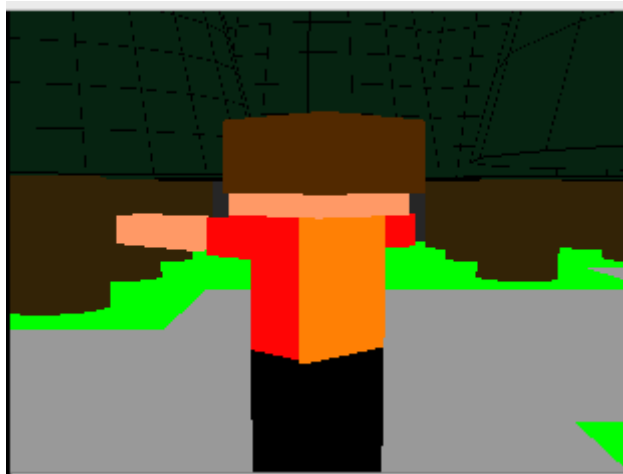


INTELIGENCIA ARTIFICIAL

**E.T.S. de Ingenierías Informática y de
Telecomunicación**

Práctica 2



Agentes Reactivos/Deliberativos

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA
ARTIFICIAL
UNIVERSIDAD DE GRANADA
Curso 2022-2023**



1. Introducción

La segunda práctica de la asignatura **Inteligencia Artificial** consiste en el diseño e implementación de un agente reactivo/deliberativo, capaz de percibir el ambiente y actuar considerando una representación de las consecuencias de sus acciones y siguiendo un proceso de búsqueda. Se trabajará con un simulador software semejante al usado en la práctica 1 adaptado para incluir algoritmos de búsqueda. Nos centraremos en implementar el comportamiento de un “personaje virtual”. Utilizaremos las técnicas estudiadas en los temas 2 y 3 de la asignatura para el diseño de agentes reactivos y deliberativos.

2. Descripción

En esta práctica tomamos como punto de partida el mundo de las aventuras gráficas de los juegos de ordenador para intentar construir sobre él personajes virtuales que manifiesten comportamientos propios e inteligentes dentro del juego. Intentamos situarnos en un problema habitual en el desarrollo de juegos para ordenador y vamos a jugar a diseñar personajes que interactúen de forma autónoma usando agentes reactivos/deliberativos.

2.1. El escenario de juego

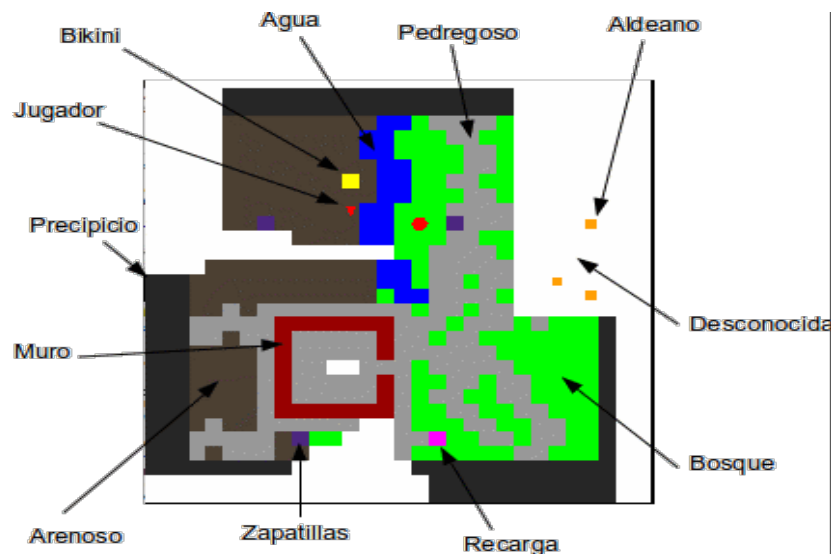
Este juego se desarrolla sobre un mapa cuadrado bidimensional discreto que contiene como máximo 100 filas y 100 columnas. El mapa representa los accidentes geográficos de la superficie de un terreno que son considerados como inmutables, es decir, los elementos dentro del mapa que no cambian durante el desarrollo del juego.

Representaremos dicha superficie usando una matriz donde la primera componente representa la fila y la segunda representa la columna dentro de nuestro mapa. Como ejemplo usaremos un mapa de tamaño 100x100 de caracteres. Fijaremos sobre este mapa las siguientes consideraciones:

- La casilla superior izquierda del mapa es la casilla [0][0].
- La casilla inferior derecha del mapa es la casilla [99][99].

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, diremos que un elemento móvil dentro del mapa va hacia el NORTE, si en su movimiento se decrementa el valor de la fila.

Extendiendo este convenio, irá al SUR si incrementa su valor en la fila, irá al ESTE si incrementa su valor en las columnas, y por último irá al OESTE si decrementa su valor en columnas.



Los elementos del terreno son los siguientes:

- **Bosque**, codificado con el carácter 'B' y se representan en el mapa como casillas de color verde.
- **Agua**, codificado con el carácter 'A' y tiene asociado el color azul.
- **Precipicios**, codificado con el carácter 'P' y tiene asociado el color negro. Estas casillas se consideran intransitables y caer en ella supone el final del juego.
- **Suelo de piedra**, codificado con el carácter 'S' y tiene asociado el color gris.
- **Suelo Arenoso**, codificado con el carácter 'T' y tiene asociado el color marrón.
- **Muros**, codificado con el carácter 'M' y son rojo oscuro.
- **Bikini**, codificado con el carácter 'K' y se muestra en amarillo. Esta es una casilla especial que cuando el jugador pasa por ella adquiere el objeto "bikini". Este objeto le permite reducir el consumo de batería en sus desplazamientos por el agua.
- **Zapatillas**, codificado con el carácter 'D' y son moradas. Esta es una casilla especial y al igual que la anterior, el jugador adquiere, en este caso el objeto

“zapatillas” simplemente al posicionarse sobre ella. Las “Zapatillas” le permiten al jugador reducir el consumo de batería en los bosques.

- **Recarga**, codificado con el carácter 'X' y de color rosa. Esta casilla especial permite al jugador cargar su batería. Por cada instante de simulación que se quede en esta casilla sin *hacer nada*¹ aumenta en 10 el nivel de su batería. Cuando la batería alcanza su nivel máximo de carga (3000), estar en esta casilla no incrementa la carga.
- **Casilla aún desconocida** se codifica con el carácter '?' y se muestra en blanco (representa la parte del mundo que aún no has explorado).

Todos los mundos que usaremos en esta práctica son cerrados, ya que en todos se verifica que las tres últimas filas visibles al Norte son precipicios, y lo mismo pasa con las tres últimas filas/columnas del Sur, Este y Oeste. Esto no quiere decir que no pueda haber más precipicios en el resto del mapa.

Sobre esta superficie pueden existir elementos que tienen la capacidad de moverse por sí mismos. Los elementos que aquí consideraremos son:

- **Jugador**, se codifica con el carácter 'j' y se muestra como un triángulo rojo. Éste es nuestro personaje, sólo habrá un jugador a la vez.
- **Sonámbulo**, se codifica con el carácter 's' y se muestran como un triángulo naranja en el mapa general. Es un aldeano que se han quedado dormido profundamente y vagan por el terreno. No se les debe despertar bajo ningún concepto. En su estado se dejan influenciar por los otros habitantes del mundo siempre que estén cerca de ellos. El jugador debe velar por la seguridad de estos aldeanos. Para ello debe dirigirlos a una casilla destino donde ya estarán seguros.
- **Aldeano**, se codifica con el carácter 'a' y se muestra como un cuadrado naranja. Son habitantes anónimos del mundo que se desplazan a través del mapa sin un cometido específico, simplemente intentan molestarnos en nuestros movimientos. Son sólo molestos, no son peligrosos.
- **Lobos**, se codifican con el carácter 'l' y se muestran como un círculo rosa. Son personajes que se desplazan a través del mapa tratando de obstaculizar los movimientos del agente jugador y del agente sonámbulo y en algunas ocasiones y

1 Más adelante en este documento cuando se describan las acciones se verá que “no hacer nada” corresponde con la acción actIDLE.

