

# Instalación de pygomas

---

La instalación del entorno de pygomas requiere el uso de un servidor XMPP, bien se puede emplear un servidor ya instalado (como: gtirouter.dsic.upv.es) o bien se puede instalar en local. El principal aspecto a tener en cuenta en el uso del servidor XMPP, es que éste debe tener activado el registro automático.

## Uso de servidor de XMPP

---

Tenemos dos opciones:

- 1) Hacer uso del servidor de XMPP instalado en el departamento:  
gtirouter.dsic.upv.es  
En ese caso es obligatorio conectarse a la VPN de la universidad
- 2) Instalarse un servidor de XMPP en local
  - a. Para Linux y Mac se recomienda instalar prosody: <https://prosody.im>  
Si se instala prosody se debe activar la opción **in-band register** en el **fichero de configuración** prosody.cfg.lua. Para ello, buscar y editar el fichero "prosody.cfg.lua" y añadir:  
  
**allow\_registration=true**
  - b. Para Windows se recomienda instalar openfire:  
<https://www.igniterealtime.org/projects/openfire/>  
Seguir los pasos de instalación que vienen en su propia página web, por defecto el registro automático ya está activado.  
Suele dar warnings continuos, pero funciona.

## Instalación de Anaconda

---

Si no se tiene instalado Conda, se debe instalar previamente desde la página:  
<https://www.anaconda.com/distribution/>

La instalación es simplemente seguir los pasos indicados en la documentación del propio Anaconda

## Instalación del paquete de pygomas

---

Ejecutar "Anaconda".

Crear un entorno en Anaconda seleccionado Python 3.7 como base.

Abrir un terminal dentro del entorno creado.

En dicho terminal ejecutar:

***pip install pygomas***

(Si estás en Windows instala también) `pip install windows_curses`

Nota: Se recomienda hacer un upgrade con cierta frecuencia (una vez por semana) por si se ha realizado alguna mejora o corrección de errores. Para ello se debe ejecutar:

***pip install --upgrade pygomas***

## Lanzar una partida

---

Utilizar un terminal distinto para lanzar cada componente de la partida

### Lanzar el Agente Manager

Ejecutar en un terminal:

(si utilizas el servidor de gtirouter.dsic.upv.es)

***pygomas manager -j <login\_manager>@gtirouter.dsic.upv.es  
-m <mapa> -sj <login\_service>@gtirouter.dsic.upv.es  
-np <nºagentes>***

(si utilizas tu propio servidor de XMPP)

***pygomas manager -j <login\_manager>@localhost  
-m map\_arena -sj <login\_service>@localhost  
-np <nºagentes>***

Nota: en ocasiones el servidor no funciona con localhost y si con 127.0.0.1, si en la configuración le has puesto un nombre a tu máquina tendrás que usar ese nombre. Poner el map\_arena es solo para la práctica 1. Sustituir <nºagentes> por el numero de agentes de la partida

## Lanzar Ags. Tropa

Ejecutar en un terminal distinto:

**pygomas run -g <ficheroagentes.json>**

*Nota:* El <ficheroagentes.json> debe sustituirse por el nombre del fichero donde has configurado a tus agentes

## Lanzar Visor de Python

Ejecutar en un terminal distinto:

**pygomas render**

## Visor de Unity

---

Si se quiere hacer uso del visor de Unity se debe descargar la aplicación del enlace que aparece en Poliformat.

En el mismo paquete, están las tres versiones para Windows, Mac y Linux

Se debe ejecutar la versión correspondiente, posteriormente seleccionar la resolución y pulsar "Play".

Una vez se visualiza el campo de batalla, hay que indicar la dirección IP y el puerto desde donde escucha el manager. Si se está ejecutando el local, dejad la configuración que aparece por defecto:

IP: 127.0.0.1

Puerto: 8001

---

Para cualquier duda, podeis enviar un correo a los profesores de prácticas:

Mañana: [vjulian@upv.es](mailto:vjulian@upv.es)

Tarde: [carrasco@dsic.upv.es](mailto:carrasco@dsic.upv.es)