

Avance 2

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.

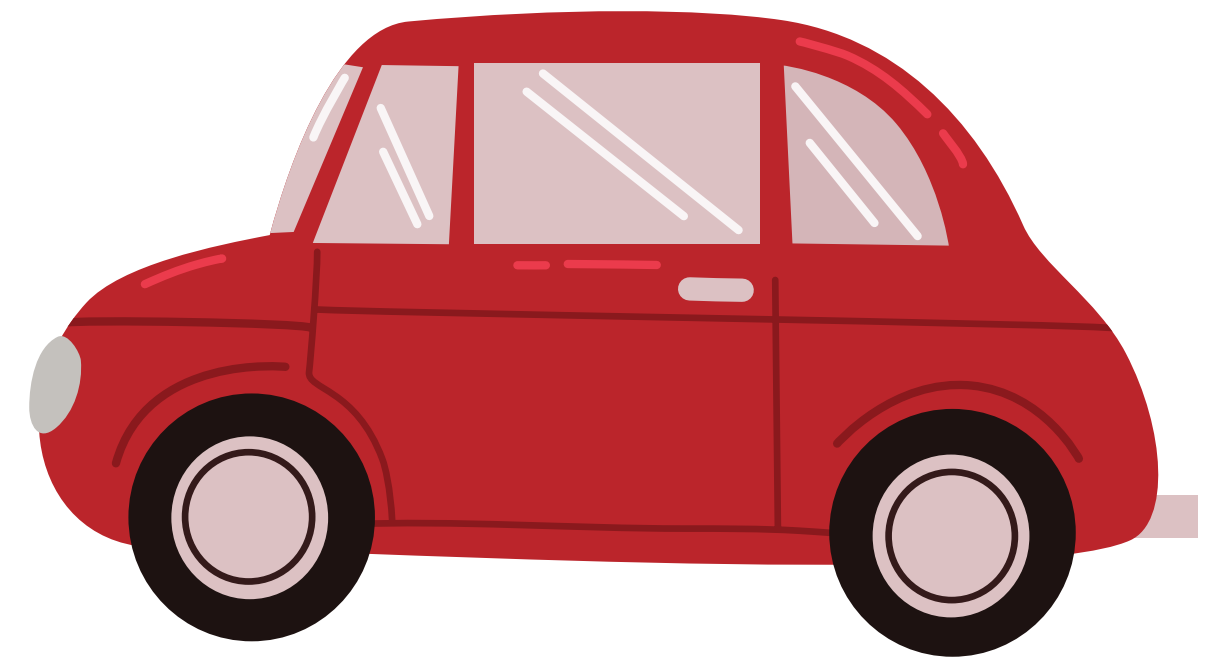


Diagrama de clase

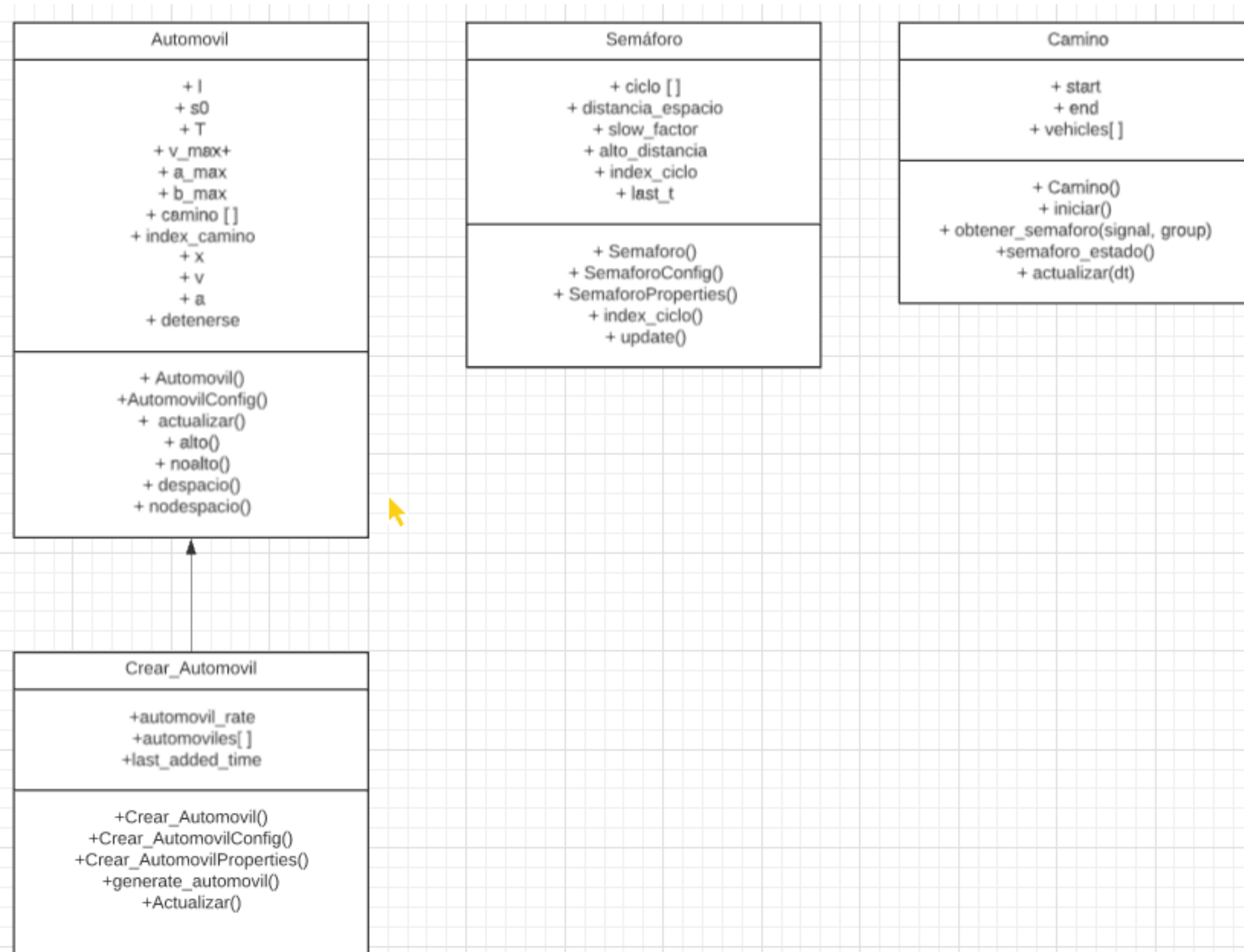