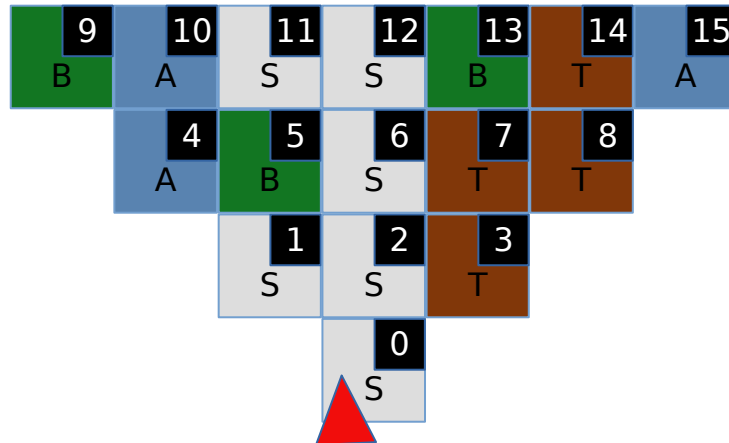
bajo ciertas circunstancias no bien conocidas pueden empujarlos. Empujar a un agente consiste en desplazarlo una casilla en la dirección en la que avanzaría el lobo. Para que un lobo puede empujar al agente es necesario que esté en una casilla adyacente a la del agente y además encarado hacia él.

2.2. El agente jugador

Tendremos que definir comportamientos para el que llamaremos agente jugador, aunque dentro de la simulación este agente podrá involucrar en sus planes al que llamaremos agente sonámbulo. El objetivo de este juego será hacer desplazarse desde su ubicación actual (origen) a una casilla especificada en el mapa (destino) o bien al agente jugador o bien al agente sonámbulo.

2.2.1. Propiedades del agente jugador

El personaje del jugador en el simulador viene representado en forma de un triángulo rojo. Cuenta con un sistema visual que le permite observar las cosas que se le aparecen dentro de un campo de visión. Dicho campo de visión se representa usando dos vectores de caracteres de tamaño 16. El primero de ellos lo denominaremos terreno y es capaz de observar los elementos inmóviles del terreno. El segundo de ellos, que llamaremos superficie, es capaz de mostrarnos qué objetos móviles se encuentran en nuestra visión (es decir, aldeanos, sonámbulos y lobos). Para entender cómo funciona este sistema pondremos el siguiente ejemplo: Suponed que el vector terreno contiene **SSSTABSTTBASSBTA**, su representación real sobre un plano será la siguiente:

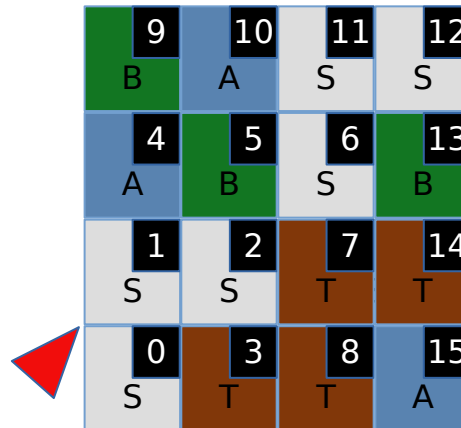


El primer carácter (posición 0) representa el tipo de terreno sobre el que se encuentra nuestro personaje. El tercer carácter (posición 2) es justo el tipo de terreno que tengo justo delante de mí. Los caracteres de posiciones 4, 5, 6, 7 y 8 representan lo que está delante de mí, pero con una casilla más de profundidad y apareciendo de izquierda a derecha. Por último, los caracteres de posiciones de la 9 a la 15 son aquellos que están a tres casillas viéndolos de izquierda a derecha. La figura anterior representa las posiciones del vector en su distribución bidimensional (los números), y el carácter y su representación por colores cómo quedaría en un mapa.

De igual manera se estructura el vector **superficie** pero, en este caso, indicando que objetos móviles se encuentran en cada una de esas casillas. Los valores posibles en este sensor serán: ‘a’ para indicar que hay un aldeano, ‘s’ para indicar que hay un sonámbulo, ‘l’ para indicar la posición de un lobo, ‘j’ para indicar la posición del agente y ‘_’ si la casilla está desocupada.

La detección de un sonámbulo en el sensor de superficie indica que dicho agente puede recibir órdenes del jugador. Si no se da esta condición, el jugador no puede influir sobre él.

La interpretación de los sensores con respecto al mapa real es la anterior cuando el jugador se encuentra orientado en las posiciones **norte**, **este**, **sur** y **oeste**. Cuando su orientación es **noreste**, **sureste**, **suroeste** y **noroeste** la representación cambia ligeramente, de manera que si el vector terreno contiene **SSSTABSTTBASSBTA**, su representación real sobre un plano será la siguiente:



El agente cuenta además con los sensores siguientes:

- **Sensor de choque (colision):** Es una variable booleana que tomará el valor verdadero en caso de que la última acción del jugador haya ocasionado un choque o bien el sonámbulo haya chocado contra un muro o el jugador haya recibido un empujón de un lobo.
- **Sensor de vida (reset):** Es una variable booleana que toma el valor de verdad si una de estas circunstancias sucede: el agente sonámbulo choca contra otro agente, en cuyo caso el agente sonámbulo se reinicia en otro punto del mapa o alguno de los dos agentes cae por un precipicio en cuyo caso la simulación termina.
- **Sensores de posición del jugador (posF, posC):** Devuelve la posición de fila y columna que ocupa el agente jugador.
- **Sensor de orientación del jugador (sentido):** Devuelve la orientación del agente jugador.
- **Sensores de posición del sonámbulo (SONposF, SONposC):** Devuelve la posición de fila y columna que ocupa el agente sonámbulo.
- **Sensor de orientación del sonámbulo (SONsentido):** Devuelve la orientación del agente sonámbulo.
- **Sensor de la ubicación de la casilla objetivo (destinoF, destinoC):** Mantiene la información de la casilla que se tiene que alcanzar. En la primera

se describe la coordenada de la fila y en la segunda la coordenada de la columna.

- **Sensor de batería (bateria):** Informa del nivel de carga de la batería. Inicialmente la batería tiene valor de 3000 y dependiendo de la acción realizada va perdiendo valor. La simulación termina cuando la carga de la batería toma el valor 0.
- **Sensor de nivel (nivel):** Este es un sensor que informa en qué nivel del juego se encuentra. Los valores posibles del sensor están entre 0 y 4 y tienen la siguiente interpretación:
 - 0 : Anchura para el agente jugador.
 - 1 : Anchura para el agente sonámbulo.
 - 2 : Dijkstra para el agente jugador.
 - 3 : A* para agente sonámbulo.
 - 4 : Reto (Maximizar puntuación en misiones).
- **Sensor de tiempo consumido (tiempo):** Este sensor informa del tiempo acumulado que lleva consumido el agente en la toma de decisiones.

