



# USER GUIDE

# TC2008B

# Equipo 2

# Contenido

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>Descargar el repositorio</b>    | <b>2</b>  |
| <b>Abrir carpeta</b>               | <b>4</b>  |
| Visualizar mesaServer.py           | 5         |
| <b>Ver parte de gráficas en 3d</b> | <b>7</b>  |
| Correr server_flask.py             | 7         |
| Ver el ejecutable                  | 8         |
| <b>Correr ejecutable</b>           | <b>8</b>  |
| Correr Ejecutable de Unity         | 8         |
| Ver simulación                     | 9         |
| <b>Ejecutable bat</b>              | <b>13</b> |

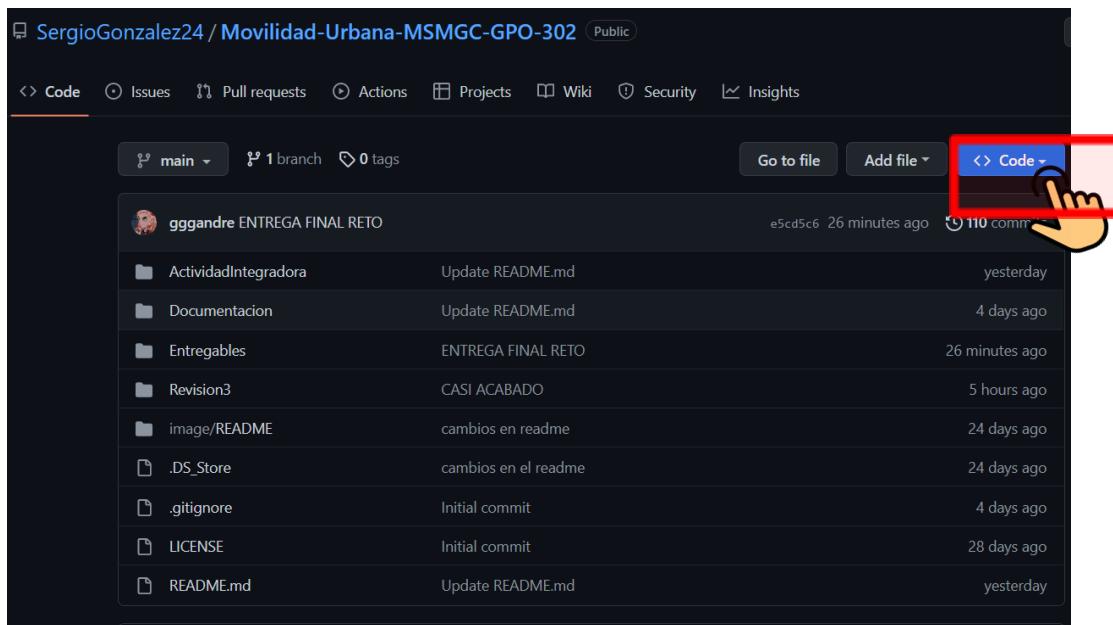
## I. Descargar el repositorio

Para descargar el repositorio es necesario ingresar a el siguiente enlace:

