

Proyecto Final de IA+SIM CRIME CITY

Ovidio Nvarro Pazos
Juan José Muñoz Noda
Jesús Armando Padrón

22 de abril de 2024

Índice

1. Resumen del proyecto	3
2. Arquitectura de agentes	4
3. Técnicas y algoritmos utilizados	5
4. Resultados de la simulación	5
5. Conclusiones	6
6. Recomendaciones de trabajo Futuros	6

1. Resumen del proyecto

El proyecto se basa en simular una ciudad de la manera más acercada a la realidad posible, donde se creo un mapa predefinido por los autores de este proyecto. El cual se cree que representa todos los lugares más representativos de una ciudad entre los cuales pueden encontrarse:

- **Estaciones de Policía:** Esta a la espera de la llamada de emergencia de un crimen, el cambia los estados de los respectivos agentes que van a atender el crimen
- **Hospitales:** Estan a la espera de la llegada de los agentes con alguna enfermedad o herida y mediante un sistema experto realiza un diagnostico, indicando al agente el tiempo de reposo o en caso de heridas mas graves, lo retiene hasta que este completamente curado.
- **Tiendas:** Son los lugares de trabajo de los empleados de la simulación y ademas permite que los ciudadanos puedan gastar dinero, creando una pequeña economia dentro de la simulación.
- **Casas:** Lugares donde residen todos los agentes, perimietiendo el descanso y recuperaciones de enfermedades.
- **Casinos:** Los ciudadanos pueden acceder a este lugar para apostar e intentar ganar dinero de forma fácil... tener en cuenta que la casa siempre gana ;-)
- **Bancos:** Los ciudadanos que gozen de abundancia de dinero se dirigirán al banco a realizar un deposito o una extraccion en caso de faltante del mismo y hallan depositado anteriormente.
- **Estaciones de Bomberos:** A la espera de la llamada de emergencia de un incendio, acuden los bomberos a calmar la situación

Cada una de estas localizaciones desempeñan un papel en los agentes creados en la simulación, segun los estados de estas localizaciones y los agentes. Se puede encontrar distintos tipos de agentes que interactúan en la simulación, estos al igual que las localizaciones tienen un conjunto de estados los cuales les permite tomar decisiones a la hora de actuar.

- **Ciudadano:** Entre sus posibles están enfermarse, encontrarse herido por algún suceso y ir al hospital para ser atendido, además este puede depositar dinero en el banco, comprar en las tiendas, apostar su dinero en los casinos y caminar libremente por la ciudad. Este posee una probabilidad de que si en uno de sus recorridos en la ciudad esta en presencia de un crimen informarlo a la policía o en caso de un incendio informarlo a la estación de bomberos para que estas seleccionen los agentes que van a enviar

- **Oficial:** Este es el encargado de que si en algún momento es informado que existe un crimen en algún lugar ir a verificar la situación y si es posible atrapar al criminal, poseen un salario al final de cada jornada laboral , en caso de ser herido es capaz de ir al hospital a recuperarse
- **Bombero:** Este es el encargado de que si en algún momento es informado que existe un incendio en algún lugar de la ciudad ir a intentar apagar el fuego, además poseen un salario al final de cada jornada laboral, en caso de ser herido es capaz de ir al hospital a recuperarse
- **Empleado:** Posee un trabajo ,y un horario laboral, después de la cual regresa a su casa, este posee una pequeña probabilidad de enfermarse y también ser herido , en cualquiera de los casos va al hospital a ser atendido
- **Criminales:** estos se mueven libremente por la ciudad y por cada lugar ue pasan y dependiendo del entorno y tipo de lugar(no es lo mismo asaltar una estación de policías que una casa) que se le asigna una probabilidad de poder cometer un crimen , este crimen demora un cierto tiempo y además posee una probabilidad de herir a alguien durante este evento.

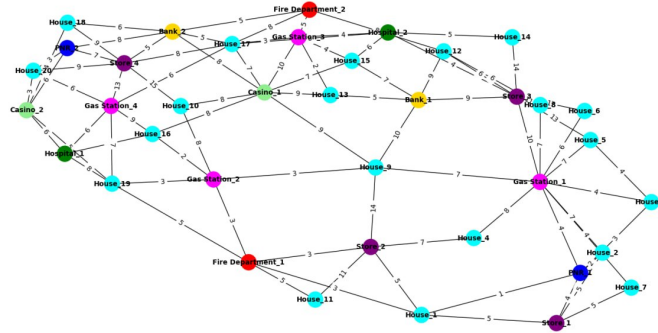


Figura 1: mapa de la ciudad

2. Arquitectura de agentes

Arquitectura de Agentes:

En la arquitectura de agentes de la simulación, cada uno de los agentes está diseñado para operar dentro de un conjunto definido de estados. Estos estados son determinantes para las decisiones que los agentes toman en cada paso de la simulación. Sin embargo, la toma de decisiones no se basa únicamente en los estados internos de los agentes, sino que también se tiene en cuenta el contexto

del entorno en el que se encuentran. Esto significa que los agentes pueden responder dinámicamente a cambios en su entorno y ajustar su comportamiento en consecuencia.