Una cuestión importante a considerar es que **cada agente tiene capacidad para llevar sólo uno de los dos objetos (zapatillas o bikini)**, de manera que cada vez que pasa por una casilla con la que consigue un objeto, automáticamente pierde el otro (si es que ya había pasado por la casilla que le daba el otro objeto), es decir, si el jugador tiene las zapatillas y pasa por una casilla que da el bikini, el efecto es que adquiere el bikini, pero pierde las zapatillas. Lo mismo ocurre con la situación análoga en la configuración de estos objetos. Si se tiene un objeto y se pasa por una casilla que te ofrece ese objeto, no se produce ningún cambio, es decir, se sigue manteniendo el objeto. Todo esto es aplicable a todos los agentes que intervienen en el juego.

Importante resaltar que el agente jugador no tiene acceso a ninguna información sobre el sistema sensorial del agente sonámbulo que no sea la que ya se ha explicado en la descripción de sus sensores. El estudiante debe encargarse de usar apropiadamente todo el sistema sensorial del agente jugador para detectar y tratar de evitar situaciones peligrosas en las que se podría encontrar el agente sonámbulo.

2.2.2. Datos del agente compartidos con el entorno

Dentro de la definición del agente hay una matriz llamada **mapaResultado** en donde se puede interactuar con el mapa. Todo cambio en esta matriz se verá reflejado automáticamente en la interfaz gráfica.

2.2.3. Acciones que puede realizar el personaje

El agente puede realizar las siguientes acciones:

- **actFORWARD:** le permite al jugador avanzar a la siguiente casilla del mapa siguiendo su orientación actual. Para que la operación se finalice con éxito es necesario que la casilla de destino sea transitable para nuestro personaje.
- **actTURN_L:** le permite mantenerse en la misma casilla y girar a la izquierda 90° teniendo en cuenta su orientación.
- **actTURN_R:** le permite mantenerse en la misma casilla y girar a la derecha 90° teniendo en cuenta su orientación.
- **actWHEREIS:** pone en los sensores **posF**, **posC** y **sentido** la fila, la columna y la orientación actual del agente jugador y en **SONposF**, **SONposC** y **SONsentido** la información del agente sonámbulo.
- **actSON_FORWARD:** provoca que el sonámbulo avance a la siguiente casilla del mapa siguiendo su orientación actual. Para que la acción finalice con éxito es necesario que la casilla de destino sea transitable para el agente sonámbulo. Además, en el momento de recibir la orden, el sonámbulo debe ser visible en el sensor de superficie del jugador.
- **actSON_TURN_SL:** provoca que el agente sonámbulo permanezca en la misma casilla pero que cambie su orientación 45° a la izquierda. En el momento de recibir la orden, el sonámbulo debe ser visible en el sensor de superficie del jugador.
- **actSON_TURN_SR:** acción simétrica a la anterior, pero en este caso el cambio de orientación es de 45° a la derecha. Debe también verificarse que el sonámbulo debe estar visible en el sensor de superficie del jugador.

- **actIDLE**: no hace nada.

2.2.4. Coste de las acciones

Cada acción realizada por el agente tiene un coste en tiempo de simulación y en consumo de batería. En cuanto al tiempo de simulación, todas las acciones consumen un instante independientemente de la acción que se realice y del terreno donde se encuentre el jugador. En cuanto al consumo de batería, decir que **actIDLE** consume **0** de batería, **actWHEREIS** consume **200** de batería y que el consumo de este recurso de las acciones **actTURN_L**, **actTURN_R**, **actTURN_SL**, **actTURN_SR**, **actSON_TURN_SL**, **actSON_TURN_SR**, **actFORWARD** y **actSON_FORWARD** *depende del tipo de terreno asociado a la casilla donde se inició dicha acción*. Esto es, si el agente está en una casilla de agua (etiquetada con una 'A') y avanza a una casilla de terreno arenoso (etiquetada con una 'T'), el coste en batería es el asociado a la casilla de agua, es decir, a la casilla inicial donde se produce la acción de avanzar. Las acciones que implican el movimiento del sonámbulo (no del jugador) tendrán en cuenta para el cálculo del consumo de batería la casilla que ocupa el sonámbulo, no la del jugador. Aunque el que se mueva sea el sonámbulo, el consumo de energía provocado se le resta a la batería del jugador.

En las siguientes tablas se muestran los valores de consumo de energía en función de las acciones a realizar, la casilla de inicio de la acción y dependiendo del objeto que se tenga en posesión en ese momento.

ActFORWARD (jugador)		
Tipo de Casilla	Gasto Normal Batería	Gasto Reducido Batería
'A'	100	10 (con Bikini jugador)
'B'	50	15 (con Zapatillas jugador)
'T'	2	2
Resto de Casillas	1	1

actSON_FORWARD (sonámbulo)		
Tipo de Casilla	Gasto Normal Batería	Gasto Reducido Batería
'A'	100	10 (con Bikini sonámbulo)
'B'	50	15 (con Zapatillas sonámbulo)
'T'	2	2
Resto de Casillas	1	1

actTURN_L / actTURN_R (jugador)		
Tipo de Casilla	Gasto Normal Batería	Gasto Reducido Batería

'A'	25	5 (con Bikini jugador)
'B'	5	1 (con Zapatillas jugador)
'T'	2	2
Resto de Casillas	1	1

actSON_TURN_SL / actSON_TURN_SR (sonámbulo)		
Tipo de Casilla	Gasto Normal Batería	Gasto Reducido Batería
'A'	7	2 (con Bikini sonámbulo)
'B'	3	1 (con Zapatillas sonámbulo)
'T'	1	1
Resto de Casillas	1	1

Una última consideración sobre las tablas y los consumos de batería. Para que se produzcan los consumos reducidos de energía en el movimiento del sonámbulo es necesario que este haya pasado previamente por una casilla de bikini o zapatillas. Que el jugador tenga el bikini, no implica que lo tenga el sonámbulo y viceversa. Cada agente lo debe conseguir pasando por encima de la casilla correspondiente.

3. Objetivo de la práctica

El objetivo de esta práctica es dotar de un comportamiento inteligente al agente jugador usando un agente reactivo/deliberativo para definir las habilidades que le permitan alcanzar los objetivos que se establecen en los niveles definidos. Los niveles han sido diseñados para que vayan incrementando en dificultad, empezando por un nivel 0 que está muy dirigido para ayudar al estudiante a iniciar la práctica.

Nivel 0: Encontrar el camino con el mínimo número de acciones que lleve al agente JUGADOR a una casilla objetivo

La construcción de este nivel irá guiado por el tutorial que se asocia con el material de esta práctica. Dicho tutorial ayudará al estudiante a empezar con el desarrollo de la práctica, detectar los elementos que son relevantes en el diseño de cada algoritmo y esperamos que agilice y facilite la elaboración del resto de los niveles. Así, que el primer paso (después de leer este guion) para empezar con la resolución de la práctica será seguir dicho tutorial.

El objetivo que se persigue en este nivel es encontrar una secuencia de acciones para llevar al agente jugador desde la posición donde aparece en el mapa a la posición establecida como destino. Las condiciones iniciales para la realización de esta búsqueda son de información completa, es decir, se conoce todo el mapa (a través de **mapaResultado**) y el sistema sensorial del jugador funciona correctamente y por tanto puede acceder tanto a su posición real (a través de **posF**, **posC** y **sentido**) como a la posición del agente sonámbulo (con **SONposF**, **SONposC**, **SONsentido**). En este nivel, el agente sonámbulo debe ser percibido por el agente jugador como un mero obstáculo del camino, ya que **el plan no puede incluir ninguna orden que implique un movimiento del sonámbulo**.