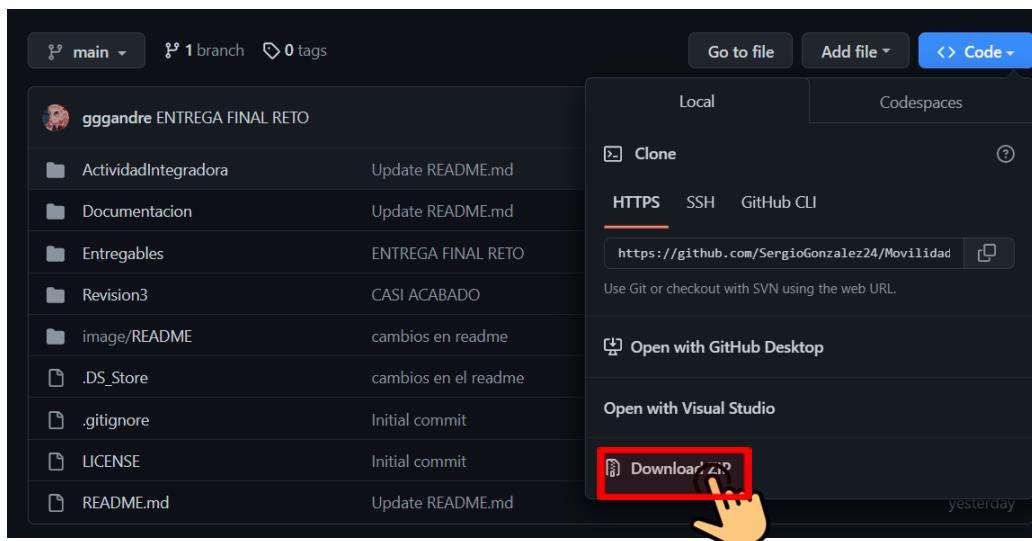
[Abrir repositorio.](#)

### ★ Una vez abierto el repositorio

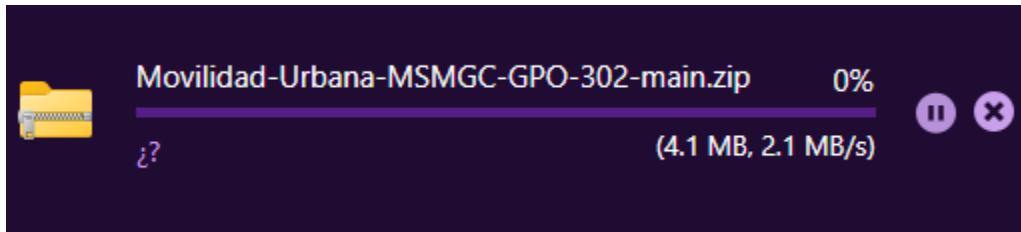
Una vez que abres el repositorio es necesario descargar el proyecto o en su defecto clonarlo si usas Unity, en este caso haremos el método de no tener Unity, donde tienes que bajar un archivo .zip de la siguiente manera:



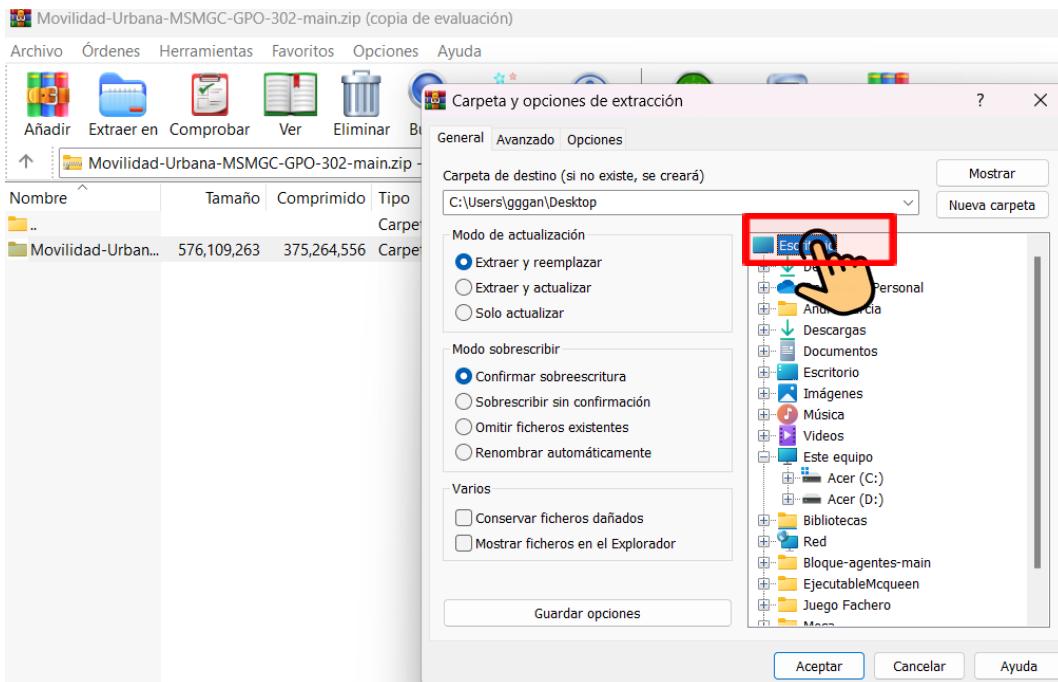
Una vez que se da click en code se despliega lo siguiente:



Una vez que se da click ahí se empieza a descargar el zip con el proyecto

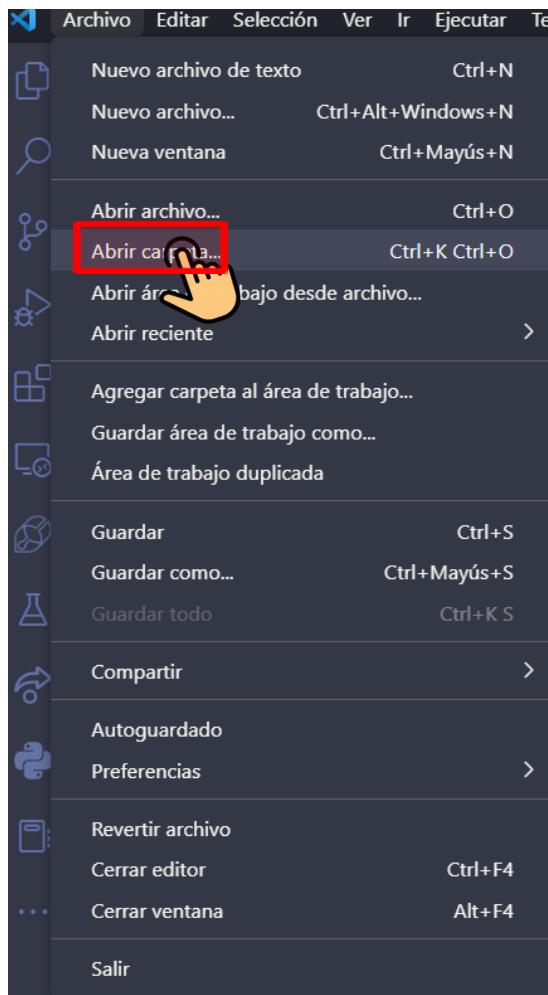


Ya que se descarga el archivo es necesario descomprimirlo, para esto se usará en este caso winRAR, en este caso se decidió agregar en el Escritorio



Una vez hecho eso, se usa el editor que prefieras usar para python, en este caso se usará Visual Studio Code.

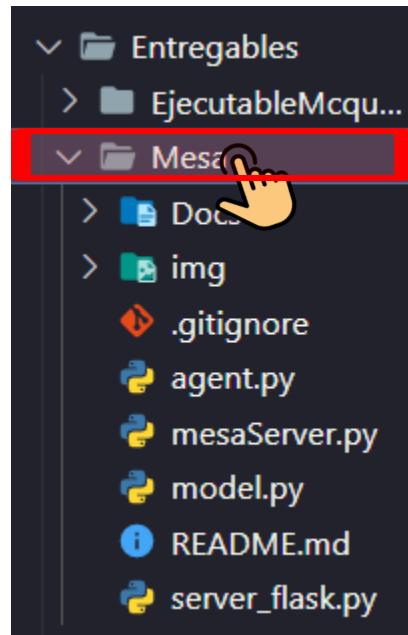
Dar click en Abrir Carpeta



Y se selecciona la carpeta

|                    | Nombre                         | Fecha de modificación  | Tipo                | Tamaño |
|--------------------|--------------------------------|------------------------|---------------------|--------|
| Inicio             | EjecutableMcqueen              | 02/12/2022 12:28 a. m. | Carpeta de archivos |        |
| OneDrive - Persona | Juego Fachero                  | 11/11/2022 03:11 p. m. | Carpeta de archivos |        |
| Escritorio         | Mesa                           | 01/12/2022 06:15 p. m. | Carpeta de archivos |        |
| Descargas          | Movilidad-Urbana-MSMGC-GP02-ma | 02/12/2022 01:24 a. m. | Carpeta de archivos |        |
| Documentos         | Unity                          | 01/12/2022 08:38 p. m. | Carpeta de archivos |        |

