



# Tecnológico de Monterrey

## M5. Revisión de avance 3

**Materia:**

Modelación de sistemas multiagentes con gráficas computacionales

**Maestros:**

Edgar Covantes Osuna

Raúl Valente Ramírez Velarde

**Alumno:**

Gabriel Maynez Garcia - A01236355

Raúl Kenyu Medina Takada - A01236331

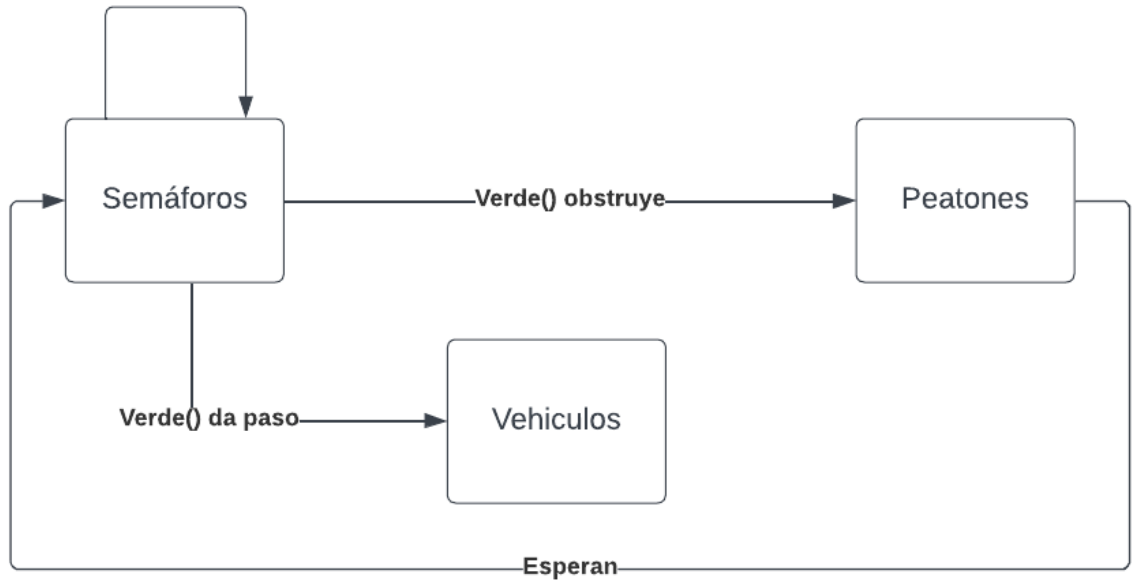
Cleber Gerardo Pérez Galicia - A01236390