El objetivo del agente jugador es crear y llevar a cabo un plan de acciones en el mapa para llegar desde su posición inicial al destino usando el menor número de acciones.

Nivel 1: Encontrar el camino con el mínimo número de acciones que lleve al agente SONÁMBULO a una casilla objetivo

Este es el primer nivel a partir del cual el estudiante empezará a conseguir puntos para su calificación. Mucha de la información que el tutorial aportaba para la elaboración del nivel anterior se puede usar en este nivel. En realidad se pide una readaptación del algoritmo que allí se describió ya que el concepto de estado entre los dos niveles es distinto. Mientras que en el primero el estado está formado solo por la ubicación del agente jugador, en este segundo caso hay que incluir la ubicación del agente sonámbulo. Cambiar el concepto de estado del problema, implica adaptar las listas de abiertos y cerrados.

La misión de este nivel es llevar al agente sonámbulo desde su posición inicial a la casilla marcada como destino. El agente sonámbulo no tiene capacidad para desplazarse sin la ayuda del agente jugador y es este el que debe darle las órdenes. Para que el agente sonámbulo pueda recibir esas órdenes se debe encontrar en el campo visual (debe poder percibirse en el sensor de superficie) del agente jugador. Por tanto, la idea consiste en que el agente jugador construya un plan que permita esa tarea de llevar al agente sonámbulo a la casilla objetivo. Al igual que en el nivel anterior, toda la información es conocida: mapa, ubicación del agente jugador y ubicación del agente sonámbulo. No pueden aparecer más agentes que estos dos en la simulación.

El objetivo del agente jugador es crear y llevar a cabo un plan de acciones en el mapa para hacer llegar al agente sonámbulo desde su posición inicial al destino usando el menor número de acciones.

Nivel 2: Encontrar el camino con el mínimo consumo de batería usando el ALGORITMO DE DIJKSTRA (coste uniforme) que lleve al agente JUGADOR a una casilla objetivo

Ahora el agente jugador debe encontrar la secuencia de acciones que le permita llegar a una casilla del mapa, y al igual que en este último, también se conoce todo el terreno y no hay aldeanos ni lobos. Las diferencias con el nivel anterior son: el tipo de camino que se pide (el mínimo en consumo de batería) y que el plan solo puede contener acciones para el agente jugador (ninguna para el agente sonámbulo).

El objetivo es construir y ejecutar con éxito un plan (con solo acciones para el agente jugador) para llevar al agente jugador desde su posición inicial al destino con el menor consumo de batería posible (usando el algoritmo de Dijkstra).

Nivel 3: Encontrar el camino con el mínimo consumo de batería usando el ALGORITMO A* que lleve al agente SONÁMBULO a una casilla objetivo

En este nivel, es el agente sonámbulo el que debe ser llevado por las órdenes del agente jugador a la casilla objetivo siguiendo un plan óptimo obtenido a partir de una implementación del algoritmo A*. Como se requiere que la solución sea óptima, el estudiante tiene que utilizar una heurística que sea admisible para este problema. En esta aproximación, al igual que en la anterior, se debe tener en cuenta que el consumo de batería depende del agente que lo realice, de la casilla donde empieza dicha acción y de si se está o no en posesión de los objetos que permiten reducir el consumo de batería.

El objetivo del agente jugador es crear y llevar a cabo un plan de acciones en el mapa para hacer llegar al agente sonámbulo desde su posición inicial al destino con el menor consumo de batería posible (usando el algoritmo A* con una heurística admisible).

Nivel 4: Reto (Maximizar la puntuación en los objetivos alcanzados)

El agente no conoce el mapa ni su posición, ni su orientación, ni la posición y orientación del sonámbulo (esto sensores solo funcionarán cuando se usa la acción **actWHEREIS**). En este nivel se le irán proponiendo al agente casillas objetivo que deberá ir alcanzando. El agente debe ir proponiendo planes para alcanzar (él o el agente sonámbulo) los destinos meta que se le van proponiendo (aunque no se conozca el mapa en su totalidad).

Obviamente, al no conocer el mapa en su totalidad es posible que el agente planifique por zonas del espacio que no interesen (por coste o porque no sea posible pasar) y requiera tomar alguna decisión al respecto. Además, en este nivel hay aldeanos y lobos que se pasean sin un destino fijo y se pueden convertir en obstáculos que impidan la consecución del plan. En consecuencia, será necesario replanificar. Los aldeanos y los lobos pueden detectarse gracias a al sensor de superficie del agente jugador, es decir, no podemos saber dónde están los aldeanos en el mapa, pero sí podemos percibirlos con nuestro sensor de superficie si estamos cerca de ellos.

En estas situaciones deberemos integrar comportamientos reactivos y deliberativos, de manera que el agente debe encontrar una secuencia de acciones que terminen ubicando al agente jugador o al agente sonámbulo en la casilla destino. Dicho plan debe ser obtenido por el algoritmo de búsqueda que el estudiante considere más apropiado para este problema, y, que durante la ejecución de dicho plan, el agente sepa cómo actuar ante un posible fallo que impida la consecución del plan.

Cada vez que se consiga llegar a la casilla objetivo se considerará que la misión está completada, se computará con una puntuación la consecución de esa misión por el jugador, se generará una nueva casilla objetivo y el agente tiene que repetir el proceso de intentar completar la nueva misión. La puntuación que se obtiene por la consecución del la misión depende de agente (el jugador o el sonámbulo) que se sitúe primero en la casilla destino. Si es el agente jugador, se obtendrá un punto de valoración. Si es el agente sonámbulo, se obtendrán 10 puntos.

Cada simulación empezará con 3000 instantes de simulación, 3000 puntos de batería y con un tiempo máximo de 300 segundos para elaborar los planes. La simulación termina cuando alguno de estos valores llega a cero.

El objetivo es definir un comportamiento reactivo/deliberativo que permita a un agente jugador y a un agente sonámbulo obtener la mayor puntuación posible por la consecución de misiones durante la duración de una simulación. Parten de un mapa desconocido, con posiciones desconocidas donde puede haber aldeanos y lobos. La puntuación asignada por la consecución de una misión depende de qué agente fue el primero en llegar a la casilla objetivo (1 punto agente jugador, 10 puntos agente sonámbulo).

4. El Software

Para la realización de la práctica se proporciona al alumno una implementación tanto del entorno simulado del mundo en donde se mueve nuestro personaje como de la estructura básica del agente reactivo/deliberativo.

4.1. Instalación

Se proporciona sólo versión para el sistema operativo Linux y se puede encontrar en <https://github.com/ugr-ccia-IA/practica2>. La versión del software está preparada para ser usada para la distribución de UBUNTU, aunque es fácil de adaptar para cualquier otra distribución con pequeños cambios. En la versión proporcionada se incluye un archivo 'install.sh' para cargar las librerías necesarias y compilar el programa. Para otras distribuciones de linux es necesario cambiar lo que respecta al comando que instala paquetes y a cómo se llama ese paquete dentro en esa distribución. La lista de bibliotecas necesarias son: ***freeglut3 freeglut3-dev libjpeg-dev libopenmi-dev openmpi-bin openmpi-doc libxmu-dev libxi-dev cmake libboost-all-dev*** (son las mismas que se necesitaban en la práctica 1).