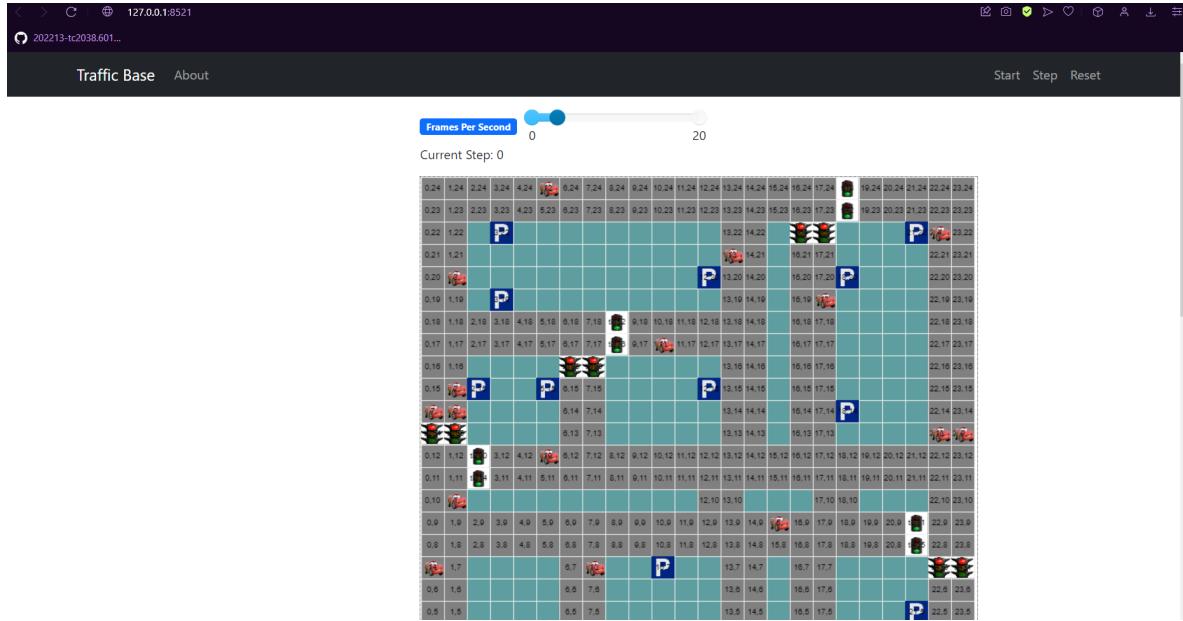
Una vez abierto es necesario entrar a la carpeta de Entregables y luego a Mesa



