

```
loop forever:
    // Update firefighter health data

    for each index, ff in fireFighters.enumerate:
        // Mark targetPosition as occupied
        targetPositions.remove(ff.position)

        // Update health
        if ff.inAction == True:
            switch ff.position.getFireState() {
                case Fire.NONE:
                    sendData(FireFighter, boolean doRetreat=True)
                case Fire.LOW:
                    ff.health -= smallDamage
                case Fire.MODERATE:
                    ff.health -= moderateDamage
                case Fire.HIGH:
                    ff.health -= highDamage
                case Fire.VERY_HIGH:
                    ff.health -= veryHighDamage
                case Fire.EXTREME:
                    ff.health -= extremeDamage
            }
    }
```



```

        else if ff.inAction == False:
            ff.health += recoveredHealth

        if ff.health < threshold:
            ff.inDanger := True
            fireFightersInDanger[index] := True
        else if ff.health > threshold:
            ff.inDanger := False
            fireFightersInDanger[index] := False

// Update firefighter positions
for tp in targetPositions:
    for ff in fireFighters:
        if ff.position == NULL and not ff.inDanger:
            ff.sendToPosition(tp)

end loop

```

### Managing Agent [MA]:

Input: AnalystAgent[] aa, FireControllerAgent[] fca, TesterAgent[] ta

Output to FireControllerAgent: TargetPositions[]

Output to ExitAgent: ManagingAgent.FIRE\_IS\_OVER

```

loop forever:
    if receiveData(AnalystAgent) == FiredangerMessage:
        for fireDangerIndex in FireDangerMessage:

            switch fdi {
                case Danger.LOW:
                    delay()
                case Danger.MODERATE:
                    deployAgent(TesterAgent, ForestPixel)
                case Danger.HIGH:
                    deployAgent(TesterAgent, ForestPixel)
                case Danger.VERY_HIGH:
                    deployAgent(FireControllerAgent, FireFighterAgent)
                case Danger.EXTREME:
                    deployAgent(FireControllerAgent, FireFighterAgent)
            }

    if receiveData(TesterAgents) == TesterAgent.FIRE:
        deployAgent(FireControllerAgent, FireFighterAgent)
    if receiveData(FireControllerAgent) == FireControllerAgent.FIRE_IS_OVER:
        sendData(ExitAgent, ManagingAgent.FIRE_IS_OVER)

end loop

```

### Exit Agent [XA]:

Input: SensorAgent[], AnalystAgent[], TesterAgent[], FireControllerAgent[], FireFighterAgent[], ManagingAgent

Output to all agents: ExitAgent.STOP

```
loop forever:
  if receiveData(ManagingAgent) == ManagingAgent.FIRE_IS_OVER:
    for Agent in AllAgents:
      sendData(Agent, ExitAgent.STOP)
      simulationData.add(gatherData(Agent))
      presentDataAndStats(simulationData)
    else:
      delay()
end loop
```

## Opis użytkowania programu

Po instalacji i uruchomieniu będziemy mogli w panelu webowym aplikacji wyznaczyć szereg parametrów globalnych symulacji, takich jak:

- lokalizacja symulacji (podajemy miasto)
- temperatura w regionie
- wilgotność powietrza
- ciśnienie atmosferyczne
- siła i kierunek wiatru
- stężenie gazów w atmosferze
- rozmieszczenie czujników
- punkt zapłonu pożaru

Po ustaleniu parametrów uruchamiamy symulację.

Do monitorowania symulacji w czasie rzeczywistym mamy dostępne dwa panele: **Komunikaty** i **Aktywność Agentów**

**Komunikaty** zawierają informacje dostarczane przez czujniki w naszej symulacji, które zostały wysłane do Agent-Analizatora

**Aktywność Agentów** to dziennik wydarzeń z czynności podejmowanych przez poszczególnych agentów w symulacji

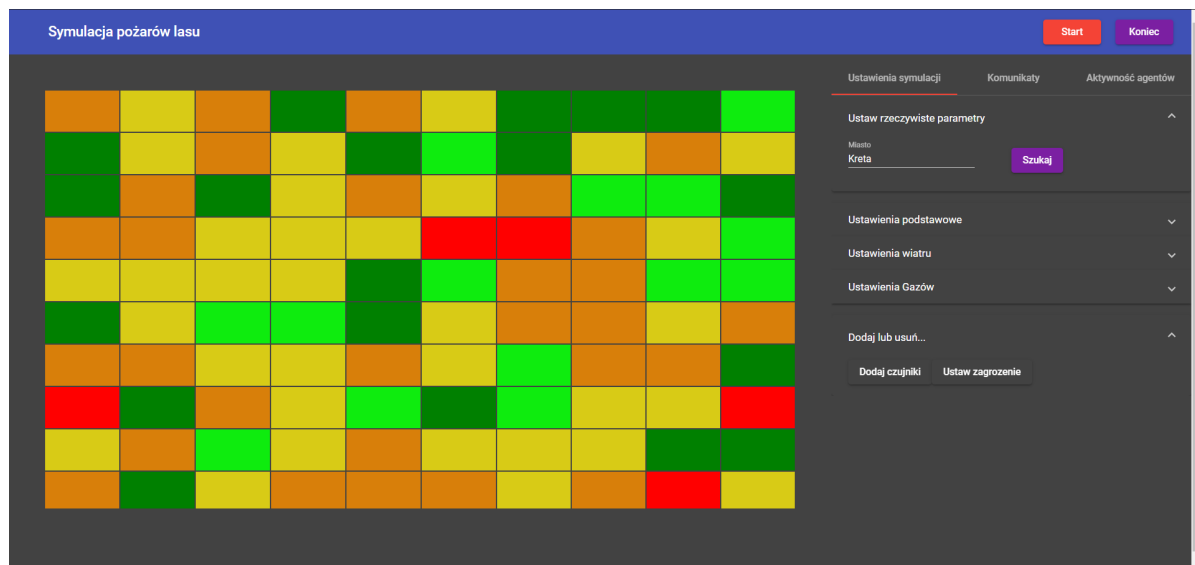
## Testy

Kolory oznaczeń na mapie:

1. **Low** [kolor jasnozielony] - oznacza, że po zapłonie ogień w sektorze nie będzie płonął lub będzie płonął tak powoli, że można nad nim bez trudu zapanować
2. **Moderate** [kolor zielony]
3. **High** [kolor żółty]
4. **Very High** [kolor pomarańczowy]
5. **Extreme** [kolor czerwony] - oznacza, że po zapłonie ogień w sektorze będzie płonął tak szybko i z tak wysoką temperaturą, że zapanowanie nad nim będzie niemal niemożliwe



Testy: Rys. 1. Mapa symulacji dla współrzędnych Krakowa



Testy: Rys. 2. Mapa symulacji dla współrzędnych Kreta



Testy: Rys. 3. Mapa symulacji z rozmieszczonymi czujnikami

Symulacja pożarów lasu

Dodaj lub usuń...

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	✓	13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	✓	35	✓	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	✓	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Zrezygnuj Zapisz zmiany

Ustawienia symulacji

Ustaw rzeczywiste parametry

Miejsce  
Kreta

Ustawienia podstawowe

Ustawienia wiatru

Ustawienia Gazów

Dodaj lub usuń...

Dodaj czujniki Ustawienia

Testy: Rys. 4. Panel dodawania elementów symulacji