El proceso de instalación es muy simple y consiste en seguir las instrucciones que se proporcionan en el repositorio de GitHub (<https://github.com/ugr-ccia-IA/practica2>) para acceder y trabajar con el software. Leer detenidamente las instrucciones que se proporcionan en ese repositorio para conseguir una correcta configuración del software.

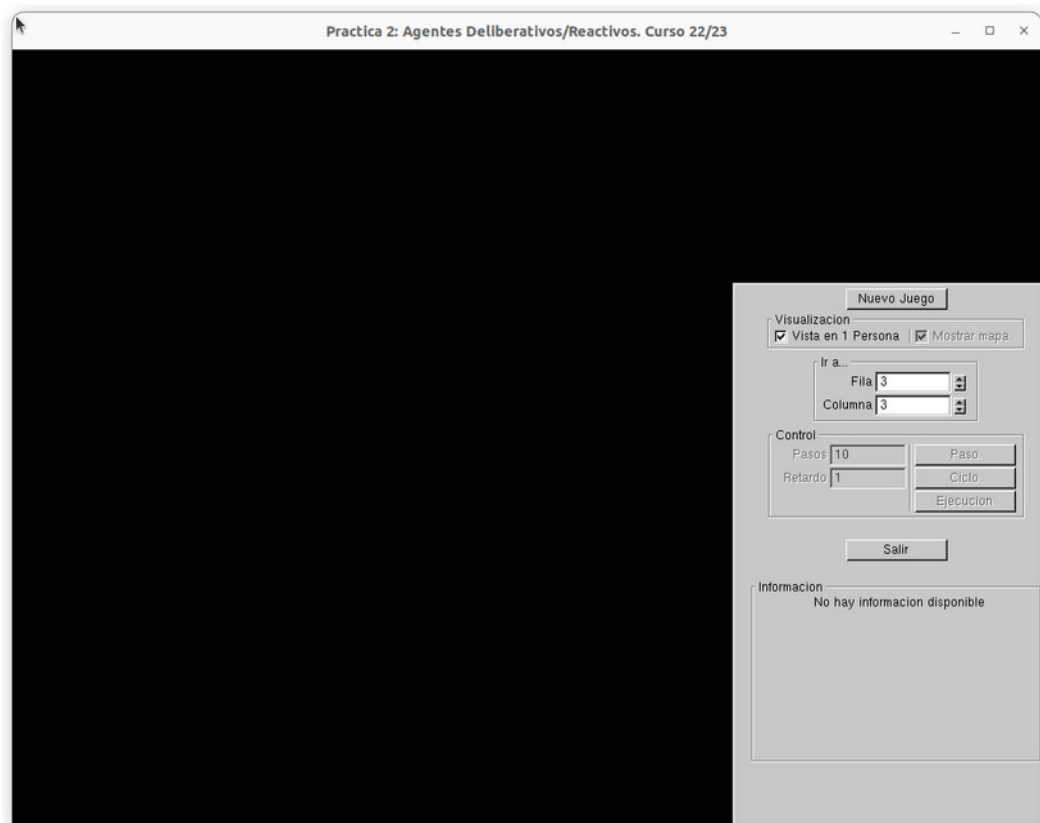
4.2. Funcionamiento del Programa

Existen dos ficheros ejecutables: `practica2` y `practica2SG`. El primero corresponde al simulador con interfaz gráfica, mientras que el segundo es un simulador en modo *batch* sin interfaz. La segunda versión sin entorno gráfico se ofrece para poder hacer tareas de “debugger” o de depuración de errores.

Empezamos describiendo la versión con entorno gráfico.

4.2.1. Interfaz gráfica

Para ejecutar el simulador con interfaz hay que escribir “`./practica2`”.



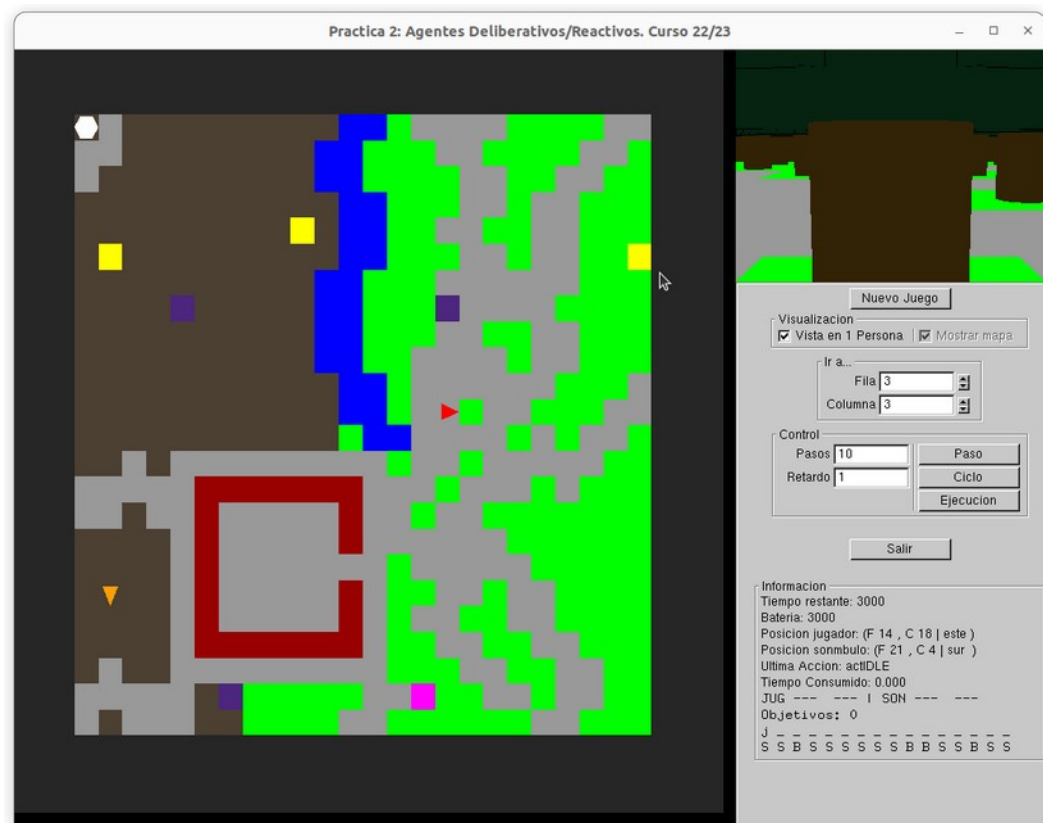
Al arrancar el programa nos mostrará una ventana que es la ventana principal. Para iniciar el programa se debe elegir el botón **Nuevo Juego** que abriría la siguiente ventana:

En esta nueva ventana se puede elegir el mapa con el cual trabajar (debe estar dentro de la carpeta “mapas”) y el nivel deseado. En la versión que se proporciona al estudiante, los niveles del 1 a 4 están sin implementar. Obviamente, el objetivo es ir poco a poco ofreciendo en el software la funcionalidad que se propone en cada nivel. El único que se encuentra implementado a medias es el nivel 0 que corresponde con la Demo.

Seleccionaremos el **Nivel 0: Anchura para el agente jugador** fijando como mapa **mapa30.map**, y presionaremos el botón de **Ok**.

La ventana principal se actualizará y podremos entonces distinguir tres partes: la izquierda que está destinada a dibujar el mapa del mundo, la superior derecha que mostrará una visión del mapa desde el punto de vista del agente, y la inferior derecha que contiene los botones que controlan el simulador e información sobre los valores de los sensores.