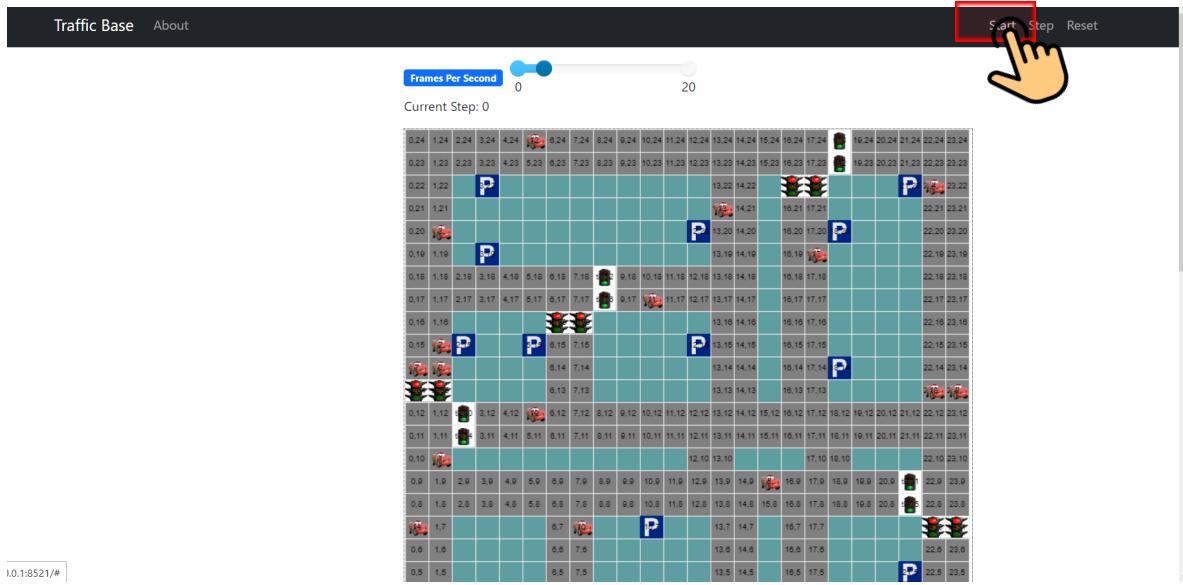
Para visualizar la simulación en mesa, es necesario abrir el archivo llamado "mesaServer.py" y se corre el archivo (CABE ACLARAR QUE PARA CORRER ESTO SE NECESITA TENER PYTHON 3 INSTALADO, ASÍ COMO LA LIBRERÍA DE MESA Y FLASK).



Una vez que se corra el archivo te mandará a tu navegador con la siguiente interfaz:

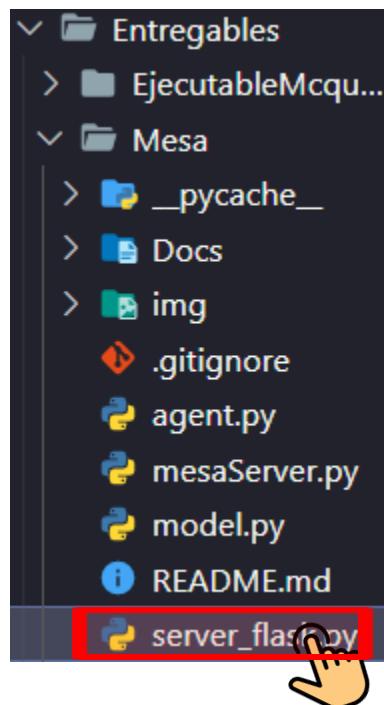


Para correr la simulación simplemente le das click en Start y la simulación iniciará y de igual manera se puede dar click en reset para que se reinicie o step para ir paso por paso.