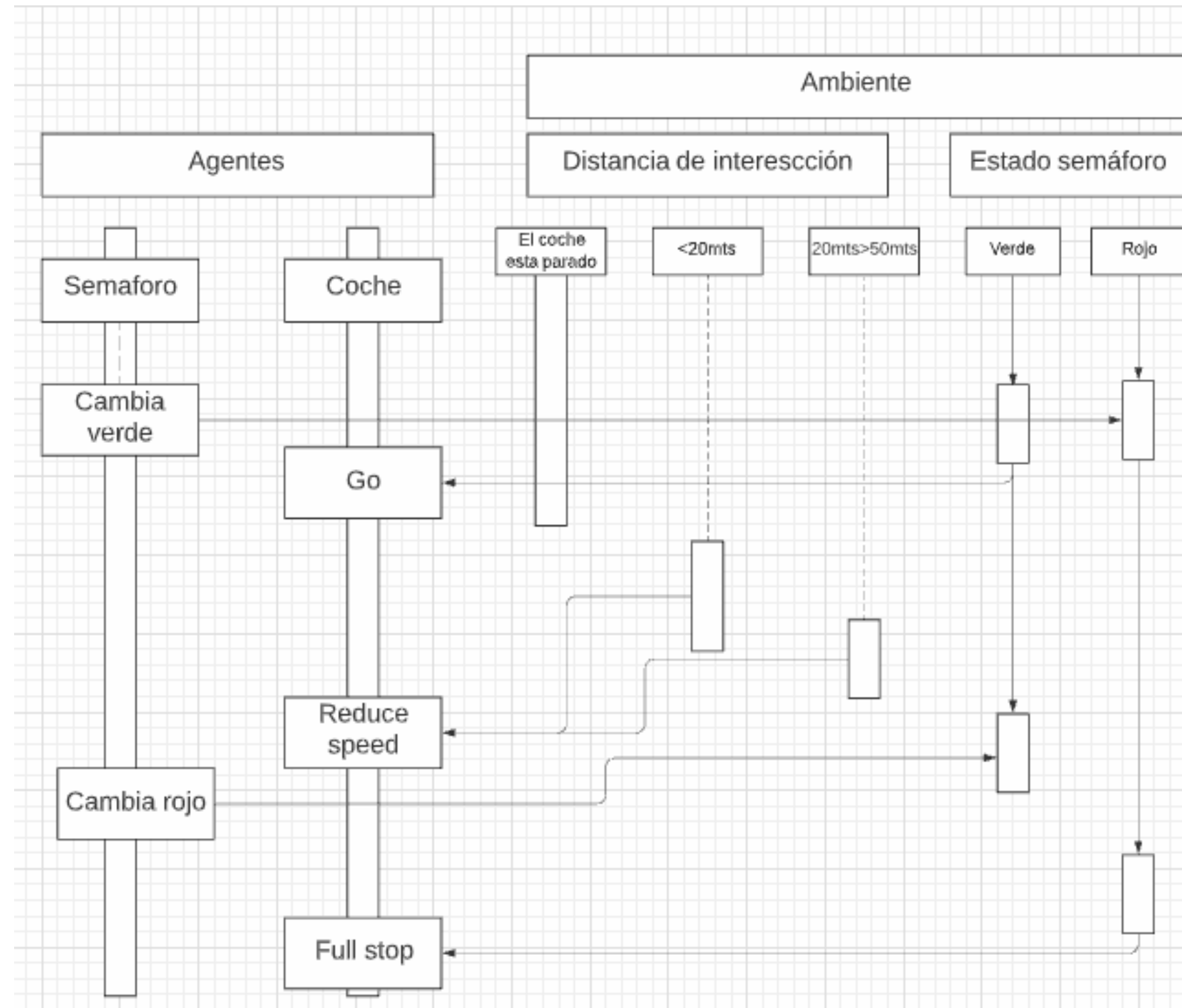
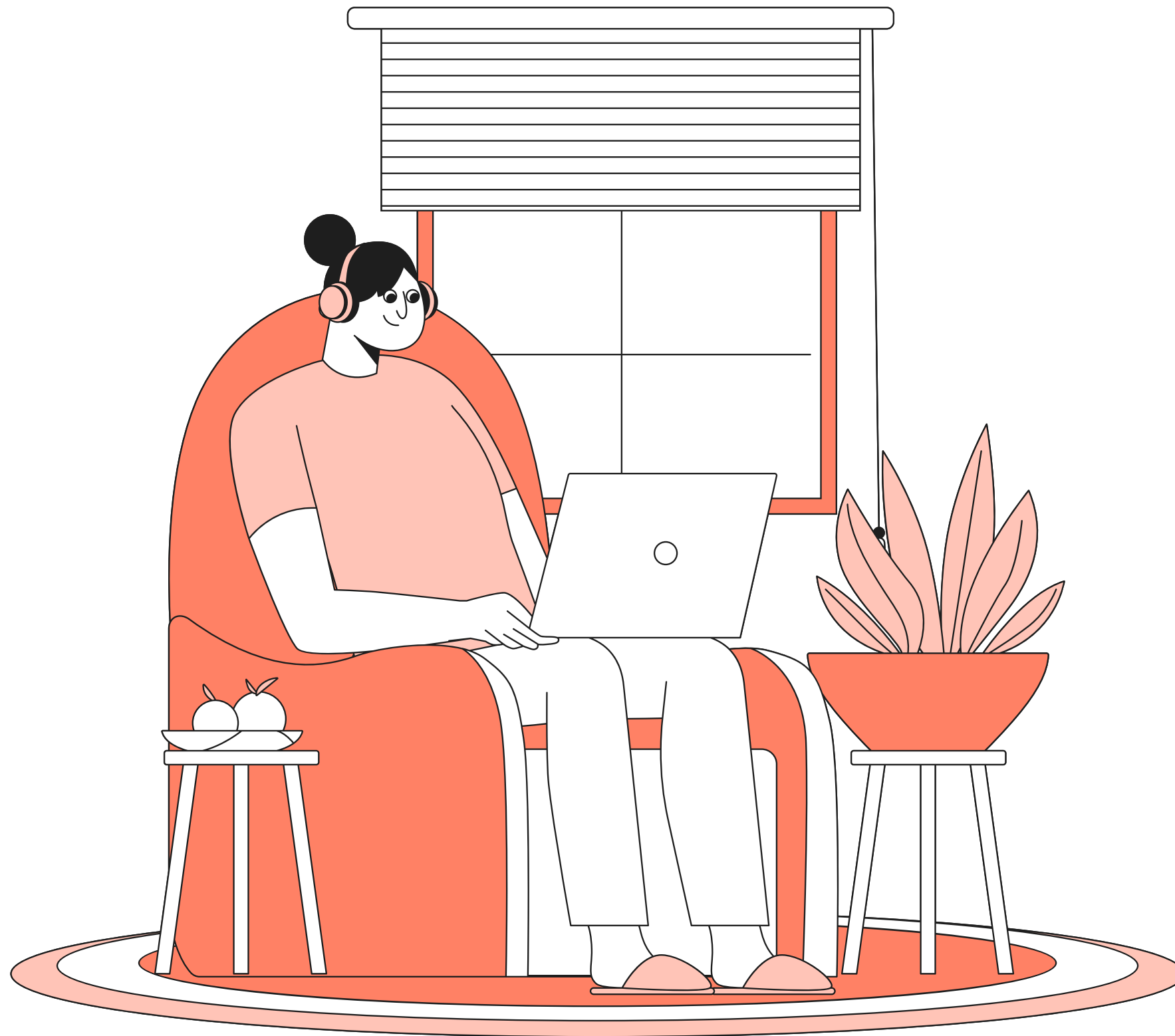


