

# Avance 1

TC2008B.523



# Conformación del equipo



Karen Rocío Macías  
Ávila

A01657935



José Ernesto Gómez  
Aguilar

A01658889



Hazel Astrid Ángeles  
Quevedo

A01275792



Carlos Eduardo  
Córdoba Hilton

A01658948

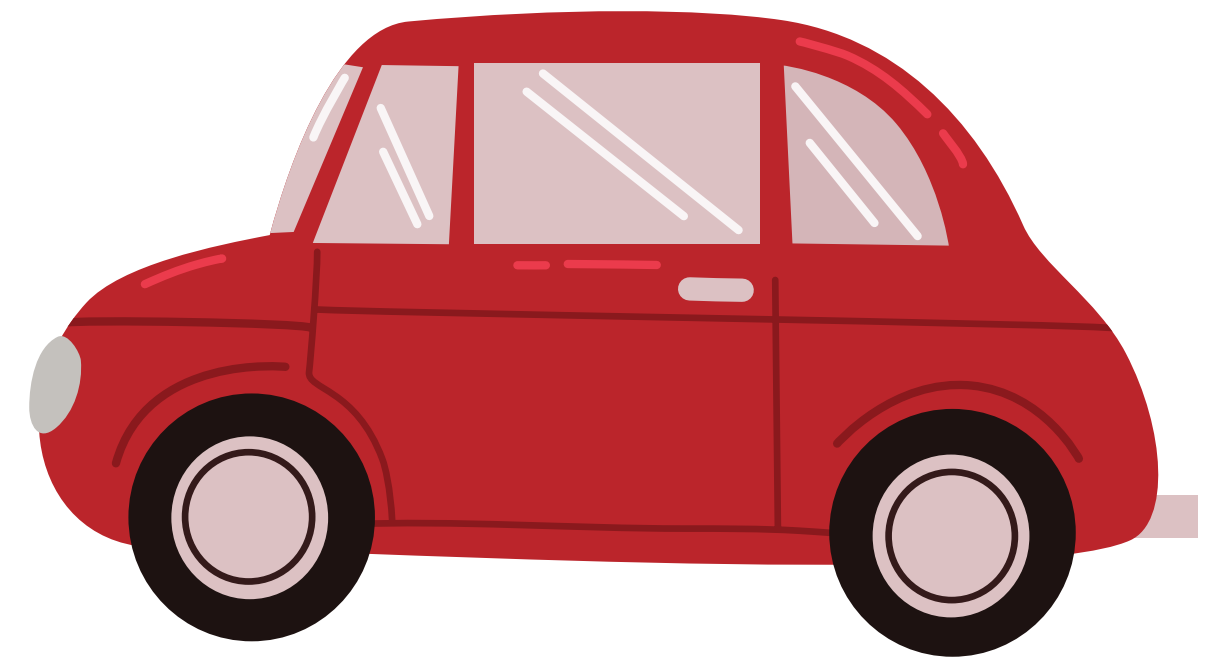
# Agentes involucrados

Automóviles: se relacionan entre ellos mismos debido a que transitan juntos sobre las calles, son agentes basados en una meta por que tratan de llegar a un destino.