Para implementar esta arquitectura, se utiliza un sistema multihilo. Cada agente en la simulación tiene su propio hilo de ejecución, lo que le permite realizar sus acciones de manera independiente de otros agentes. Esta independencia es crucial para lograr un comportamiento realista en la simulación, ya que cada agente puede responder a su entorno de manera individual y en tiempo real. Además, el uso de hilos de ejecución permite que las acciones de los agentes se ejecuten de manera concurrente, lo que mejora la eficiencia y el rendimiento del sistema.

Además de los hilos de ejecución para cada agente, se emplea una clase Timer para gestionar el tiempo de la simulación. Esta clase controla el avance del tiempo en la simulación y coordina los eventos que ocurren en cada paso del tiempo. Los eventos pueden incluir acciones de los agentes, cambios en el entorno o cualquier otro acontecimiento relevante para la simulación. Al utilizar un enfoque basado en eventos, se logra una simulación más dinámica y realista, ya que los agentes pueden responder de manera inmediata a los cambios en su entorno.

Este enfoque proporciona una base sólida para simular el comportamiento de los agentes en entornos dinámicos y complejos, y permite explorar una amplia gama de escenarios y situaciones.

3. Técnicas y algoritmos utilizados

Una de las principales funciones a controlar en nuestros agentes es moverse de su posición a un lugar específico para esto se utilizó el algoritmo de búsqueda A* el cual minimiza el número de nodos evaluados en la búsqueda, lo que acelera considerablemente el proceso en comparación con algoritmos menos sofisticados que no usan heurísticas. A* es mejor sobre otros algoritmos de búsqueda al incorporar una función heurística $h(n)$ junto con el costo real $g(n)$ desde el nodo inicial hasta cualquier nodo n en el grafo. La función heurística estima el costo mínimo restante para alcanzar el objetivo, permitiendo que A* priorice caminos que parecen más prometedores y menos costosos. Es crucial que esta función heurística sea admisible, es decir, que no sobrestime el costo real, para garantizar la optimalidad del camino encontrado.

Para el caso de que los agentes sean atendidos se utilizó un sistema experto importando la librería de python experta que desempeña un papel crucial en la atención médica de agentes heridos. Este sistema experto analiza las condiciones médicas de los agentes al ser admitidos en un hospital y toma decisiones críticas sobre el curso adecuado de su recuperación basándose en la gravedad de las heridas o enfermedades. Este nos brinda como información si la recuperación del agente debe ser en la su casa o en el propio hospital, el tiempo de dicha recuperación y además los medicamentos que debe tomar para que esta sea efectiva

En inicio de nuestro proyecto el usuario debe brindar una descripción de la ciudad y del comportamiento de sus agentes , para vincular esta descripción al inicio de nuestro proyecto se utilizó la herramienta LM Studio importando el modelo llama ,de él obtenemos los datos necesarios para iniciar la simulación , en caso de tener ausencia de algún dato específico se lo sugerimos al usuario y si no desea ponerlo asumimos un valor por defecto

4. Resultados de la simulación

Se evidencia claramente que al modificar la diversidad y cantidad de agentes en el sistema, especialmente aquellos que generan una gran cantidad de eventos como los criminales, oficiales y ciudadanos, se producen variaciones significativas en los resultados obtenidos.

Por ejemplo, si la cantidad de criminales en la ciudad aumenta considerablemente, los recursos de los oficiales existentes podrían verse sobrepasados, lo que resultaría en una incapacidad para atender todos los crímenes cometidos. En contraposición, al incrementar la cantidad de oficiales, se podría lograr un mayor control y respuesta ante la actividad delictiva.

Por otro lado, la presencia de ciudadanos activos en la ciudad juega un papel crucial. Estos ciudadanos, al moverse por la ciudad, tienen la capacidad de denunciar crímenes, lo que aumenta la probabilidad de capturar a los delincuentes. Sin embargo, es importante considerar que los ciudadanos también participan en la economía local al realizar compras en tiendas y llevar a cabo otras actividades. Un aumento significativo en el número de ciudadanos podría llevar a un deterioro en la microeconomía de la ciudad, con la posibilidad de que se agote el dinero disponible en las casas y los criminales no puedan obtener ganancias de sus actividades ilegales.