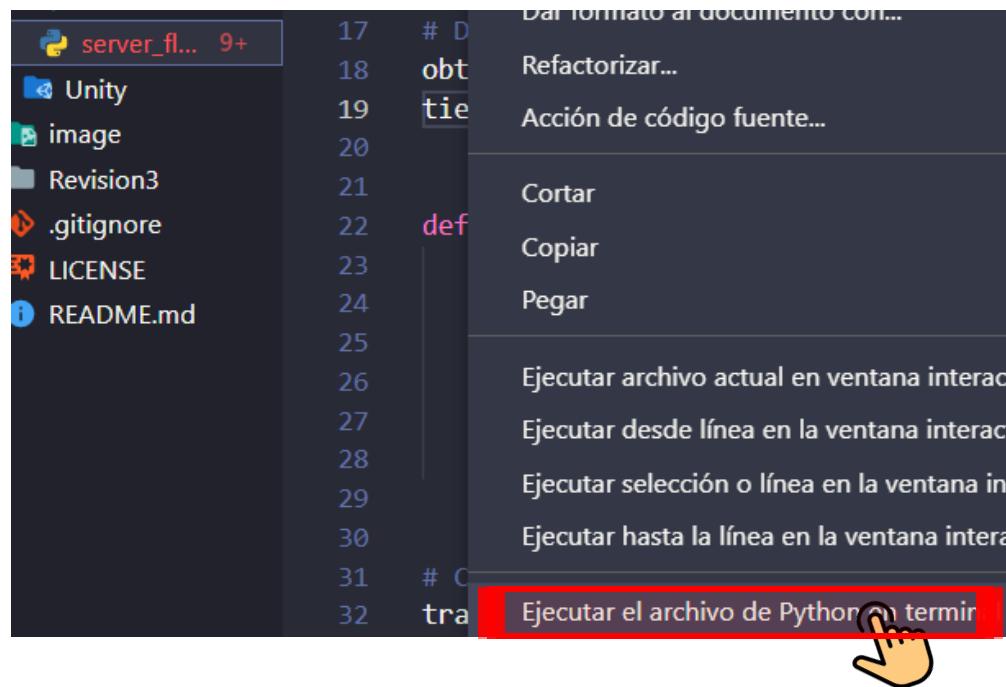


## II. Ver parte gráficas en 3d

Para esta parte, en la misma carpeta que ya estamos es necesario abrir ahora el archivo "server\_flask.py"



Una vez que se abre lo ejecutas

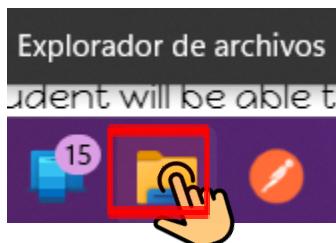


Al correrlo saldrá esto en la terminal:

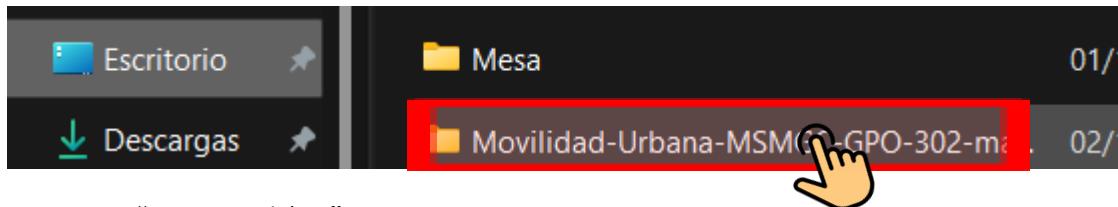
```
ggan@Nitro-Andre MINGW64 ~/Desktop/Movilidad-Urbana-MSMG-GPO-302-main
$ C:/Users/ggan/AppData/Local/Programs/Python/Python311/python.exe c:/Users/ggan/Desktop/Movilidad-Urbana-MSMG-GPO-302-main/Entregables/Mesa/server_flask.py
* Serving Flask app 'Traffic Base'
* Debug mode: on
WARNING: This is a development server. Do not use it in a production deployment. Use a production WSGI server instead.
* Running on http://localhost:8000
Press CTRL+C to quit
* Restarting with stat
* Debugger is active!
* Debugger PIN: 128-706-426
```

Esto quiere decir que el servidor local ya está corriendo.

El siguiente paso es ir al explorador de archivos y abrirlo



En donde se descargó el archivo del repositorio, se abre:



Entrar a "Entregables"



Abrir "EjecutableMcqueen"



### III. Correr ejecutable

Dar click en el siguiente archivo (NOTA: ES NECESARIO TENER LOS OTROS ARCHIVOS PARA PODER CORRER EL EJECUTABLE):

|                           |  |                       |
|---------------------------|--|-----------------------|
| MonoBleedingEdge          | 02/12/2022 01:24 a. m.                                     | Carpeta de archivos   |
| TrafficVisualization_Data | 02/12/2022 01:24 a. m.                                     | Carpeta de archivos   |
| TrafficVisualization      | 02/12/2022 01:24 a. m.                                     | Aplicación            |
| UnityCrashHandler.dll     | 02/12/2022 01:24 a. m.                                     | Aplicación            |
| UnityPlayer.dll           | Fecha de creación: 02/12/2022 01:56 a. m.   Tamaño: 639 KB | Extensión de la ap... |