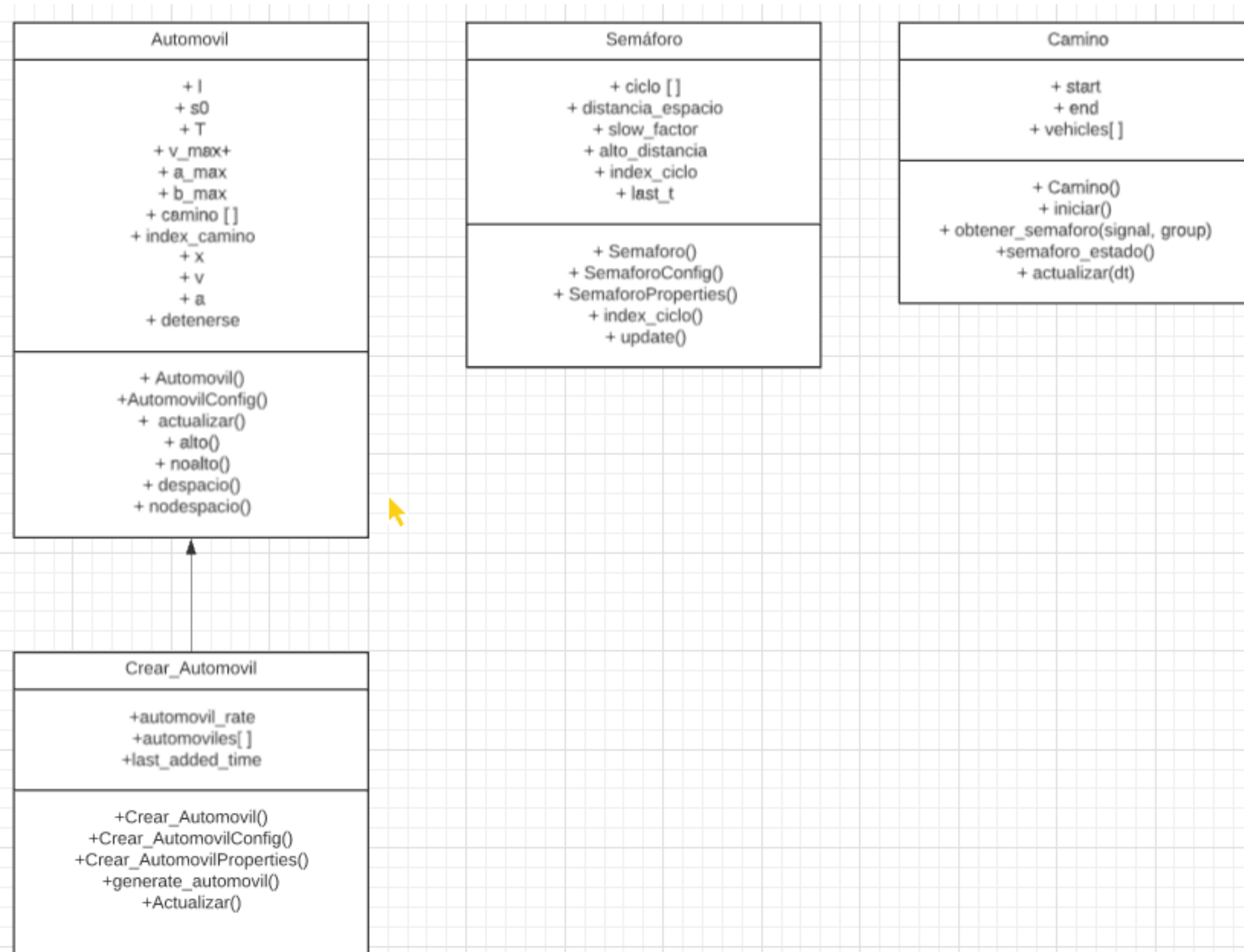
Semáforos: Son agentes basados en utilidad que se relacionarán con los automóviles permitiendo avanzar o detenerse.

Ambiente: Las calles que cruzan los automóviles son el ambiente de manera secuencial.