Por lo tanto, es esencial encontrar un equilibrio efectivo en la cantidad y diversidad de estos agentes en el sistema. Este equilibrio debe tener en cuenta tanto la capacidad de respuesta a la delincuencia como el impacto en la economía local, para garantizar un entorno seguro y próspero para los habitantes de la ciudad. En conclusión, la gestión adecuada de la cantidad y variedad de agentes en el sistema es fundamental para el funcionamiento óptimo y la estabilidad de la simulación.

5. Conclusiones

Es innegable el impacto que se puede lograr al emplear herramientas y conocimientos especializados en la creación de simulaciones urbanas que, aunque no replican a la perfección la realidad, ofrecen una representación aproximada de la complejidad de una ciudad y su población. Este proyecto ha sido posible gracias a la aplicación de algoritmos de búsqueda, procesamiento del lenguaje natural y sistemas multiagentes, que en conjunto han permitido construir una simulación que proporciona una visión valiosa de diversos aspectos de la vida

urbana.

La simulación de una ciudad y sus habitantes no solo es un logro tecnológico impresionante, sino también una herramienta poderosa para la exploración y comprensión de fenómenos sociales y urbanos. A través de esta aproximación, es posible analizar y experimentar con diferentes escenarios y variables, lo que brinda insights útiles para la toma de decisiones en ámbitos como la planificación urbana, la gestión de recursos y la seguridad pública.

Además de los resultados obtenidos, este proyecto ha proporcionado una comprensión más profunda del potencial de las técnicas de simulación y de inteligencia artificial. Se ha demostrado cómo estas herramientas pueden ser aplicadas de manera efectiva para modelar sistemas complejos y dinámicos, y cómo pueden utilizarse para abordar una amplia gama de problemas y desafíos en diversos campos.

En resumen, la simulación de una ciudad y sus habitantes representa un paso significativo hacia adelante en la aplicación de la tecnología y el conocimiento científico para comprender y abordar los desafíos de la vida urbana. Al continuar explorando y refinando estas técnicas, podemos esperar nuevos avances que nos permitan seguir desentrañando los misterios y complejidades de nuestras ciudades y sociedades modernas.

6. Recomendaciones de trabajo Futuros

Como recomendaciones para trabajos futuros, se sugiere abrir las puertas a la imaginación y explorar la implementación de nuevas y diversas características en la simulación. Entre estas ideas se incluye la introducción de nuevas localizaciones como farmacias, donde los ciudadanos puedan adquirir medicamentos para tratar enfermedades específicas. La inclusión de parques recreativos también añadiría un aspecto social a la simulación, brindando un lugar donde los agentes puedan reunirse y pasar el tiempo de manera relajada. Así como nuevos atributos para los agentes como sería la moral de los mismo en la que podría basarse si denuncia el crimen o simplemente si un agente con moral muy baja podría convertirse en un criminal.

Además de nuevas localizaciones, se podría considerar la incorporación de diferentes tipos de agentes para enriquecer la dinámica del entorno simulado. Por ejemplo, la introducción de niños como agentes permitiría modelar aspectos adicionales de la vida cotidiana en la ciudad. Asimismo, la creación de nuevos tipos de criminales u oficiales, con habilidades y especializaciones únicas, podría añadir complejidad y variedad a las interacciones dentro de la simulación.

Otras posibles mejoras podrían incluir la incorporación de bibliotecas y escuelas, donde un nuevo tipo de agente, el estudiante, podría permanecer para estudiar y desarrollarse intelectualmente. Además, la implementación de ciclos día y noche agregaría realismo al entorno simulado, permitiendo que los eventos y comportamientos de los agentes varíen dependiendo del momento del día.

Una idea fascinante sería el desarrollo progresivo de los agentes a lo largo del tiempo. Esto implicaría que los agentes evolucionen y adquieran nuevas

habilidades o características a medida que pasa el tiempo, reflejando así cambios en su entorno o en sus propias experiencias.

En resumen, existen innumerables posibilidades para mejorar y expandir la simulación, muchas de las cuales podrían inspirarse en observaciones de la vida cotidiana. La exploración de estas ideas podría enriquecer significativamente la experiencia de la simulación, brindando un entorno más realista y dinámico para el estudio y la experimentación.

Referencias

- [1] Apellido, Nombre. *Título del Libro*. Editorial, Año.
- [2] Apellido, Nombre. *Título del Artículo*. Revista, Volumen (Número), Páginas, Año.