Los botones **Paso**, **Ciclo** y **Ejecucion** son las tres variantes que permite el simulador para avanzar en la simulación. El primero de ellos, **Paso**, invoca al agente que se haya definido y devuelve la siguiente acción. El botón **Ciclo** realiza el número que se indica en el campo **Pasos** con el retardo que se especifica en el campo **Retardo**. Por último el botón **Ejecucion** realiza una ejecución completa de la simulación. Indicar que estando activa esta última, si se pulsa el botón **Paso**, se puede detener su ejecución completa.

El último botón que podemos encontrar es **Salir** que cierra la aplicación.

Dentro del grupo de actuadores denominados “Visualizacion”, podemos decidir si deseamos que se refresque o no la visión en primera persona del agente activando o desactivando la opción **Vista en 1 Persona**. Solo en el último nivel, se nos permite cambiar **Mostrar mapa**. Esta opción permite ver el mapa que lleva reconocido el agente frente a la visión completa del mapa.

Se puede observar que bajo el nombre “Ir a ..” tenemos la **Fila** y **Columna** de la casilla objetivo. Existe la posibilidad de cambiar el destino desde esta ventana. Si se sitúa el ratón

Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial

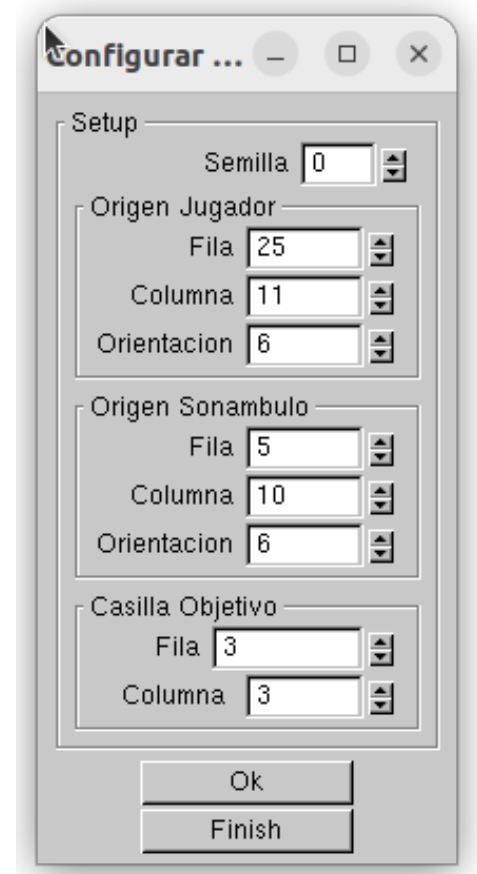
sobre el mapa en la casilla que se desea que sea destino y se pulsa el botón derecho, automáticamente el destino que en ese momento se encuentre activo se cambiará en el mapa y en los campos **Fila** y **Columna**.

No es esta la única forma de poder cambiar la configuración, pero sí lo es sin reiniciar la simulación. Para otra opción que sí requiere una reiniciación debemos volver a pulsar el botón de **Nuevo Juego** y ahora en lugar de dar **Ok**, pulsamos el botón **Ok y Configurar**. Nos aparecerá la siguiente ventana que nos permite cambiar los parámetros de la simulación.

Los parámetros modificables son la semilla del generador de números aleatorios, la posición y orientación inicial del agente jugador, la posición y orientación inicial del agente sonámbulo y el objetivo.

Para finalizar con la descripción del entorno gráfico, bajo el título de *Informacion*, se recogen los valores en cada instante de algunos de los sensores del agente así como de alguna información adicional. En concreto, se informa de:

- **Tiempo restante:** cantidad de ciclos de simulación que quedan para terminar.
- **Batería:** cantidad de batería que le queda al agente.
- **Posición jugador:** indica fila, columna y orientación del agente jugador.
- **Posición sonámbulo:** indica fila, columna y orientación del agente sonámbulo.
- **Última Acción:** indica cuál fue la última acción que realizó el agente.
- **Tiempo Consumido:** expreso en segundos la cantidad acumulada de tiempo que ha utilizado el agente en tomar las decisiones hasta este momento de la simulación.
- **JUG:** indicará que objeto tiene el agente jugador. Si no tiene ninguno aparecerá con el valor “---”. De igual forma tras la palabra SON: se indicará el objeto en



posesión del agente sonámbulo. Se recuerda que cada agente solo puede tener un objeto.

- **Puntuación:** indica el valor 1 en los primeros 4 niveles cuando alcance la casilla objetivo y la puntuación por las misiones conseguidas hasta el momento en el nivel 4.

Bajo el texto ***** **Visión** ***** se indican los valores de los que informan los sensores de terreno y superficie en este instante con la interpretación que ya se indicó anteriormente en este documento.

4.2.2. Sistema *batch*

Se incluye con el software la posibilidad de crear un ejecutable sin interfaz gráfica para dar la posibilidad de realizar las operaciones de depuración de errores con mayor facilidad, ya que las librerías gráficas incluyen programación basada en eventos que alteran el normal funcionamiento de las herramientas como el conocido debugger **gdb**. Al hacer **make** se generan automáticamente los dos ejecutables **practica2** y **practica2SG**. Tanto la versión gráfica como la versión sin gráficos, hacen uso los archivos que describen el comportamiento del agente, por esta razón, su uso principal será para rastrear errores en vuestro propio código.

Ya que no tiene versión gráfica, cuando se usa **practica2SG** es necesario pasarle todos los parámetros en la línea de comandos para que funcione correctamente. Una descripción de su sintaxis para su invocación sería la siguiente:

```
./practica2SG <mapa> <semilla> <nivel> <filaJ> <colJ> <oriJ> <filaS>  
<colS> <oriS> <filOi> <colOi>
```

donde

<mapa> es el camino y nombre del mapa que se desea usaremos

<semilla> es un número entero con el que se inicia el generador de números aleatorios

<nivel> es un número entero entre 0 y 4 indicando que nivel se quiere ejecutar

<filaJ> fila inicial donde empezará el agente jugador

<colJ> columna inicial donde empezará el agente jugador

- <**orij**> un número entre 0 y 7 indicando la orientación con la que empezará el agente jugador, siendo 0=norte, 1=noreste, 2=este, 3=sureste, 4=sur, 5=suroeste, 6=oeste y 7=noroeste.
- <**filaS**> fila inicial donde empezará el agente sonámbulo
- <**colS**> columna inicial donde empezará el agente sonámbulo
- <**oriS**> un número entre 0 y 7 indicando la orientación con la que empezará el agente sonámbulo, siendo 0=norte, 1=noreste, 2=este, 3=sureste, 4=sur, 5=suroeste, 6=oeste y 7=noroeste.
- <**filO_i**> fila de la casilla del objetivo i-ésimo
- <**colO_i**> columna de la casilla del objetivo i-ésimo.

Por ejemplo, podemos ejecutar `./practica2 mapas/mapa30.map 1 0 4 5 1 7 7 3 12 5` lo cual utilizará el mapa llamado **mapa30.map** indicado con una semilla **1** en el nivel **0** situando al agente jugador en la posición de fila **4** y columna **5**, con orientación **noreste** (**1**), situando al agente sonámbulo en la fila **7** y columna **7** con orientación **sureste** (**3**). Por estar en el nivel **0**, es el agente jugador el que debe ir a la casilla objetivo de fila **12** y columna **5**. En el caso de no indicar destinos suficientes, el simulador los elegirá al azar. Si se proponen más destinos de los necesarios, como ocurre en esta llamada ya que el nivel **0** sólo llega al primer destino, los no necesarios se ignoran.