Diagrama de protocolo



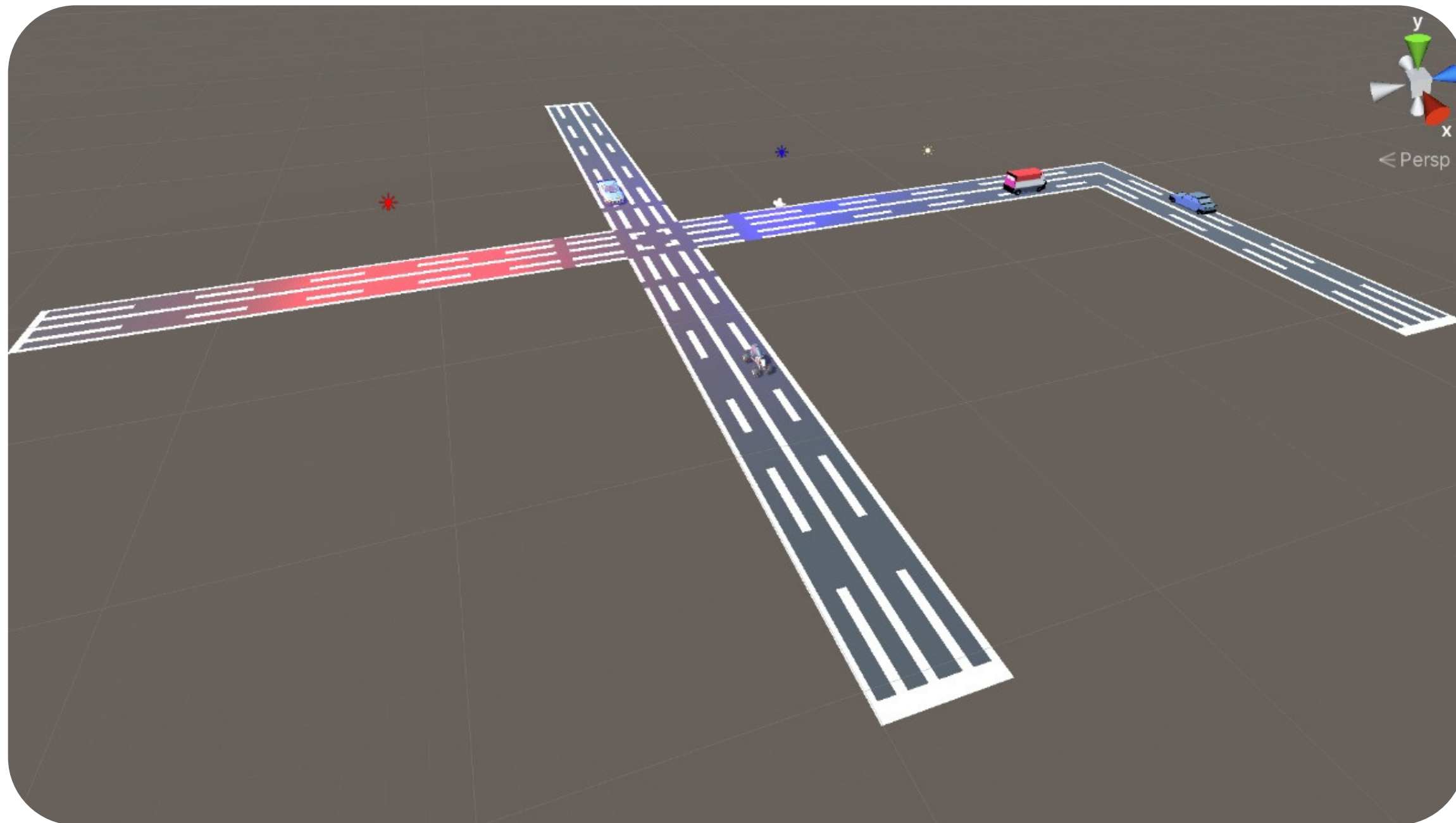


