

Reflexión Individual - Integradora Final

Jesus Sebastian Jaime Oviedo A01412442

Un análisis de la solución desarrollada, deberás enfocarte en contestar estas preguntas:

¿Por qué seleccionaron el modelo multiagentes utilizado?

El modelo automovil-semáforo es el elemental en las ciudades de gran tamaño.

Contextualizar a una intersección de un sentido, cíclico, permite ahorrar la generación de autos para ejecutar de manera eficiente.

¿Cuáles fueron las variables que se tomaron al momento de tomar la decisión?

Evitar las vueltas nos permitió el desarrollo de menor complejidad del proyecto, ya que los diferentes casos y waypoint se reducían. Tener registrados el id de los waypoints como el timer del semáforo ayuda.

¿Cuál es la interacción de esas variables con respecto al resultado de la simulación?

Que entre los agentes semáforo-carro interactúan, en específico con las condiciones de evaluar si está encendido, como también prevenir la colisión entre los chicos.

¿Por qué seleccionaron el diseño gráfico presentado?

Unity genera un diseño 3D que es atractivo visualmente para las personas, por ello trabajar en él con el conocimiento adquirido en los ejercicios de ejemplo de los videojuegos nos permitió hacerlo en este motor gráfico.

¿Cuáles son las ventajas que encuentras en la solución final presentada?

Que es multiplataforma, debido a la manera en que se representa Unity. También que al estar en la nube nuestra API, permite que sea accedida desde cualquier lugar con conexión a Internet.

¿Cuáles son las desventajas que existen en la solución presentada?

No es muy eficiente con la llamada del API, ya que tiene que hacerlo cada segundo. También que no permite dar vuelta el carrito en la intersección.

¿Qué modificaciones podrías hacer para reducir o eliminar las desventajas mencionadas?

Hacer más complejo el mesa, para que el carro pueda dar vuelta. Buscar alguna manera de ejecutar localmente con un paquete más sencillo de instalar para el usuario común que quiera probar nuestro reto.

Una reflexión sobre tu proceso de aprendizaje. Para ello, revisa el documento original que contiene tus expectativas al inicio del bloque y compáralo con las experiencias que viviste a lo largo de estas semanas.

La expectativa para producir. Por medio del trabajo en equipo y la administración ha concretado esas ideas que teníamos a algo realizable y de alcance moderado. Esto me hace comprender cómo los desarrolladores de videojuegos tienen que trabajar en un equipo multidisciplinario para sacar el máximo partido y crear soluciones.