Al finalizar la ejecución nos ofrece los siguientes datos de la simulación:

- los instantes de simulación consumidos,
- el tiempo consumido acumulado requerido por el agente,
- el nivel final de la batería,
- el número de colisiones que hemos sufrido,
- si la simulación terminó porque murió el agente,
- cantidad de mapa descubierto,
- y la cantidad de destinos alcanzados.

4.2.3. Sistema *batch* y entorno gráfico

Se incluye una tercera posibilidad de ejecución que consiste en combinar el modelo batch, para poder indicarle las condiciones de la simulación, con visualizar el comportamiento real del agente levantando el entorno gráfico. La forma de invocar esta opción es igual:

usar los mismos parámetros en el mismo orden con el mismo significado que se describen en la versión *batch* pero aplicado sobre **practica2**, es decir,

```
./practica2 <mapa> <semilla> <nivel> <filaJ> <colJ> <oriJ> <filaS> <colS>  
<oriS> <filOi> <colOi>
```

Algo a destacar cuando se toma esta opción para ejecutar el software es que la simulación queda detenida tras la ejecución de la primera acción del agente. Así, por ejemplo, para los niveles del 0 al 3, la simulación empezará aplicando el algoritmo de búsqueda y se detendrá cuando encuentre un camino hacia el destino. Como ejemplo, si se invoca usando el siguiente comando

```
./practica2 mapas/mapa30.map 1 1 4 5 2 7 7 3 12 5
```



el entorno gráfico se detendría como muestra la imagen, indicando con rombos rojos el avance del agente jugador y con rombos naranjas el avance del agente sonámbulo.

4.3. Descripción del Software

De todos los archivos que se proporcionan para compilar el programa, el alumno solo puede modificar 2 de ellos, los archivos **'jugador.hpp'** y **'jugador.cpp'** que se incluyen en la carpeta Comportamiento_Jugador. Estos archivos contendrán los comportamientos implementados para nuestro agente deliberativo/reactivo. Además, dentro de estos dos archivos, no se puede eliminar nada de lo que hay originalmente, únicamente se puede añadir. Pasamos a ver con un poco más de detalle cada uno de estos archivos.

```
1  #ifndef COMPORTAMIENTOJUGADOR_H
2  #define COMPORTAMIENTOJUGADOR_H
3
4  #include "comportamientos/comportamiento.hpp"
5
6  #include <list>
7
8
9  class ComportamientoJugador : public Comportamiento {
10 public:
11     ComportamientoJugador(unsigned int size) : Comportamiento(size) {
12         // Inicializar Variables de Estado
13     }
14     ComportamientoJugador(std::vector< std::vector< unsigned char> > mapaR) : Comportamiento(mapaR) {
15         // Inicializar Variables de Estado
16     }
17     ComportamientoJugador(const ComportamientoJugador & comport) : Comportamiento(comport){}
18     ~ComportamientoJugador(){}
19
20     Action think(Sensores sensores);
21     int interact(Action accion, int valor);
22
23
24 private:
25     // Declarar Variables de Estado
26
27
28
29
30
31 };
32
33 #endif
34
```

Empecemos con el archivo **'jugador.hpp'**. En él se declara la clase ComportamientoJugador. De los métodos implementados en la parte pública vamos a destacar 4 de ellos:

- El constructor usado en el nivel 4. Aquí se tendrán que inicializar las variables de estado que se consideren necesarias para resolver el nivel 4 de la práctica.

ComportamientoJugador(unsigned int size) : Comportamiento(size)

- El constructor usado en los niveles 0, 1, 2 y 3. Aquí se tendrán que inicializar las variables de estado que se consideren necesarias para resolver estos niveles.

ComportamientoJugador(std::vector< std::vector< unsigned char> > mapaR)

- El método que describe el comportamiento del agente y que debe ser desarrollado por el estudiante para ir incorporándole la resolución de los distintos niveles de la prácticas.

Action think(Sensores sensores)

Como ya vimos, existe una variable **mapaResultado** que se incluye a partir del fichero **'comportamiento.hpp'** en donde se encuentra el mapa. En los niveles del 0 al 3 esta variable se utiliza básicamente como si fuera de sólo lectura, mientras que en el nivel 4 la matriz viene inicializada con '?' y se debe ir completando a medida que se descubre el mapa (al llenarla se irá automáticamente dibujando en la interfaz gráfica).

En el archivo **'jugador.cpp'** se describirá el comportamiento del agente. Revisé el tutorial para ver como se ha de modificar dicho fichero ya que en su versión inicial, el método **think** qué es el que hay que desarrollar se encuentra vacío.



```
1  #include "../Comportamientos_Jugador/jugador.hpp"
2  #include "motorlib/util.h"
3
4  #include <iostream>
5  #include <cmath>
6  #include <set>
7  #include <stack>
8
9  // Este es el método principal que se piden en la practica.
10 // Tiene como entrada la información de los sensores y devuelve la acción a realizar.
11 // Para ver los distintos sensores mirar fichero "comportamiento.hpp"
12 Action ComportamientoJugador::think(Sensores sensores)
13 {
14     Action accion = actIDLE;
15
16     // Incluir aquí el comportamiento del agente jugador
17
18     return accion;
19 }
20
21
22 int ComportamientoJugador::interact(Action accion, int valor)
23 {
24     return false;
25 }
26
```

5. Método de evaluación y entrega de prácticas

5.1. Entrega de prácticas

Se pide desarrollar un programa (modificando el código de los ficheros del simulador jugador.cpp y jugador.hpp) con el comportamiento requerido para el agente. Estos dos ficheros deberán entregarse en la plataforma PRADO de la asignatura, en un fichero ZIP, que no contenga carpetas, de nombre **practica2.zip**. Este archivo ZIP deberá contener sólo el código fuente de estos dos ficheros con la solución del alumno.

No se evaluarán aquellas prácticas que no contengan exclusivamente estos 2 ficheros

5.2. Cuestionario de autoevaluación

Tras la entrega de la práctica se habilitará un plazo de 2 días para que los estudiantes realicen un proceso de autoevaluación de su trabajo. Para ello se suministrará un documento en el que se pedirá al estudiante que responda una serie de preguntas sobre cómo realizó la práctica, sobre algunas cuestiones de diseño y que ponga a prueba su software a partir de una serie de configuraciones iniciales que se le propondrán. El objetivo es determinar si se alcanza el grado de satisfacción para considerar los niveles presentados por el estudiantes superados.

5.3. Método de evaluación

En el método de evaluación se asocia una valoración máxima en puntos a cada uno de los niveles que se piden en esta práctica, siendo la distribución de puntos y requisitos para obtener dichos puntos los que se describen a continuación:

Nivel	Puntuación	Requisito
0	0	Terminar el nivel 0
1	2	Tener correcto el nivel 0
2	3	Tener correcto el nivel 1 y 0
3	2	Tener correcto el nivel 2, 1 y 0
4	3	Tener correcto el nivel 2, 1 y 0

Nivel 0: Anchura para el agente jugador.



Hay dos tareas importantes a desarrollar en este nivel. Por un lado, la implementación de un método de búsqueda en anchura para encontrar el plan con el mínimo número de acciones que permitirán llevar al agente jugador a la casilla destino. Por otro lado, la implementación de la parte reactiva del comportamiento. En este nivel, donde el mapa es conocido y no hay otros agentes en el mundo (excepto el agente sonámbulo) el comportamiento básico es coger la siguiente acción del plan que se está ejecutando, mandar a que se ejecute y eliminarla del plan.