Agentes

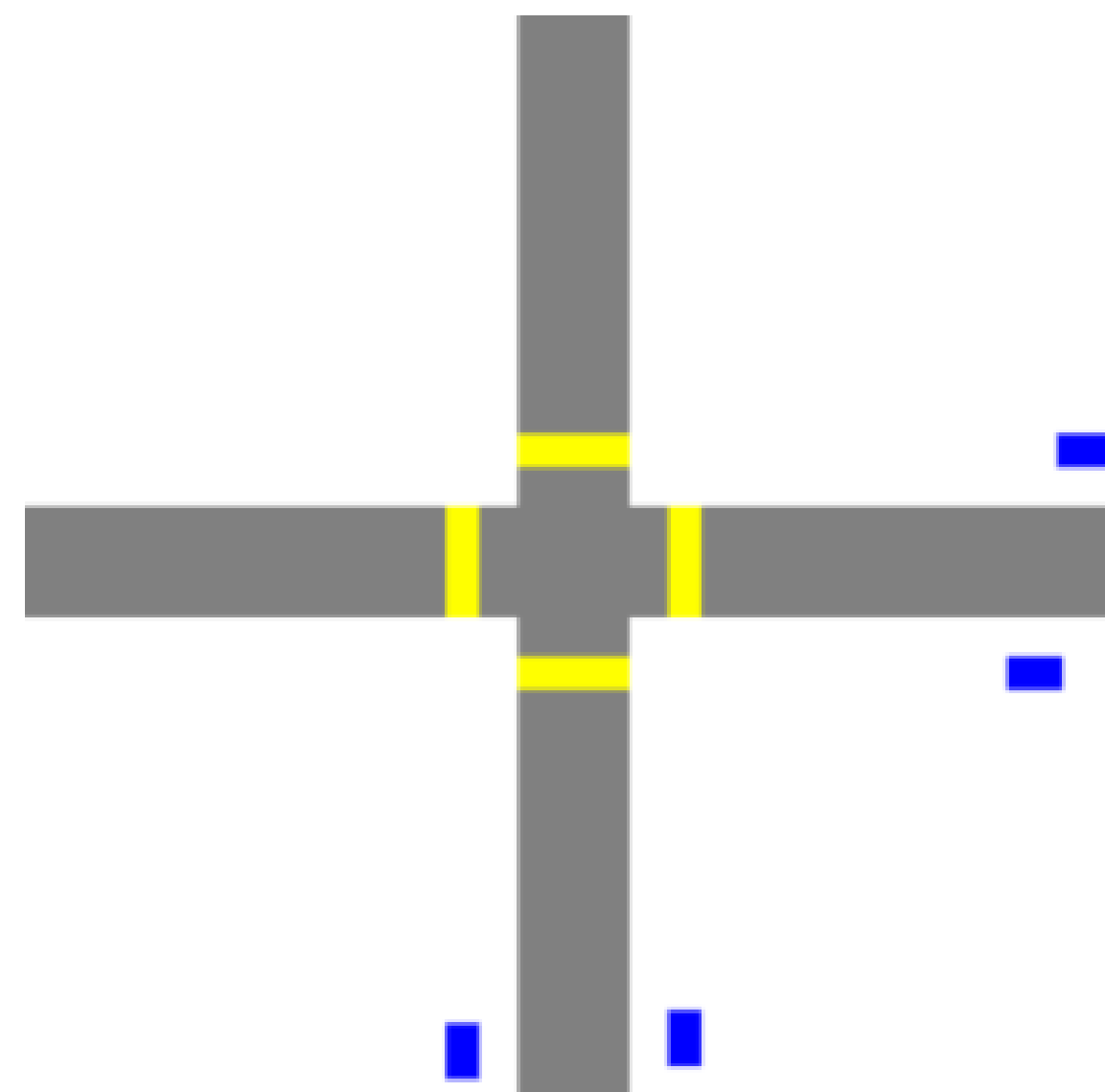
