

Documento individual

El modelo seleccionado da una funcionalidad basada en agentes reactivos, que deciden hacia qué dirección tienen que dirigirse basándose en su posición y la del destino al que tienen que llegar. Para ello evalúa qué dirección lo acercará más a su punto destino y verifica si puede tomarla, en caso de que no, pasa a la siguiente hasta encontrar una dirección factible. Esta funcionalidad es simple pero efectiva y nos pareció la manera adecuada tomando en cuenta el tiempo y los recursos con los que se contaba el equipo.

La ventaja es que no es necesario un cálculo para encontrar la ruta óptima, si no que, en cada paso, el agente tomará la dirección que más lo acercará al destino. Por lo mismo, en ocasiones, puede tener comportamientos irracionales como manejar en Zigzag. Mismo problema que se solucionaría cambiando el ancho de las calles a una celda en lugar de dos.

Como la implementación no tiene implementada una comunicación entre agentes, estos tomarán la dirección que a ellos les beneficie más, lo que puede implicar que se produzca tráfico. Si existiera una comunicación entre los vehículos, se podría evitar que estos tomaran una ruta cuando ya existen muchos agentes en ella. Tomando en cuenta, el bien común y no únicamente el suyo.

Reflexión

A lo largo del bloque, aunque se me hizo demasiado poco tiempo, aprendí muchas cosas interesantes como implementación de agentes, comunicación y otros recursos que resultaron indispensables a la hora de solucionar el reto final de la unidad de formación. Cada actividad me sirvió para poder solucionar la siguiente y también para desarrollar un mejor entendimiento de los temas tratados durante las clases. Viendo hacia atrás me impresiona lo mucho que he aprendido en un periodo tan corto, de sólo cinco semanas,

todavía. El conocimiento con el que me quedo no sólo es información teórica, sino que también desarrollé habilidades como identificación de variables, pensamiento lógico y por supuesto, todo lo relacionado a agentes y Unity que ahora me impide ver un videojuego sin pensar en los agentes implicados en su funcionamiento.

Trabajar con IBM me pareció una experiencia muy didáctica, subir el código para el back end que implementamos con Flask a la nube fue muy interesante.