

Manual de Usuario

Actividad de Programación 1: Arquitectura Reactiva

Equipo:

Rodolfo Andrés Ramírez Valenzuela A01169701

Fernando Gómez Herrera A01020319

Manual de usuario

Instalación (Sistemas GNU/Linux)

1. Descomprimir el código fuente del programa que se encuentra dentro del archivo **mars.zip**
2. Ingresar desde la terminal a la carpeta resultante y ejecutar el script **run.sh** con:

\$ sh run.sh

La **Figura 1** muestra un ejemplo de cómo correr la aplicación.

```

project > ll
total 13712
drwxr-xr-x 27 gomezhyuuga staff 9188 15 feb 03:48 mars
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 6,7M 15 feb 03:48 mars.zip
project > cd mars
mars > ll
total 1704
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 148K 14 feb 21:55 321impact.ttf
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 1,3K 14 feb 21:55 GetEvent.py
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,3K 14 feb 21:56 GetEvent.pyc
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 4448 14 feb 23:47 README.md
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 168K 14 feb 21:55 Roboto-MediumItalic.ttf
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,3K 15 feb 03:18 ant.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 187K 14 feb 21:55 bg.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 13K 15 feb 03:22 cooperative_game.py
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 28K 15 feb 03:23 cooperative_game.pyc
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,8K 15 feb 03:18 crumb.png
drwxr-xr-x 7 gomezhyuuga staff 2388 15 feb 03:33 env
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 10K 15 feb 03:22 game.py
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 16K 15 feb 03:23 game.pyc
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 139K 15 feb 03:18 grass.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,8K 14 feb 23:47 inputbox.py
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,8K 15 feb 01:58 inputbox.pyc
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,6K 15 feb 03:18 leaf.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,8K 15 feb 03:22 leaf2.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,6K 15 feb 03:22 leaf3.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 14K 15 feb 02:15 main_menu.py
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,4K 14 feb 21:55 mouse.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 498 15 feb 03:26 requirements.txt
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 2,4K 15 feb 03:18 rock.png
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 758 15 feb 03:36 run.sh
-rw-r--r-- 1 gomezhyuuga staff 67K 13 feb 22:22 start_menu.jpg
mars > sh run.sh
mars >

```

Figura 1. Corriendo la aplicación.

Uso de la aplicación

Al ejecutarse la aplicación se mostrará una venta similar a la **Figura 2**.

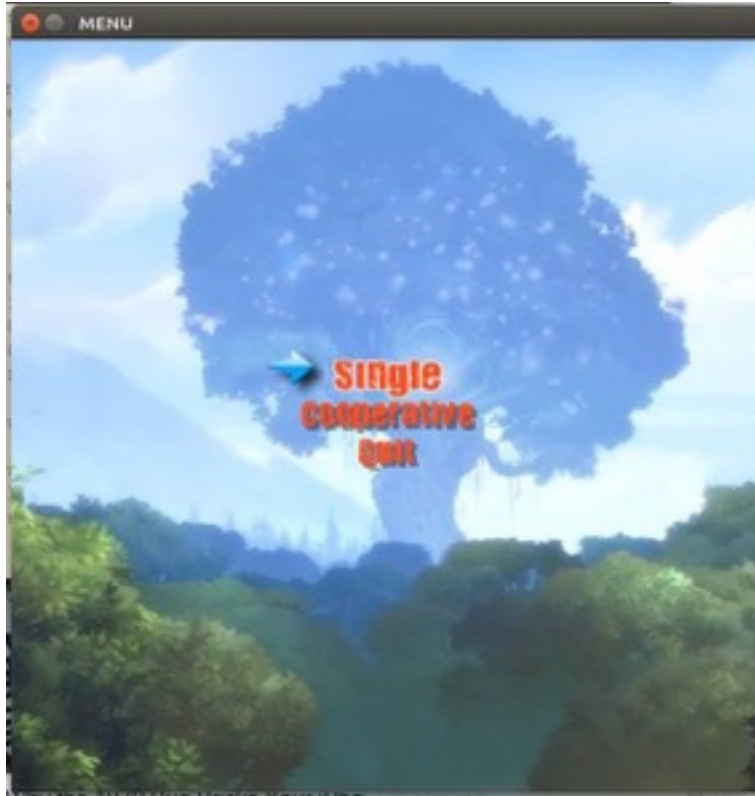


Figura 2. Menú principal.

Este es el **Menú principal**. Desde aquí hay tres acciones posibles:

1. **Single**: Simular el ambiente con agentes reactivos individuales.
2. **Cooperative**: Simular el ambiente con agentes reactivos que emplean un modelo colaborativo.
3. **Quit**: Salir de la aplicación.

Al seleccionar las opciones 1 o 2, aparecerá una pantalla similar a la de la **Figura 3**. Dentro de esta pantalla deben introducirse los siguientes datos, **escribiendo con el teclado los números y pulsando ENTER una vez introducidos**.

- **AGENT_COUNT**: número que expresa la cantidad de **agentes** dentro del ambiente.

- **ROCK_COUNT**: número que expresa la cantidad de **obstáculos** dentro del ambiente.
- **LEAF_COUNT**: número que representa la cantidad de objetos a recoger dentro del ambiente.

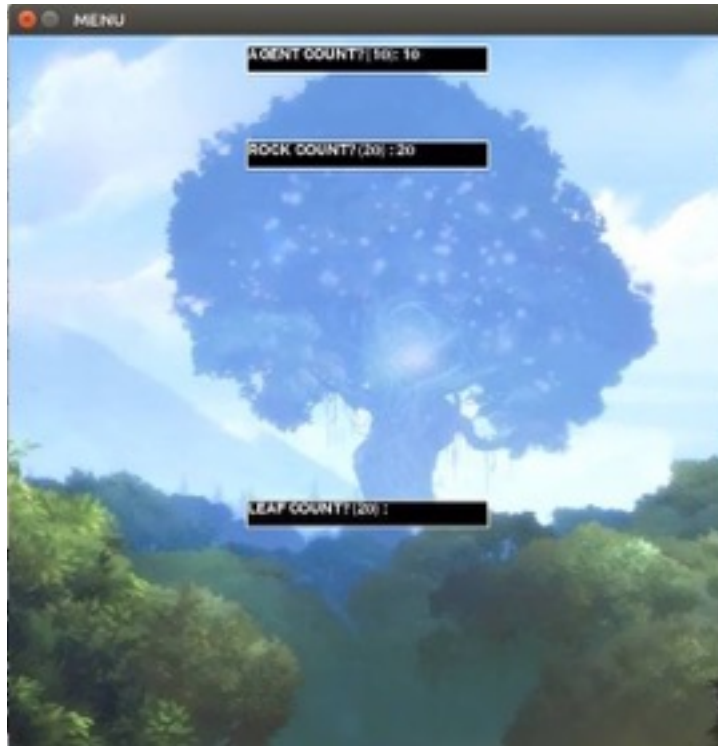


Figura 3. Input del usuario.

Una vez iniciada la simulación, el usuario podrá observar una ventana similar a las **Figuras 4 y 5** dependiendo del modo seleccionado previamente y los parámetros seleccionados.



Figura 4. Agente individual.



Figura 5. Agente colaborativo.