

Patricio Santos A01197723
Alejandro Hernández A01721287
Daniel Degollado Rodríguez A00832555
Diego Acevedo Villarreal A01197647
Marcelo Eduardo Guillén Castillo A00831137

Lunes 15 de agosto

- Espacio 2D
 - Usar grafos para representar cruces y calles (Objetos Graph y Vertex)
 - Graficar prototipo en processing
- Usar A* para que los carros busquen el mejor camino para el punto a llegar (variables: starting point [vertex], destination [vertex])
- Brooks
- Usaremos el sistema multicapas para definir el comportamiento de los carros.
 - Reason: hay cambios en la facilidad de los caminos por la hora
 - Changes to world: el carro puede ser un obstáculo para una persona u otro carro
 - Identify: identificar obstáculos (carros, personas, cruces)
 - Monitor changes: buscar cambios en el tráfico
 - Build maps: construir posibles caminos y decidir en el camino más eficiente
 - Explore/Wander: Cruzar el camino y hacer cambios en base a obstáculos
 - Avoid objects: subir/reducir velocidad, esperar a que pasen otros carros