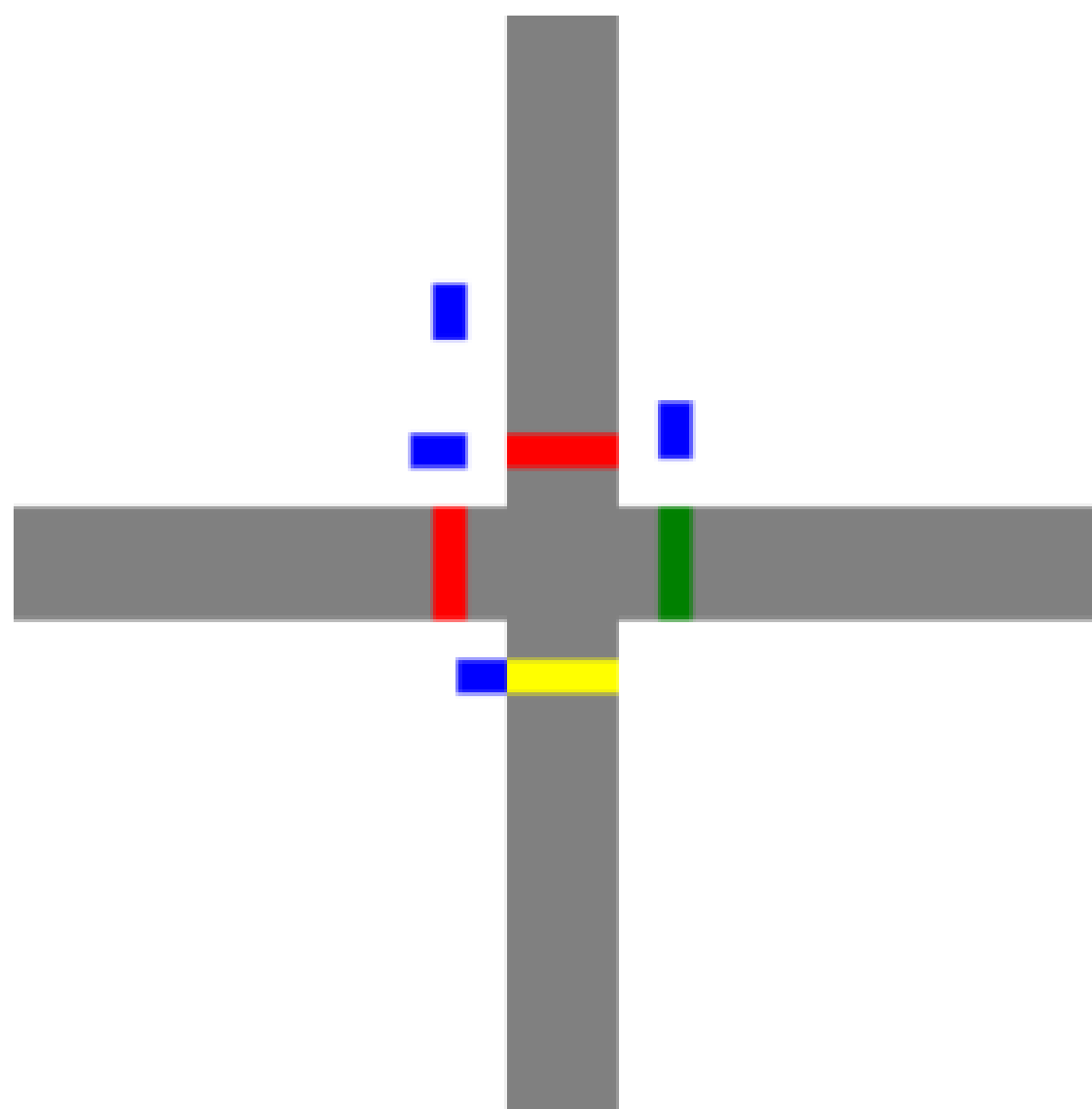
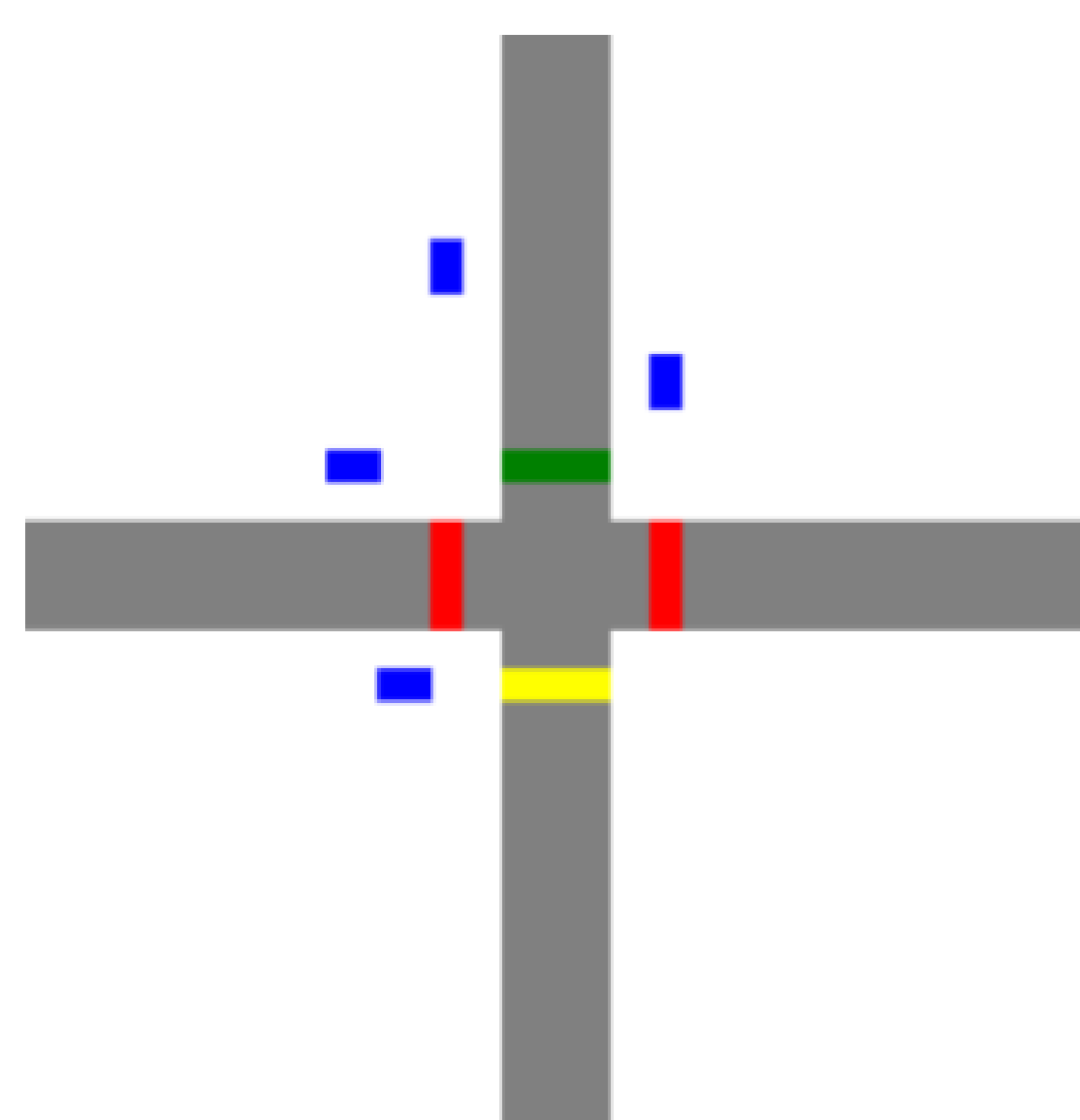
