

PROYECTO FINAL - MANUALES

ESTUDIANTES:

CARLOS ALBERTO CORTÉS RAMÍREZ
ANGEL GUILLERMO PEÑARREDONDA SILVA
JOSÉ LUIS RATIVA MEDINA
REINALDO TOLEDO LEGUIZAMÓN
ANDERSON CAMILO VARGAS ALEJO

PROFESOR: Ph.D. JORGE EDUARDO ORTÍZ TRIVIÑO

Noviembre, 2023

Bogotá D.C – Colombia

MANUAL DE USUARIO

Con el fin de ejecutar el programa se puede elegir una de las siguientes maneras.

Manera 1:

Prerrequisitos:

1. Tener instalado un navegador (Chrome, Opera, Firefox, etc)

Instrucciones:

• Ingresar al repositorio de replit del siguiente enlace: Mundo de Wumpus en Replit

Preparación del entorno:

```
🔷 main.py 🗉 × +
                                                                                                                           ··· >_ Console ⊞ × ⊈ AI × ጭ Shell × +
                                                                                                                                Results of your code will appear here when you Run the
 444 if not self.grid[x][y - 1].wall:
445 adjacents.append((x, y - 1))
          adjacents.append((x, y - 1))
if not self.grid[x + 1][y].wall:
adjacents.append((x + 1, y))
if not self.grid[x][y + 1].wall:
                                                                                                                                project.
             adjacents.append((x, y + 1))
 450
             return adjacents
 454 grid_size = int(input("Ingrese el tamaña de la grilla (cuadrada): "))
455 environment = WumnusEnvironment(acid cid
          environment.grid[1][1].visited = 1
          '''environment.grid[1][2].visited = 1
environment.grid[2][1].visited = 1
 459
460
           agent = WumpusAgent(grid_size)
 464
465
             actions = agent.choose_actions(environment)
 468
469
470
             print(f"Posición actual del agente: {environment.agent_location}")
print(f"Posición actual del Wumpus: {environment.wumpus_location}")
             print(f"Posiciones de los agujeros: {environment.pits_locations}")
             print(f"Posición del oro: {environment.gold_location}")
print(f"Acción elegida: {actions}")
              print(f"Celdas sin brisa: {agent.cells_without_breeze}")
```

Figura 1. Entorno de Replit

En la figura 1 podemos observar el entorno de replit. En la parte superior se encuentra el botón "Run" para poder ejecutar el programa. En la sección que se encuentra a la derecha encontramos la consola.

Ejecución:

1. Una vez ingresado al replit, presionar el botón "Run"

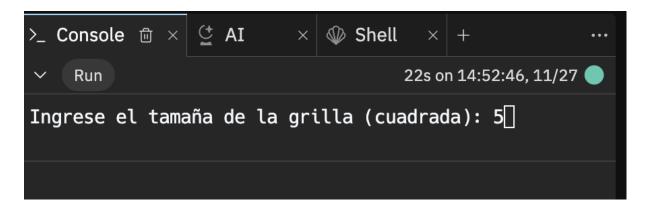


Figura 2. Consola de Replit

Una vez presionado el botón "Run" el programa solicitará el tamaño de la grilla en la consola como se muestra en la figura 2. Se debe ingresar un número entero.

2. Cuando se ingrese el tamaño de la grilla, se iniciará el mundo y se establecerán los agujeros, el Wumpus y el oro aleatoriamente. Seguido a esto se mostrará la información presente en la figura 3. En está ocasión dado que se estableció un agujero en la celda (1,2), en la celda (1,1) se percibe brisa y por tanto también se presentan las probabilidades de las 2 celdas adyacentes en cuanto a la presencia de un agujero o no. Del mismo modo, para continuar con el siguiente paso, se presiona enter y si se quiere salir del juego se presiona la tecla q.

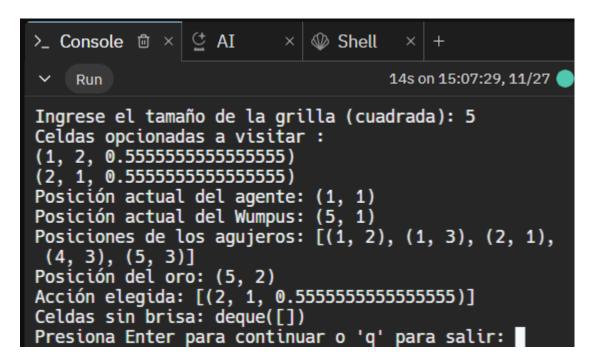


Figura 3. Mundo de Wumpus inicializado

3. Seguir presionando **enter** hasta que el juego se termine.

Manera 2:

Prerrequisitos:

- 1. Tener instalado python. Enlace de descarga: https://www.python.org/downloads/
- 2. Tener instalado un editor de código. Se recomienda VsCode pero se puede usar el editor de preferencia.

Instrucciones:

• Descargar el código fuente disponible en: https://github.com/Jrativa/proyectoEstocasticos

Preparación del entorno:

Figura 4. Programa en el editor de código.

En la figura 5 podemos observar el editor de código VsCode. En la parte superior se encuentra un botón con el símbolo de play, el cual es el botón "Run", que sirve para poder ejecutar el programa. En la sección inferior encontramos la consola.

Ejecución:

1 Presionar el botón "Run"

```
PS C:\Users\josel\Documents\Ing.Sis\ProyectoEstocasticos>
/Documents/Ing.Sis/ProyectoEstocasticos/main.py
Ingrese el tamaño de la grilla (cuadrada): 4
```

Una vez presionado el botón "Run" el programa solicitará el tamaño de la grilla en la consola como se muestra en la figura 5. Se debe ingresar un número entero.

4. Cuando se ingrese el tamaño de la grilla, se iniciará el mundo y se establecerán los agujeros, el Wumpus y el oro aleatoriamente. Seguido a esto se mostrará la información presente en la figura 6. Para continuar con el siguiente paso, se presiona enter y si se quiere salir del juego se presiona la tecla q.

```
/Documents/Ing.Sis/ProyectoEstocasticos/main.py
Ingrese el tamaño de la grilla (cuadrada): 4
Posición actual del agente: (1, 1)
Posición actual del Wumpus: (1, 3)
Posiciones de los agujeros: [(1, 3), (2, 2), (4, 2)]
Posición del oro: (2, 1)
Acción elegida: deque([(2, 1), (1, 2)])
Celdas sin brisa: deque([])
Presiona Enter para continuar o 'q' para salir:
```

Figura 6. Mundo de Wumpus inicializado

5. Seguir presionando enter hasta que el juego se termine.

MANUAL TÉCNICO

Readme.md: Este archivo es del tipo informativo y contiene información acerca de los autores, instalación, uso y una breve descripción del proyecto.

Carpeta "src": En está carpeta se encuentra el código fuente del proyecto.

Carpeta "docs": En está carpeta se encuentran la documentación relacionada al proyecto

Como se aprecia en el documento de diseño de la aplicación se cuenta con 3 clases en el proyecto. Las clases **WumpusAgent**, **WumpusEnvironment** y la clase **Cell**. La clase **WumpusAgent** cuenta con una estructura de datos de tipo pila en la que se almacenan las celdas sin brisas, por lo cual son celdas en las que sus adyacentes son seguras.

Cuando el agente tiene que tomar una decisión basada en probabilidades y si todas las posibles decisiones tienen la misma probabilidad de contener un agujero o el Wumpus fue usada la librería *random* que nos proporciona aleatoriedad para poder elegir entre estas celdas.