**Fecha de entrega:**

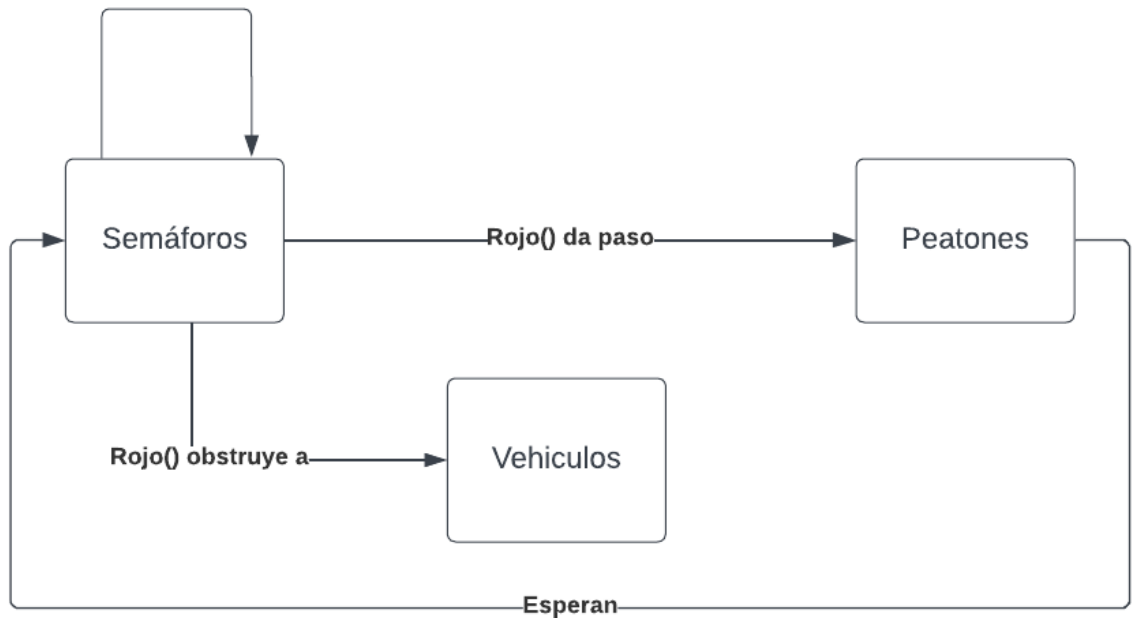
04/09/2023

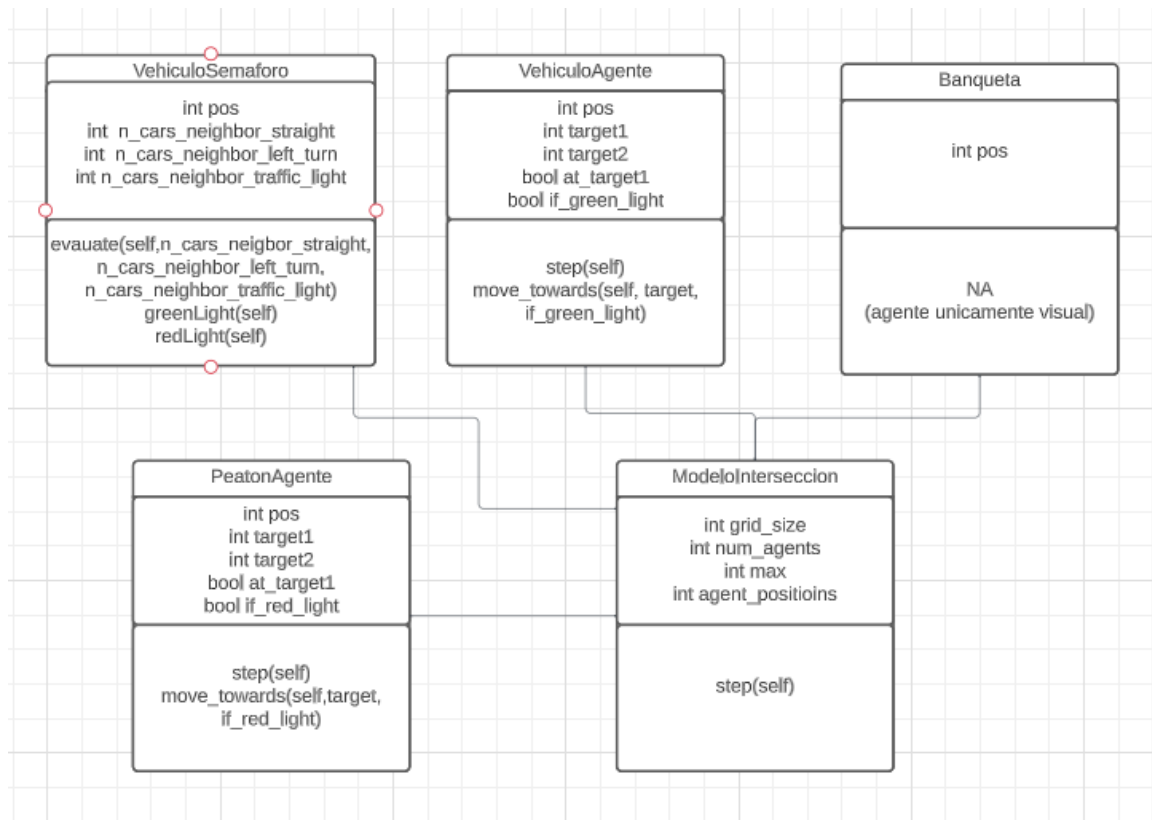
## I. Diagramas de clase y protocolos de interacción finales.