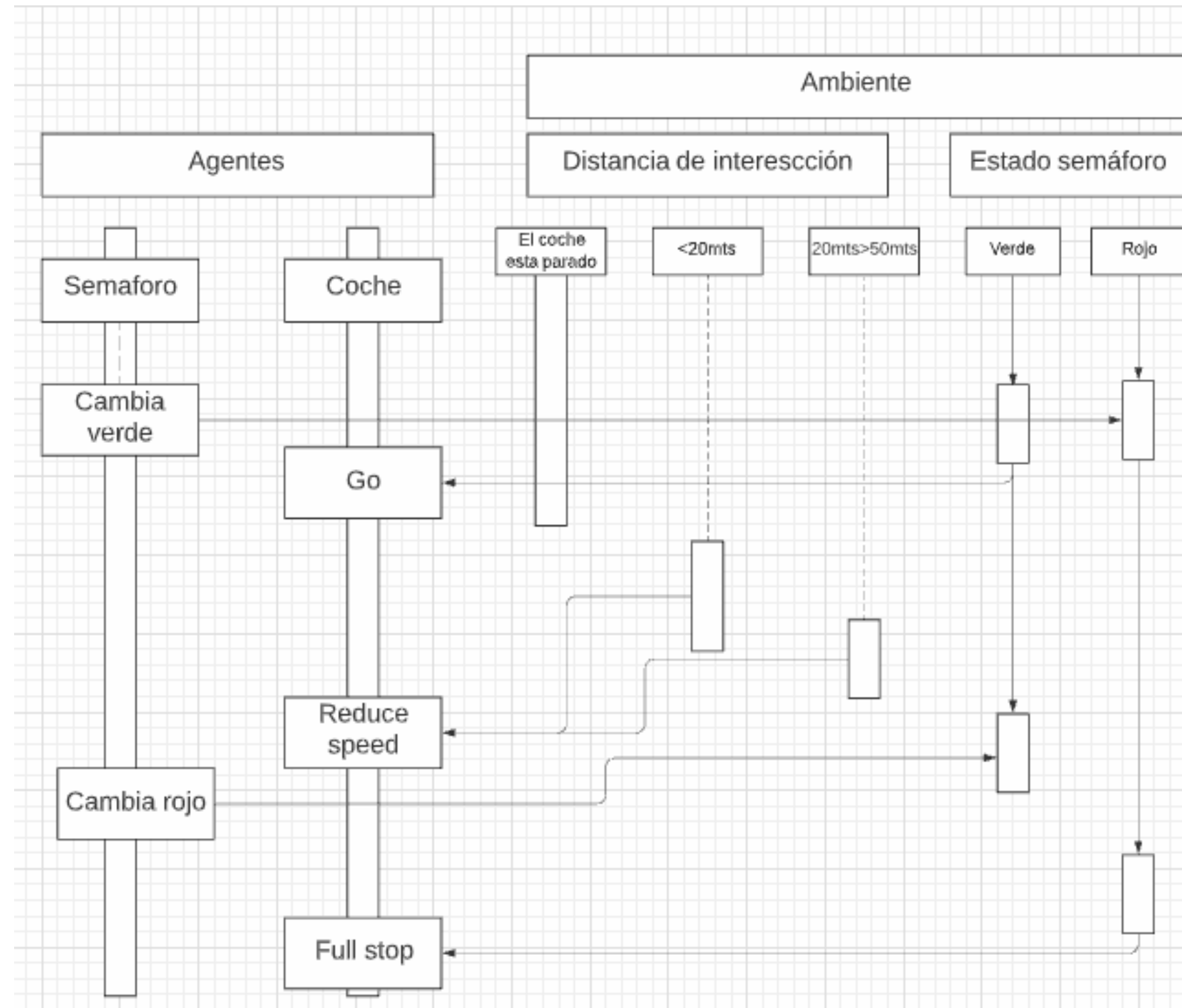
Lo que el usuario puede percibir como lo son otros coches, semáforos y las calles.

