Sistemas Multiagentes.

Laberinto de ratones:

Manual de usuario.

Realizado por:

Juan Carlos Serrano Pérez (jcsp0003) y Guillermo Martínez Lledó (gml00006). GRUPO: ujaTaco

La primera interfaz que veremos al ejecutar el programa del laberinto será la siguiente:



<u>Tiempo máximo:</u> En segundos, es el tiempo máximo que durará la competición de ratones si no se alcanza el objetivo de capturas antes.

<u>Capturas máximas:</u> Es el número de quesos con el que un ratón ganará la partida y terminará la competición.

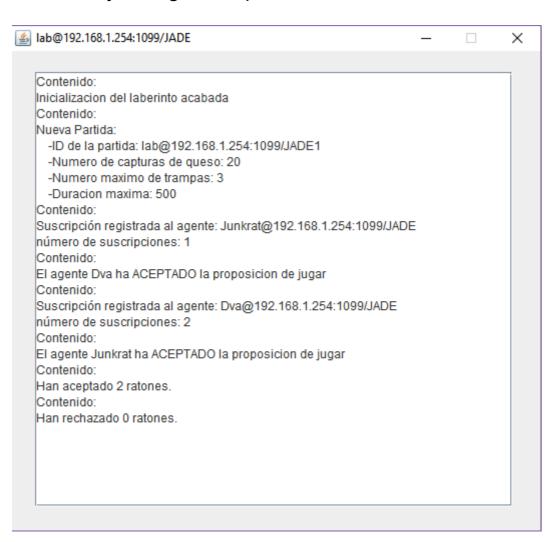
<u>Trampas máximas:</u> No se podrán colocar más "bombas" de las establecidas en éste campo por cada ratón.

Alto y ancho del laberinto: Indican, respectivamente, el número de casillas de alto y de ancho que tendrá el laberinto donde compenzaremos la competición.

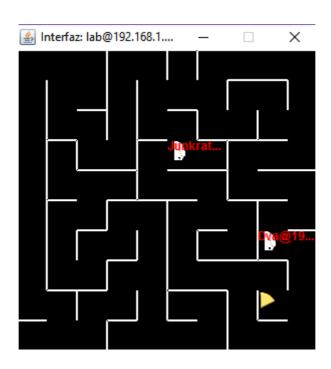
Ratones encontrados: Cantidad de ratones encontrados dentro de la plataforma y que entrarán en juego cuando comience la competición.

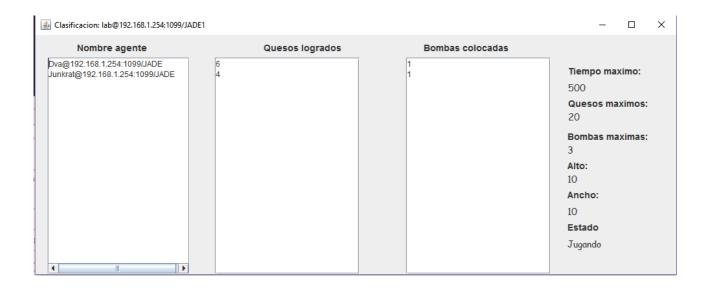
Podremos realizar varias partidas simultaneas, solo tendremos que configurar cada una como queramos y accionar el botón de "Empezar partida" cuando queramos (Siempre que haya como mínimo un ratón disponible).

La consola del laberinto nos ofrecerá información sobre las partidas que realicemos y los agentes que se subscriban

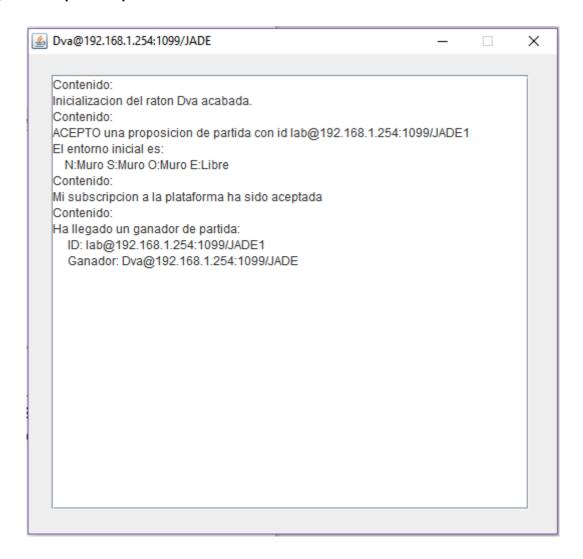


Al comenzar la partida, nos aparecerán 2 nuevas ventanas, el propio laberinto con información visual de la partida, y una ventana de clasificaciones que lleva el recuento de todos los ratones, sus quesos recogidos y las trampas que colocó cada uno.





La consola del ratón nos informará sobre su inicialización, las partidas que acepta y el entorno inicial donde se sitúa en cada partida. También se mostrará el ganador de una partida en la que hayamos participado cuando ésta finalice



Por último, las partidas se guardarán en un .txt en la carpeta "partidasAnteriores" del proyecto como un seguimiento de todos los movimientos e información de la partida.