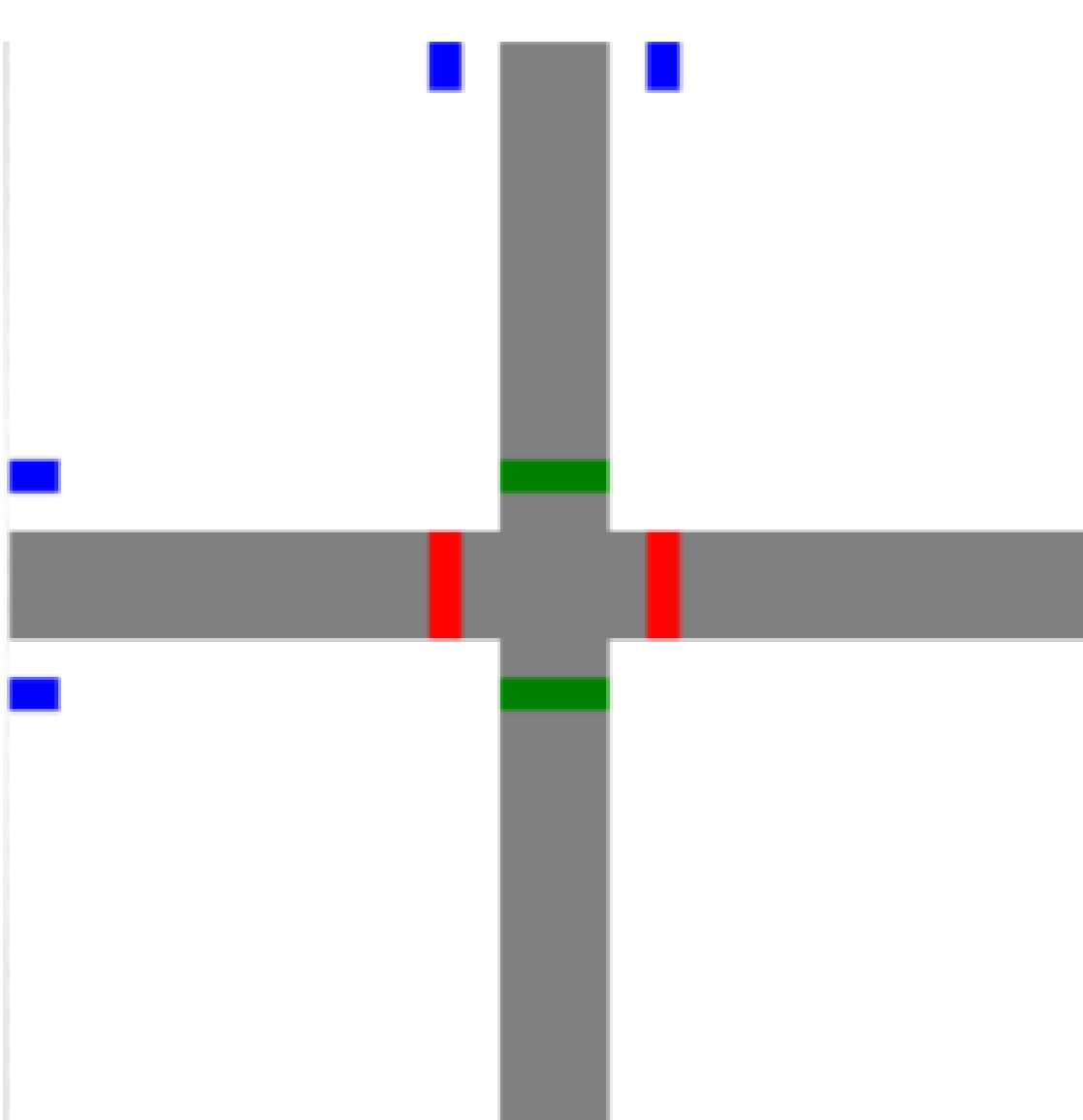
Nos movemos a replit.