- **Menu**

Es la pantalla principal del ejecutable en donde si le das click a exit se cierra, si entras a “Principal”, tienes una visualización de los agentes desde arriba, si entras a “Semáforo”, tienes una visualización de cómo cambian los colores de los semáforos, “Avenida”, donde se ve desde un punto de una de las calles como interactúan los agentes y “Mapa Original”, que es una visualización desde arriba como “Principal”, la diferencia es que esta tiene los edificios y semáforos que nos solicitaron cambiar.

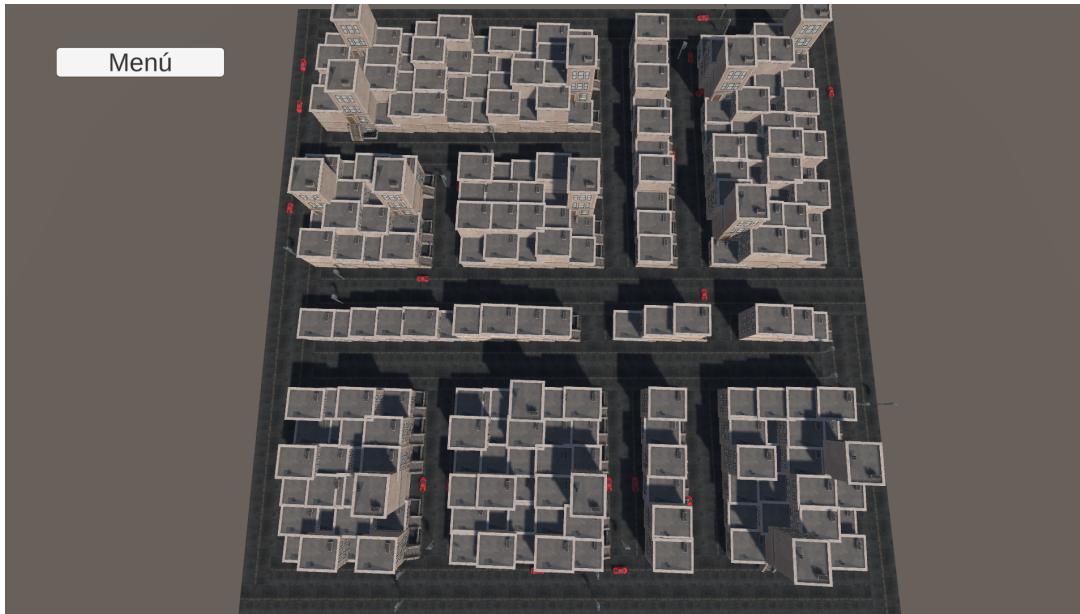


- **Principal**

Si el usuario da click aquí



Podrá visualizar los agentes desde arriba, si da click en menú, será regresado a la pantalla principal