Evalua() la cantidad de vehiculos en cada carril, para activar Verde() o Rojo()

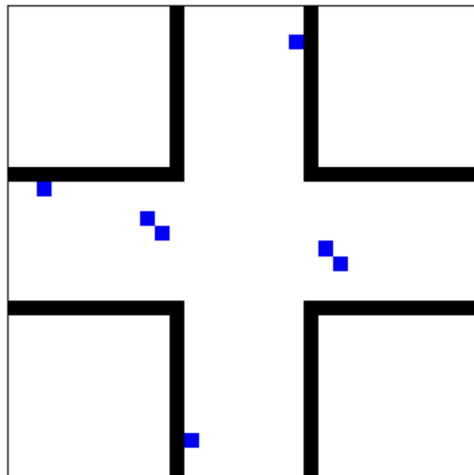


evalua() la cantidad de vehiculos en cada carril, para activar Verde() o Rojo()

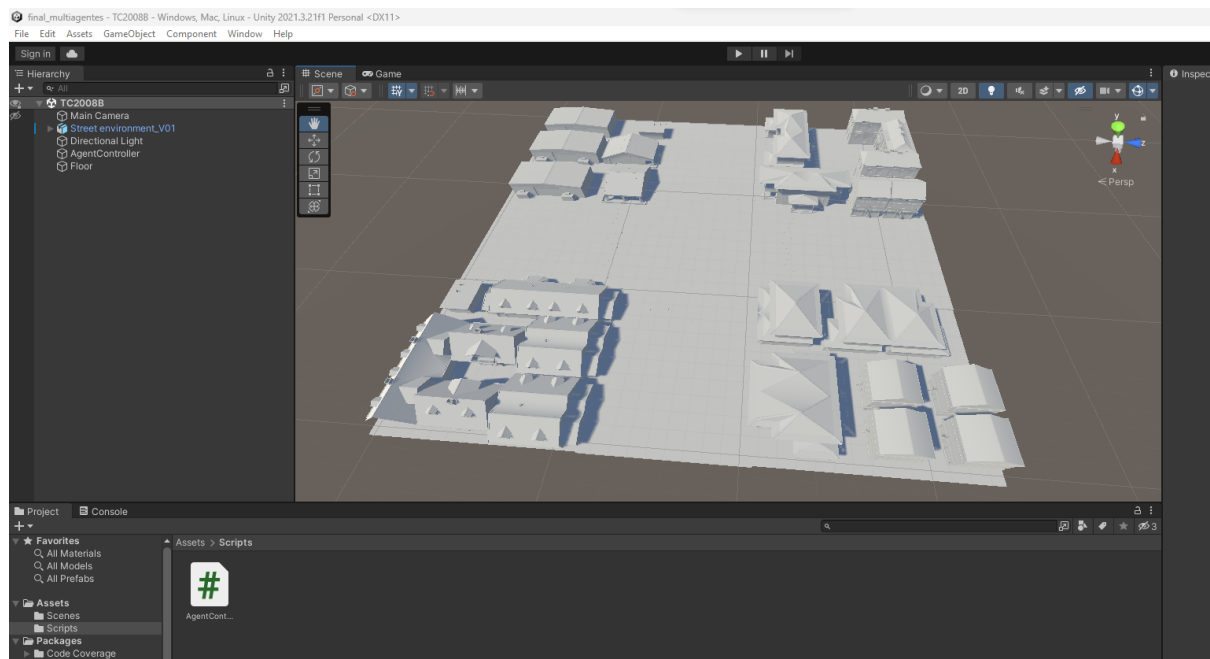




## II. Código (al menos el 60%) de la implementación de los agentes.(Archivos en el github)



### III. Implementación de la parte gráfica de la solución.



### IV. Plan de trabajo y aprendizaje adquirido.

Todavía se tiene que trabajar en el código de los multiagentes ya que en estos aunque ya funcione de manera correcta el movimiento de ellos y el lugar al que tienen que ir, falta agregar la aparición de nuevos agentes tras el inicio de la animación, así como mostrarlo de forma eficiente dentro de Unity.

Las actividades que llevamos a cabo para la entrega de esta revisión son las siguientes:

- Se definió concretamente el problema entre los miembros del equipo para empezar la construcción del mismo
- Se trabajó en mesa con cuadernos ipynb para lograr una simulación de nuestro problema de tráfico y flujo vehicular. Se graficó esta simulación en un grid bidimensional simple, que se planea traducir a un ambiente completamente tridimensional en unity para la siguiente entrega.
- Se trabajó en unity para construir los prefabs de nuestros agentes, así como sus texturas y los modelos del entorno de nuestra simulación.

Cabe destacar que cada una de estas actividades nos tomó más tiempo de lo que inicialmente pensábamos, pero al final hemos aprendido mucho de cada una de ellas.