

Avance semanal

Equipo 1

Diego Enrique Jiménez Urgell	A01652617
Agustín Abreu Callejas	A01653126
Yusdivia Molina Román	A01653120

Plan de trabajo semana 4

Etapa 2.1	11/22	11/26	14	4	34	Todos	85%
Identificación de negociación entre agentes	11/22	11/23	14	1	34	Diego	100%
Simulación de negociación	11/23	11/26	15	3	34	Agustín	60%
Entregable en Unity	11/22	11/26	14	4	21	Diego y Agustín	80%
Movimiento de los coches en Unity	11/22	11/26	14	4	21	Yus y Diego	100%
Conexión Unity con IBM Cloud	11/22	11/26	14	4	13	Diego y Agustín	90%
Entregable .py	11/22	11/26	14	4	21	Yus y Diego	60%

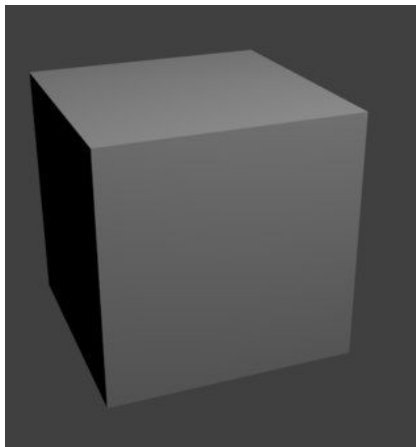
Aprendizaje obtenidos: Gráficas computacionales

Conexión con localhost

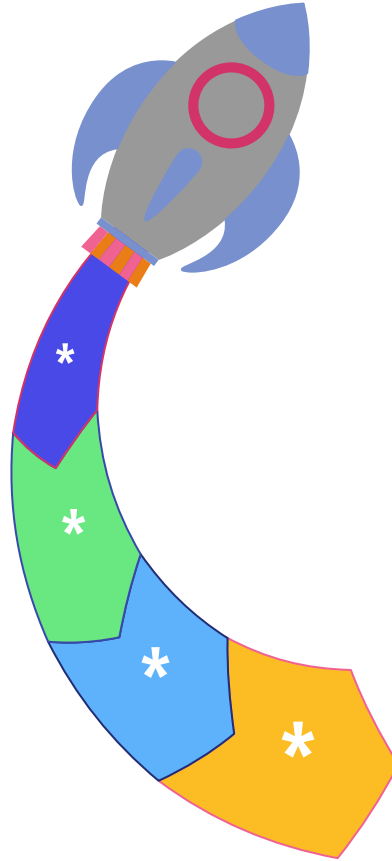
Repaso general acerca
iluminación y
transformación de figuras

Conexión Unity- IBM Cloud

```
class Server(BaseHTTPRequestHandler):  
  
    def _set_response(self):  
        self.send_response(200)  
        self.send_header('Content-type', 'text/html')  
        self.end_headers()  
  
    def do_GET(self):  
        logging.info("GET request, \nPath: %s\nHeaders: %s\n", str(self.path), str(self.headers))  
        positions = updatePositions()  
        self.set_response()  
        resp = "{\n'data': " + positionsToJSON(positions) + "}"  
        self.wfile.write(resp.encode('utf-8'))  
  
    def do_POST(self):  
        content_length = int(self.headers['Content-length'])  
        post_data = json.loads(self.rfile.read(content_length))  
        logging.info("POST request, \nPath: %s\nHeaders: %s\nBody: %s\n",  
                    str(self.path), str(self.headers), json.dumps(post_data))  
        positions = updatePositions()  
        self.set_response()  
        resp = "{\n'data': " + positionsToJSON(positions) + "}"  
        self.wfile.write(resp.encode('utf-8'))  
  
    if Enumerators.SendData(string data)  
    {  
        MultipartForm form = new MultipartForm();  
        form.AddField("bundle", "the data");  
        string url = "http://localhost:8585";  
        //using (UnityWebRequest www = UnityWebRequest.Post(url, form))  
        using (UnityWebRequest www = UnityWebRequest.Get(url))  
        {  
            byte[] bodyRaw = System.Text.Encoding.UTF8.GetBytes(data);  
            www.uploadHandler = (UploadHandler)new UploadHandlerRaw(bodyRaw);  
            www.downloadHandler = (DownloadHandler)new DownloadHandlerBuffer();  
            //www.SetRequestHeader("Content-Type", "text/html");  
            www.SetRequestHeader("Content-Type", "application/json");  
  
            yield return www.SendWebRequest(); // Talk to Python
```



Aprendizajes obtenidos: sistemas multiagentes



Teoría de juegos

Tipos de juegos

Aprendizaje por refuerzo

Machine learning
Deep learning

Machine learning

Aprendizaje supervisado, no
supervisado y por refuerzo

Dilema de explorar y explotar

Actividades pendientes

- Seguir con los puntos de conexión en Unity y en python, específicamente conectar exitosamente con toda la información necesaria. Los encargados son Diego y Agustín.
- Seguir desarrollando el algoritmo de búsqueda para el carpool. Todos somos responsables.
- Ambas actividades se realizarán el fin de semana y en la tarde del viernes.

Plan de trabajo completo:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VUu2x0GdWkeFjR5Wqz8ogRXiVcVxM9z49T1Q9Nsx73w/edit?usp=sharing>

Evidencias de trabajo