



Tecnológico de Monterrey

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

Campus Hidalgo

Modelación de sistemas multiagentes con gráficas computacionales

TC2008B.1

M1. Arranque de proyecto

Presentan

Verónica Martínez Morales

A01275996

María Fernanda Salvador Velasco

A01274800

Efrén Aldana Escalona

A01276266

Profesores

15 de noviembre de 2021

Conformación del equipo

Integrante	Fortalezas	Áreas de oportunidad	Expectativas del bloque
Verónica Martínez Morales	Responsabilidad, tolerancia, perseverancia, inteligencia, gran lógica de programación	Le gusta trabajar sola por lo que a veces no comparte las ideas que tiene con el equipo	En este bloque espero tener un acercamiento a la inteligencia artificial y aprender a aplicarla en diferentes proyectos
María Fernanda Salvador Velasco	Responsabilidad, respeto, persistencia, liderazgo	Constantemente se molesta con los trabajos ya que busca el perfeccionismo	Busco aprender las bases de la inteligencia artificial, así como aprender a tener mis aplicaciones en un servidor en la nube para tener acceso a ellas en todo momento
Efren Aldana Escalona	Responsabilidad, gran capacidad de concentración, autodidacta	En ocasiones tiende a ser flojo	Quiero aprender acerca de inteligencia artificial y como sé que son algoritmos un poco más complicados espero mejorar mi lógica de programación

Lo que esperamos lograr

Una vez revisado los contenidos de la materia, hemos llegado a la conclusión de que queremos lograr los siguientes puntos:

- Aprender el funcionamiento de los agentes y saber como incluirlos en diferentes aplicaciones
- Desarrollar modelos en 3D que se puedan visualizar en Unity
- Mejorar nuestra habilidad para montar aplicaciones en servidores
- Mejorar nuestra habilidad matemática para entender como es que se utilizan las funciones.
- Mejorar nuestra lógica de programación

Nuestros compromisos

- Ser participativo al momento de opinar respecto a los trabajos
- Siempre llegar a una decisión en la que todos estemos de acuerdo
- Cuando en trabajos en equipo necesitemos conectarnos a una sesión, ser puntuales respetando el tiempo de los demás
- Revisar las clases las veces que sea necesario para entender completamente los temas
- Ser autodidactas para que podamos mejorar nuestro proyecto

Propuesta del reto

Descripción del reto a desarrollar.

El reto que decidimos desarrollar es el de controlar y asignar espacios a los estacionamientos para que de esta manera los autos eviten estar dando vueltas para encontrar un estacionamiento y este podría ser aplicado en diferentes centros comerciales, edificios entre otros.

Identificación de los agentes involucrados.

- Si el estacionamiento este vacío, ocuparlo, en caso contrario seguir buscando
- Poner señales de colores para que se pueda visualizar desde una esquina del estacionamiento si en ese pasillo hay lugares vacíos o todos están ocupados
- Tener un contador en donde se lleve la cuenta de espacios vacíos
- Cada pasillo debe tener un sentido, ya sea ida o regreso
- Si un auto está saliendo de un lugar, el otro deberá esperar a que salga bien y se estacione
- Buscar el estacionamiento que quede más cerca a la entrada del lugar

Diagrama de clase presentando los distintos agentes involucrados.