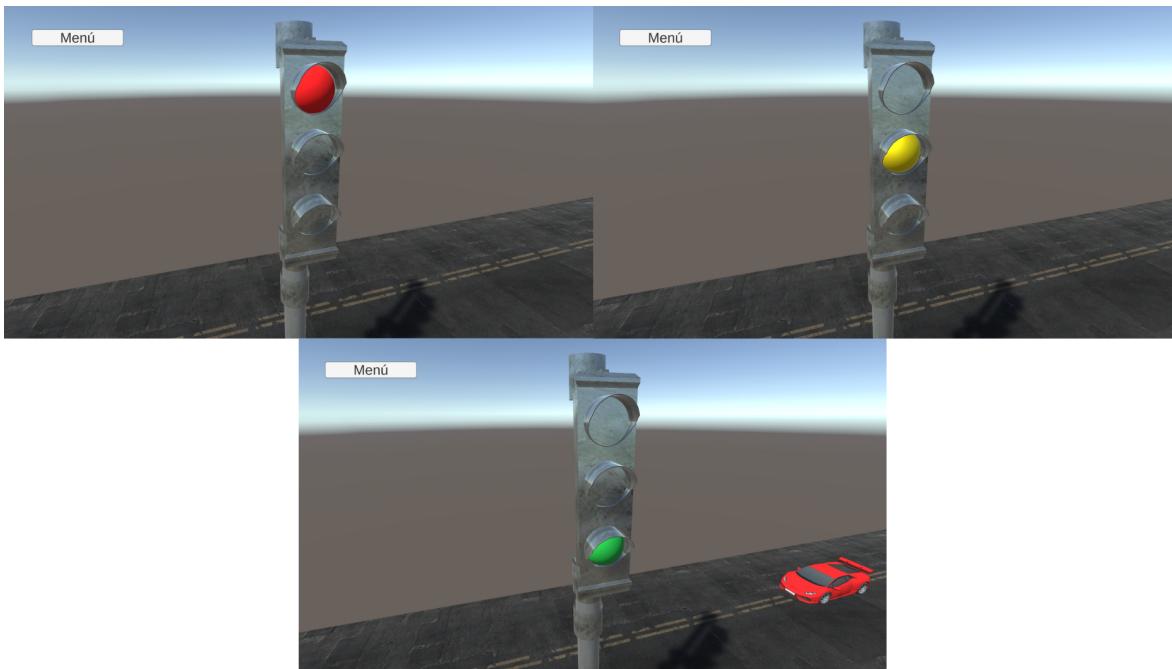


- Semáforo

Si el usuario da click aquí



Podrá visualizar los semáforos y su cambio de colores:

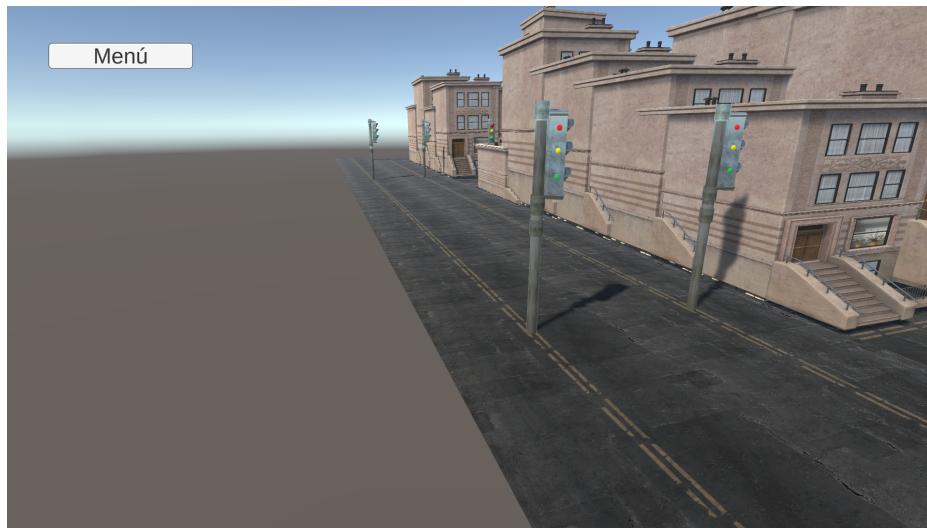


o Semáforo

Si el usuario da click aquí



Podrá visualizar los agentes desde una avenida



- **Mapa Original**

Si el usuario da click aquí



Podrá visualizar los agentes desde arriba con los edificios y semáforos que el profesor nos dió



- **Exit**

Si el usuario da click aquí saldrá del ejecutable



#### IV. Ejecutable bat

Si se desea utilizar los ejecutables bat, es necesario realizar los mismos procedimientos de la sección II (ver parte gráficas en 3d) con la única diferencia que sólo se tendrían que dirigirse a la carpeta de 'Ejecutables' y correr el archivo que se muestra en la siguiente imagen.



Automáticamente se mostrará un ejecutable que nos permitirá habilitar el servidor Flask junto con el ejecutable en Unity.