El tutorial que se adjunta en la práctica irá guiando al alumno por este desarrollo del software de forma que la realización completa de dicho tutorial implicará que quede resuelto el problema que se plantea en este nivel.

En lo relativo a la calificación de este nivel en la práctica decir que aunque aporta 0 puntos a la calificación final, su correcta ejecución es imprescindible para que el resto de niveles sean considerados.

Nivel 1: Anchura para el agente sonámbulo.

A este nivel 1 en la práctica llegamos con una implementación del algoritmo en anchura para resolver el problema de planificar un camino para llevar al agente jugador a la casilla destino y un sistema reactivo muy simple que va ejecutando las acciones de ese plan. En cuanto al sistema reactivo, seguirá siendo válido para este nivel y los dos siguientes, y por tanto, el estudiante solo tendrá que centrarse en adaptar el algoritmo del nivel 1 para que el plan de acciones lleve a la casilla destino al agente sonámbulo usando el mínimo número de acciones posible.

Tener completamente correcto este nivel implicará 2 puntos a la calificación final. Por contra, una implementación muy deficiente de este nivel llevará a obtener 0 puntos y que no se evalúen el resto de niveles.

Nivel 2: Algoritmo de Dijkstra para llevar al agente jugador al destino con el mínimo consumo de batería

El objetivo de este nivel se centra en la implementación del algoritmo de búsqueda, en este caso en el de Dijkstra (también llamado Coste Uniforme), para encontrar un camino a la casilla objetivo, en este caso para el agente jugador (el plan solo puede incluir acciones para este agente), con el mínimo coste de batería posible.

A diferencia de los niveles anteriores, en este nivel y en el siguiente, se evalúan los costes de los planes por el consumo de la batería, y en dicho consumo influye el tipo de terreno, la acción aplicada y si se está en posesión o no del objeto que permite reducir el consumo. Esto en esencia va a indicar que el concepto de estado debe contener más información que el que tenía en los niveles anteriores.

Obtener un funcionamiento completamente correcto de este nivel implicará 3 puntos más a la calificación final. Una implementación muy deficiente llevaría a obtener 0 puntos y a no evaluar los niveles superiores.

Nivel 3: Algoritmo A* para llevar al agente sonámbulo al destino con el mínimo consumo de batería

El objetivo es la implementación del algoritmo A*, y por tanto, la obtención de secuencias de acciones que traten de optimizar el coste (reducir el gasto de batería en este caso) en el problema que se plantea en esta práctica. En este nivel hay tanto que implementar correctamente este algoritmo como definir una heurística que permita asegurar que las soluciones que encuentra son óptimas.

Los planes obtenidos deben llevar al agente sonámbulo a la casilla destino. Indicar que es necesario considerar que objeto tiene el agente jugador y que objeto tiene el agente sonámbulo (si es que tienen alguno), ya que cada uno de ellos lo debe de tener para poder aplicarse las reducciones de batería, y por tanto, cada uno de ellos pasar por la casilla que permite obtenerlos.

La correcta implementación del algoritmo pedido para este problema implicará 2 puntos adicionales en la nota final. A diferencia de todos los niveles vistos hasta ahora, no implementarlo o una implementación incorrecta solo implicará no sumar nada, pero si que se seguirá evaluando el nivel 4.

Nivel 4: Reto. Maximizar la puntuación en el cumplimiento de misiones.

Este es el nivel que se plantea como un juego. En este nivel se pueden usar los algoritmos de búsqueda implementados para los niveles anteriores o se puede definir algoritmos de búsqueda nuevos, exclusivos para este nivel. La idea es definir una estrategia que permita conseguir la máxima puntuación en la consecución de misiones. Una misión consiste en llevar o bien al agente jugador o al agente sonámbulo a una casilla marcada como destino.



La puntuación obtenida en cada misión conseguida será de 1 punto si es el agente jugador el primero en llegar a la casilla destino y 10 puntos si es el agente sonámbulo el que lo hace primero. Tras cada misión conseguida se genera una nueva misión, es decir, una nueva casilla destino. El juego continúa hasta que se agota alguno de estos tres recursos: el número máximo de instantes de simulación que es 3000 inicialmente, la batería que es al inicio de 3000 y el tiempo acumulado de pensar por el agente que es de 300 segundos.

Inicialmente el mapa es desconocido, las posiciones de los agentes jugador y sonámbulo también lo son y además puede haber en los mapas aldeanos y lobos. Todo esto implica que la parte reactiva del comportamiento también debe modificarse para tener en cuenta la nueva situación y para incluir los comportamientos necesarios que el estudiante considera que le llevarán a obtener la máxima puntuación.

La simulación también terminará si el agente jugador o el agente sonámbulo caen por un precipicio. El agente sonámbulo se reiniciará en una nueva casilla desconocida del mapa si choca con cualquier otro agente. Los lobos solo pueden atacar al agente jugador. Su ataque consiste en desplazarlo de su casilla cuando se encuentra en una posición adyacente a la suya. No siempre el “empujón” del lobo logra desplazar de la casilla al agente jugador, por eso, el agente jugador tras el ataque de un lobo debería verificar si se produjo o no el desplazamiento.

Para valorar este nivel se realizarán pruebas sobre distintos mapas con distintas configuraciones de posiciones iniciales y de listas de objetivos. En base al resultado de esas pruebas se otorgará una calificación entre 0 y 3 puntos.

La nota final se calculará sumando los puntos obtenidos en cada nivel, teniendo en cuenta las restricciones descritas anteriormente relativas a que para considerar algunos de los niveles superiores, deben estar resueltos los niveles inferiores.

5.4. Fechas Importantes

La fecha tope para la entrega será el **LUNES 8 DE MAYO DE 2023** antes de las **23:00 horas** y desde el 9 DE MAYO estará disponible la entrega para el cuestionario de autoevaluación hasta **EL JUEVES 11 DE MAYO** a las **23:00 horas**.

5.5. Observaciones Finales



Esta **práctica es INDIVIDUAL**. El profesorado para asegurar la originalidad de cada una de las entregas, someterá a estas a un procedimiento de detección de copias. En el caso de detectar prácticas copiadas, los involucrados (tanto el que se copió como el que se ha dejado copiar) tendrán suspensa la asignatura. Por esta razón, recomendamos que en ningún caso se intercambie código entre los alumnos. No servirá como justificación del parecido entre dos prácticas el argumento *“es que la hemos hecho juntos y por eso son tan parecidas”*, o *“como estudiamos juntos, pues...”*, ya que como se ha dicho antes, **las prácticas son INDIVIDUALES**.

Como se ha comentado previamente, el objetivo de la defensa de prácticas es evaluar la capacidad del alumno para enfrentarse a este problema. Por consiguiente, se asume que todo el código que aparece en su práctica ha sido introducido por él por alguna razón y que dicho alumno domina perfectamente el código que entrega. Así, si durante cualquier momento del proceso de defensa el alumno no justifica adecuadamente algo de lo que aparece en su código, la práctica se considerará copiada y por tanto suspensa, reservándose los profesores elevar a instancias superiores si la falta se considerara grave. Por esta razón, aconsejamos que el alumno no incluya nada en su código que no sea capaz de explicar qué misión cumple dentro de su práctica y que revise el código con anterioridad a la defensa de prácticas.

Por último, las prácticas presentadas en tiempo y forma, pero no vengan acompañadas de la entrega del documento de autoevaluación realizado por el estudiante, se considerarán como no entregadas y por consiguiente se obtendrá la calificación de 0. El supuesto anterior se aplica a aquellas prácticas no involucradas en un proceso de copia. En este último caso, el alumno podrían tener una penalización más grave.