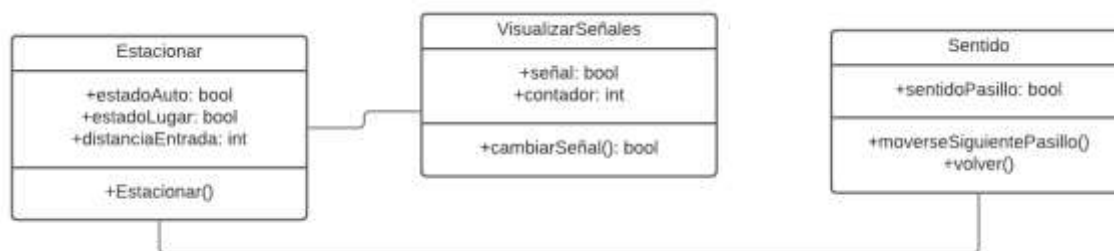
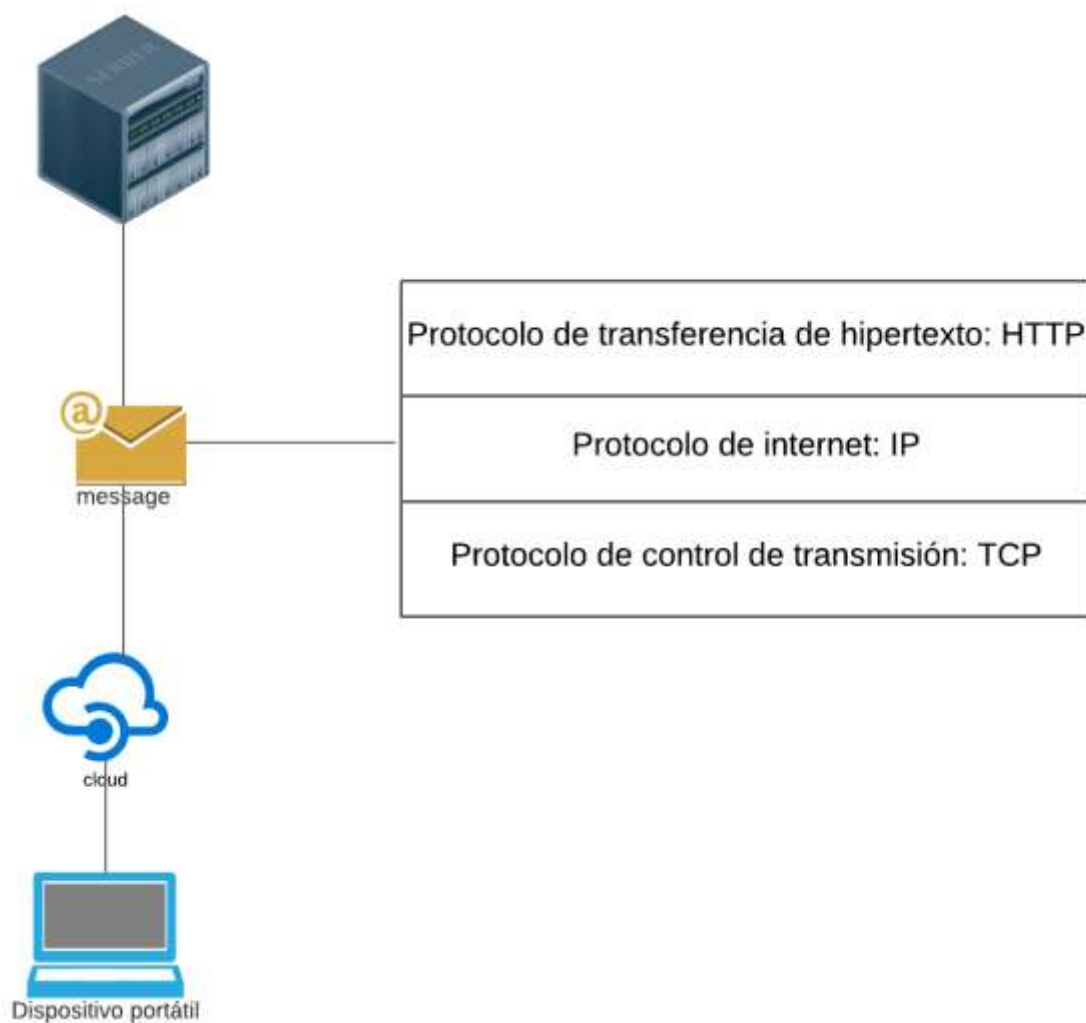


Diagrama de protocolos de interacción.



Plan de trabajo y aprendizaje adquirido.

Actividad	Responsable de actividad	Fecha de realización	Esfuerzo estimado (1-10)
Tratar de identificar más agentes para el estacionamiento que no se hayan contemplado	Todos	Actual – 21/11/21	8
Buscar diferentes modelos en 3D para poder introducirlos a Unity	Fernanda Salvador	16/11/21 – 19/11/21	5

Diseñar nuestro estacionamiento	Verónica Martínez	16/11/21 – 19/11/21	6
Comenzar con el desarrollo del código	Efren Aldana	18/11/21 – 30/11/21	9
Crear recurso para implementar código en nube de IBM	Efren Aldana	17/11/21 – 21/11/21	1