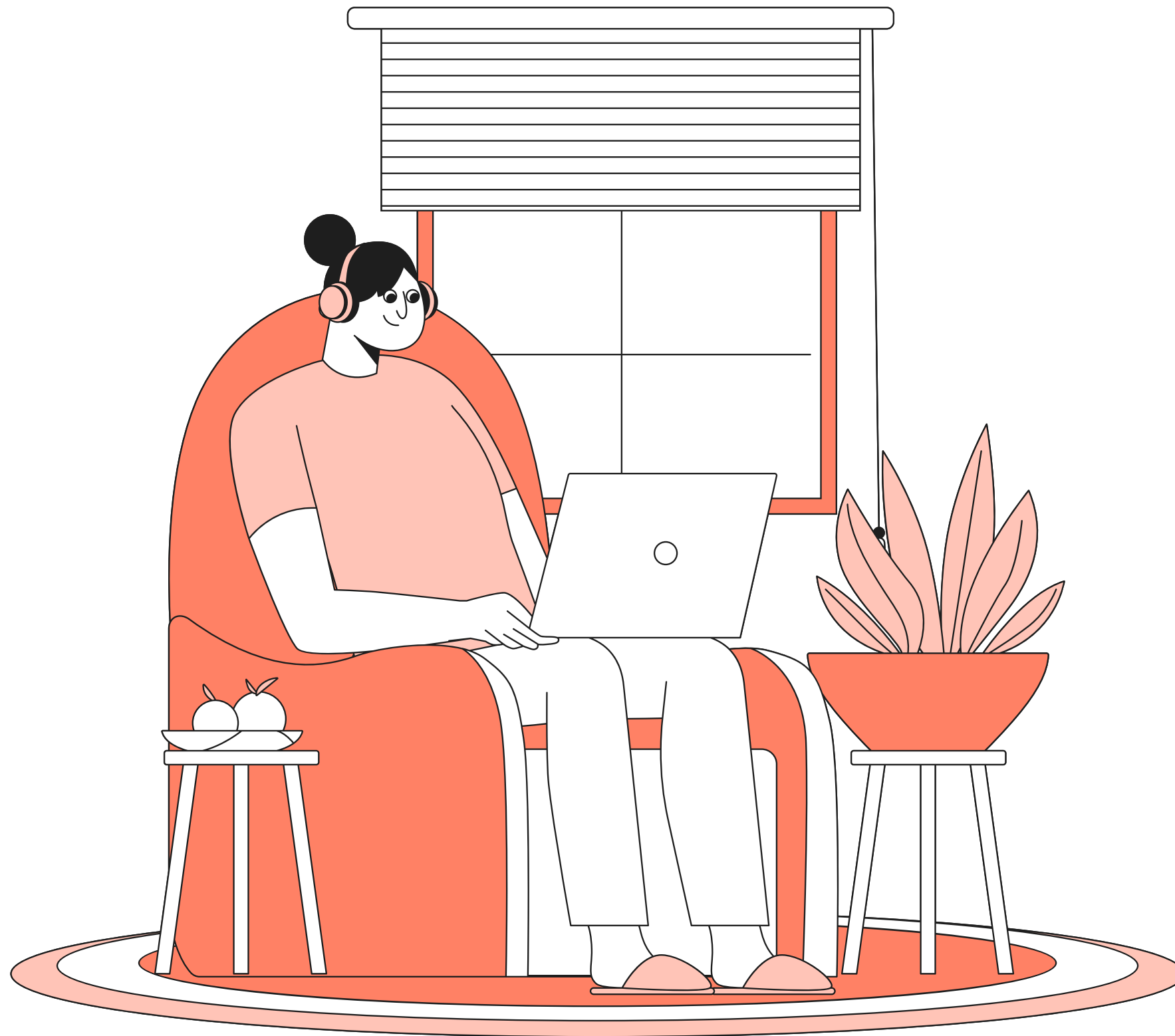


# Diagrama de clase



# Diagrama de protocolo



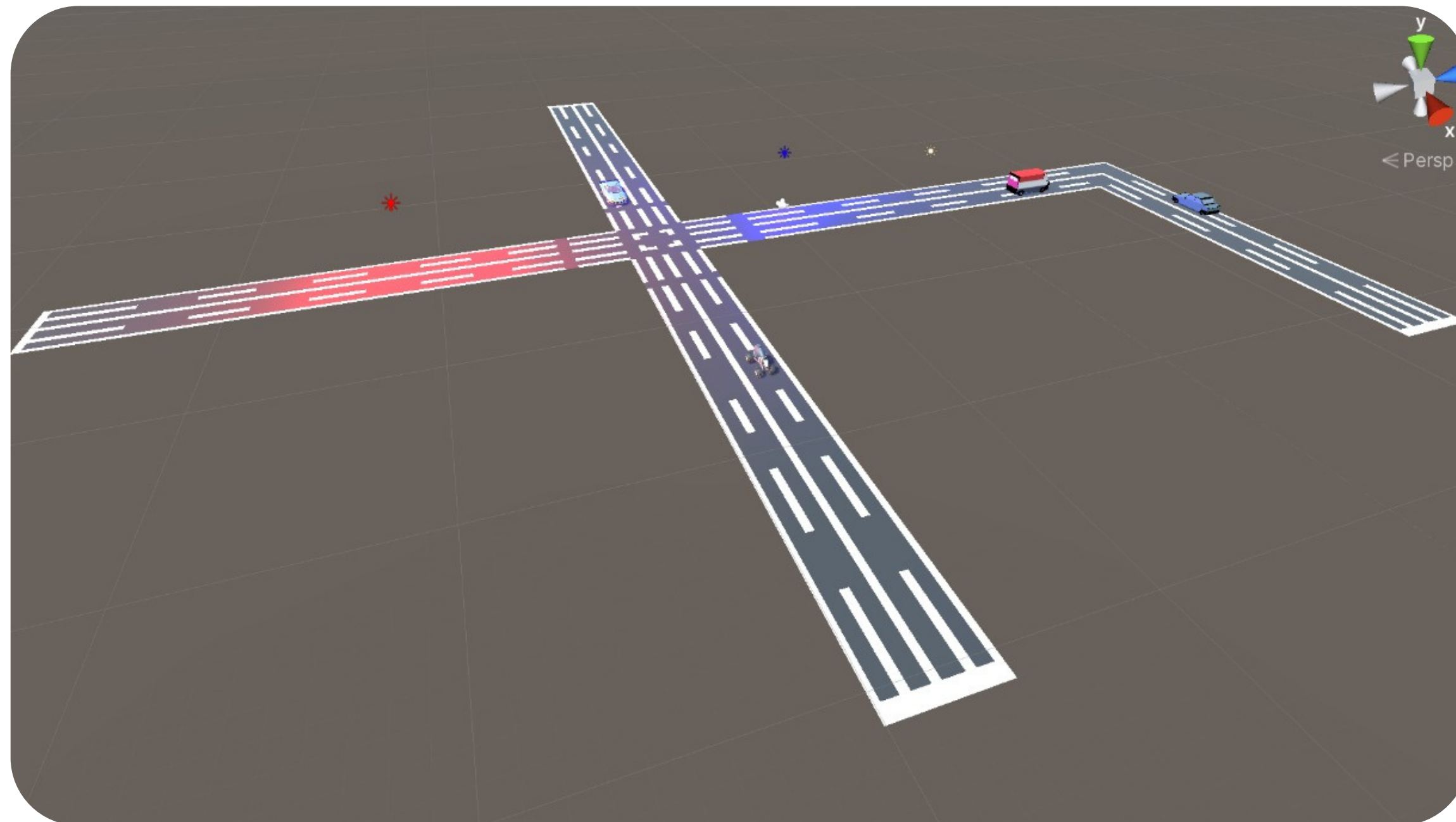


# Agentes

Nos movemos a replit.

# Gráfica

Uso de assets para realizar una visualización de la pista con automóviles aplicando texturas y materiales.









# Planeadas

Actividad	Fecha	Inicio / Fin	Horas	Esfuerzo
• Decidir la estrategia a utilizar para dar solución al reto	14/11/2021	29/11/2021	2 Horas	Medio
• Definir las diferentes interacciones de los agentes en la escena	22/11/2021	22/11/2021	3 Horas	Medio
• Pensar en el algoritmo para los agentes	18/11/2021	18/11/2021	3 Horas	Medio
• Generar el algoritmo para los agentes	29/11/2021	29/11/2021	6 Horas	Alto
• Hacer avance de código para agentes	19/11/2021	19/11/2021	3 Horas	Medio
• Hacer avance de código de gráficas o parte visual en unity	19/11/2021	19/11/2021	3 Horas	Medio
• Generar presentación y documento del avance 1	19/11/2021	19/11/2021	2 Horas	Bajo
• Plantificar entregas de avance 2	21/11/2021	21/11/2021	2 Horas	Bajo

# Pendientes

Actividad	Fecha	Inicio / Fin	Horas	Esfuerzo
• Decidir la estrategia a utilizar para dar solución al reto	14/11/2021	29/11/2021	2 Horas	Medio
• Definir las diferentes interacciones de los agentes en la escena	22/11/2021	22/11/2021	3 Horas	Medio