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 |
|--|------------|--------------|---------|----------|
| <ul style="list-style-type: none">• Generar el algoritmo para los agentes | 29/11/2021 | 29/11/2021 | 7 Horas | Alto |
| <ul style="list-style-type: none">• Colocar todos los carritos y completar el camino con semáforos | 29/11/2021 | 29/11/2021 | 3 Horas | Medio |
| <ul style="list-style-type: none">• Hacer la conexión con unity | 30/11/2021 | 30/11/2021 | 6 Horas | Alto |

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 |

Realizadas

| Actividad | Fecha | Inicio / Fin | Horas | Esfuerzo | Real |
|---|----------|--------------|---------|----------|----------------|
| <ul style="list-style-type: none">Programa de interacción entre los agentes | 24/11/21 | 24/11/21 | 5 Horas | Alto | Alto / 6 Horas |
| <ul style="list-style-type: none">Generar presentación y documento del avance 1 | 25/11/21 | 25/11/21 | 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

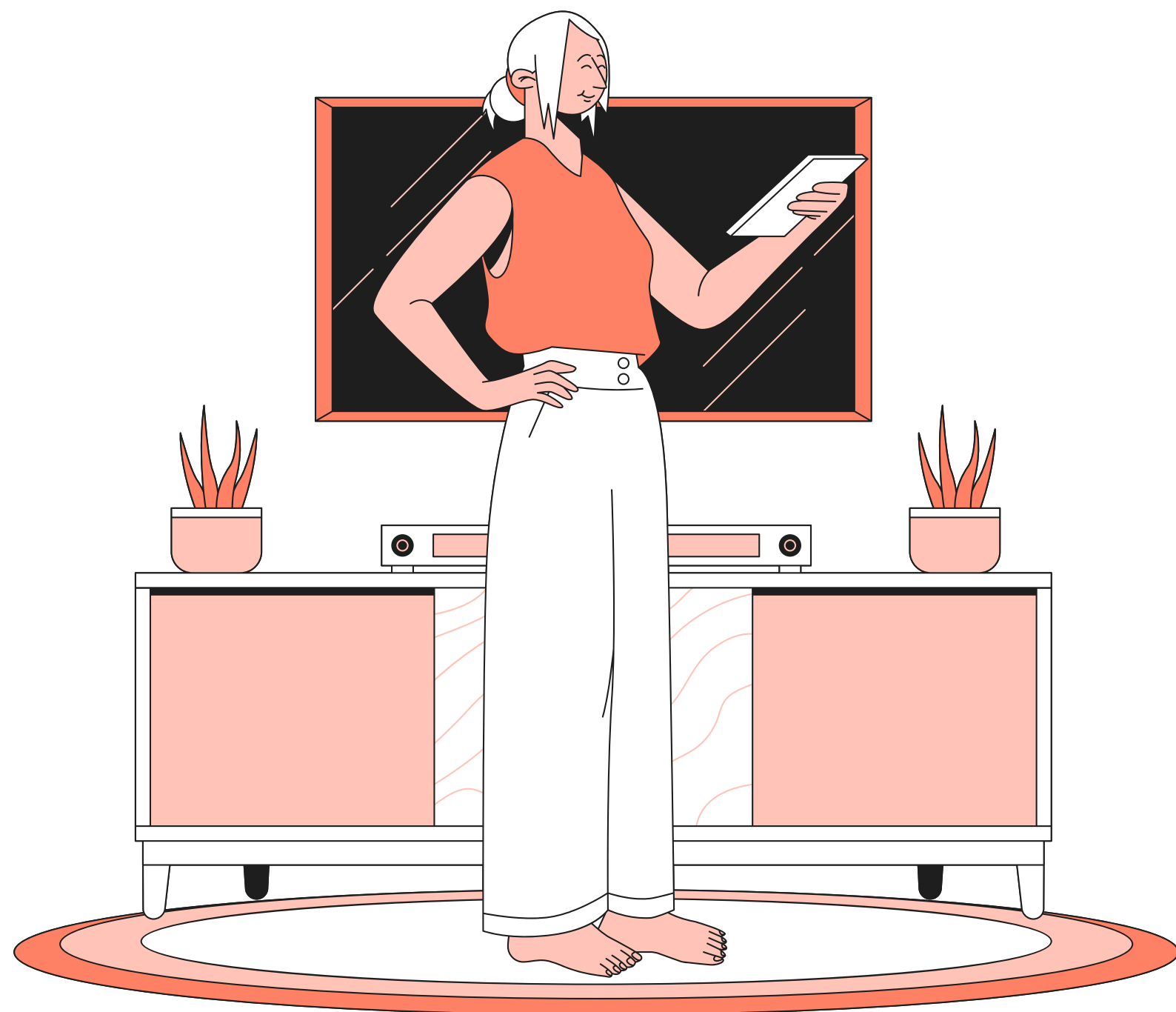
Programación

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.