

Proyecto de Comp+Sim+IA

Informe 1

- ☐ Definición de los agentes
- ☐ Características del ambiente
- ☐ Definición de la sintaxis del lenguaje

Definición de agentes

Jugador

- **Pasa_BalonA(X):**
 - Descripción: Le pasa el balon al jugador Y
 - Precondicion: EnCampo(This), EnCampo(X), PoseciónDeBalon(This)
 - Postcondicion: PoseciónDeBalon(Y), !PoseciónDeBalon(This)
- **Tirar_A_Porteria(X):**
 - Descripcion: El jugador tira a la porteria X
 - Precondicion: EnCampo(This), PoseciónDeBalon(this)
 - Postcondicion: !PoseciónDeBalon(this)
- **Realizar_Falta():**
 - Descripción: El jugador realiza una falta
 - Precondición: EnCampo(This)
 - Postcondición: JuegoDetenido(), !PoseciónDeBalon(this)

Manager

- **Cambiar_jugador(X, Y)**
 - Descripción: Cambia jugador X por el Y
 - Precondición: Puedo_Hacer_Cambio(this.equipo) , Pertenece(X, this.Equipo), Pertenece(Y, this.Equipo), EnCampo(X), !EnCampo(Y), EstaPartido(Y), JuegoDetenido()
 - Postcondición: !EnCampo(X) y EnCampo(Y)
- **Seleccionar_jugador_para_convocatoria(X)**
 - Descripción: El jugador X que ira al partido
 - Precondición: Pertenece(X, this.Equipo), !Lesionado(X), !Sancionado(X), Hay_Plazas()
 - Postcondición: EstaPartido(X)
- **Seleccionar_jugador_para_el_Once_Inicial(X)**
 - Descripción: : El jugador X que esta en el once
 - Precondición: EstaPartido(X), Once()
 - Postcondicion: EnCampo(X)

Arbitro_Principal

- **Mostrar_Tarjeta_Amarilla(X)**
 - Descripción: El arbitro le muestra tarjeta **amarilla** al jugador X
 - Precondicion: EstaPartido(X)
 - Poscondicion: Amonestado(X)
- **Mostrar_Tarjeta_Roja(X)**
 - Descripción: El arbitro le muestra tarjeta **roja** al jugador X
 - Precondicion: EstaPartido(X)
 - Poscondicion: Sancionado(X)
- **Cantar_Falta(X, Y)**
 - Descripción: El arbitro canta falta del jugador X al Y
 - Precondicion: EnCampo(X), EnCampo(Y)
 - Poscondicion: !PoseciónDeBalon(X), PoseciónDeBalon(Y)

Arbitro_De_linea

- Cantar_Falta(X, Y)
 - Descripcion: El arbitro canta falta del jugador X al Y
 - Precondicion: EnCampo(X), EnCampo(Y)
 - Poscondicion: !PoseciónDeBalon(X), PoseciónDeBalon(Y)

Características del ambiente

- ☐ Inaccesible
- ☐ No Determinista
- ☐ No Episodico
- ☐ Dinamico
- ☐ Continuo

Nota: La definición de la sintaxis del lenguaje está un link en el repositorio del proyecto