• Generar el algoritmo para los agentes	29/11/2021	29/11/2021	6 Horas	Alto
• Plantificar entregas de avance	21/11/2021	21/11/2021	2 Horas	Bajo

# Realizadas

Actividad	Fecha	Inicio / Fin	Horas	Esfuerzo	Real
• Obtener asset de automóviles	16/11/2021	14/11/2021	1 Hora	Bajo	Bajo / 1 Hora
• Texturas	16/11/2021	14/11/2021	3 Horas	Medio	Bajo / 1 Hora
• Crear materiales para los automóviles	16/11/2021	14/11/2021	3 Horas	Medio	Bajo / 0.5 Hora
• Crear primeros automóviles	16/11/2021	15/11/2021	3 Horas	Alto	Alto / 5 Horas
• Crear Autopista	16/11/2021	15/11/2021	2 Horas	Medio	Medio / 3 Horas
• Crear la iluminación para los objetos de la escena	16/11/2021	16/11/2021	4 Horas	Alto	Bajo / 0.5 Hora
• Definir la cantidad de agentes	17/11/2021	17/11/2021	3 Horas	Medio	Medio / 2 Horas
• Pensar en el algoritmo para los agentes	18/11/2021	18/11/2021	3 Horas	Medio	Medio / 3 Horas
• Hacer avance de código para agentes	19/11/2021	19/11/2021	3 Horas	Medio	Medio / 3 Horas
• Hacer avance de código de gráficas o parte visual en unity	19/11/2021	19/11/2021	3 Horas	Medio	Medio / 3 Horas
• Generar presentación y documento del avance 1	19/11/2021	19/11/2021	2 Horas	Bajo	Bajo / 2 Horas

# Aprendizaje adquirido

A través de estas semanas y como resultado de nuestro avance 1, el equipo aprendió.

01

## Unity

El equipo aprendió a modelar un automóvil desde cero, obtener assets previamente hechos y utilizar texturas o materiales para editarlos y cambiar su diseño. Iluminación y las transformaciones de objetos.

02

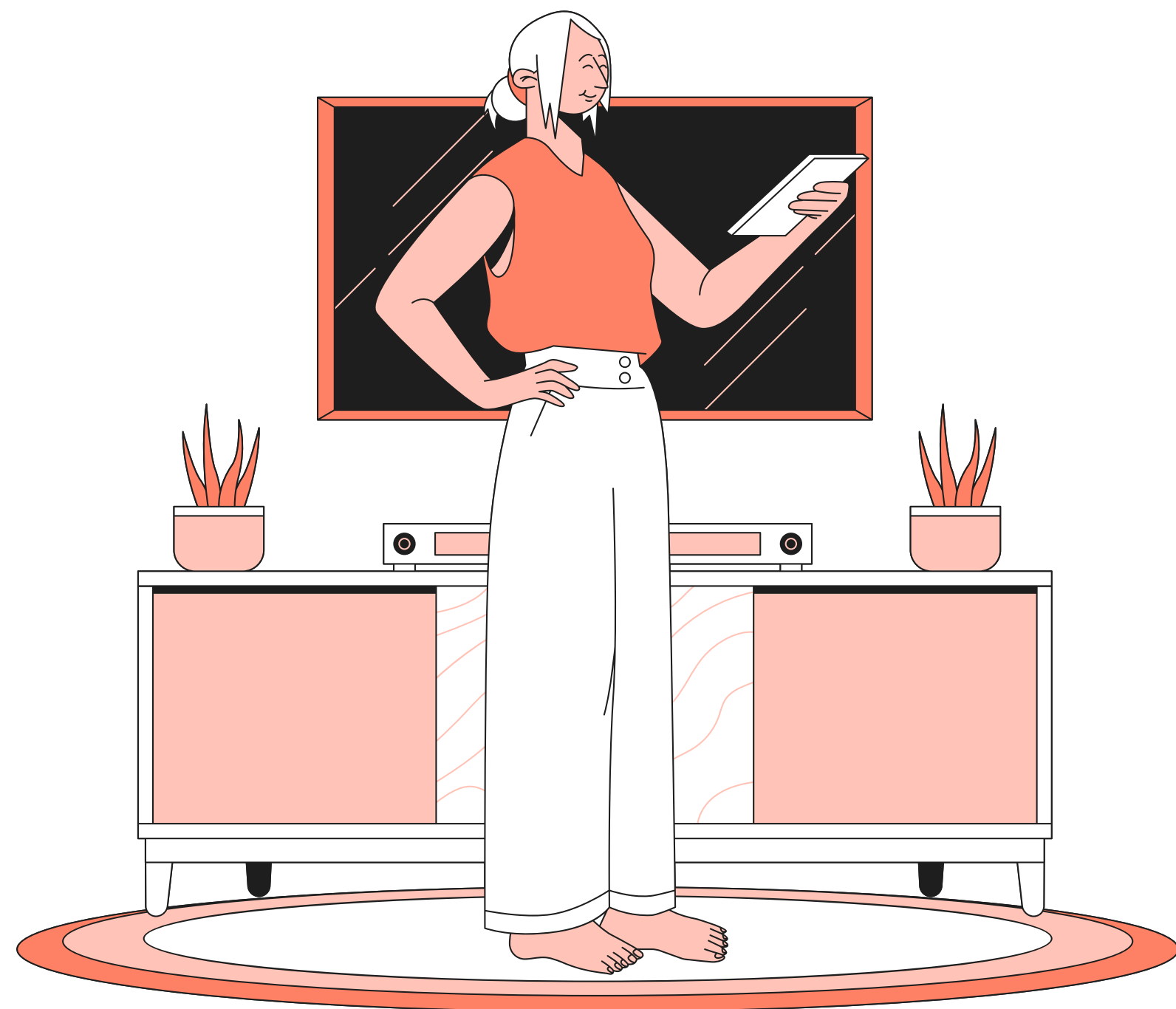
## Programación

Definir los primeros atributos y métodos en las clases necesarias para los agentes o el ambiente para su visualización en la parte gráfica.

03

## Soft skills

Trabajo en equipo  
Resolución de problemas  
Capacidad para trabajar bajo presión  
Adaptabilidad y flexibilidad



Gracias.