

# **PLATAFORMA DE SIMULAÇÃO DE AGENTES**

**VERSÃO 5.9**

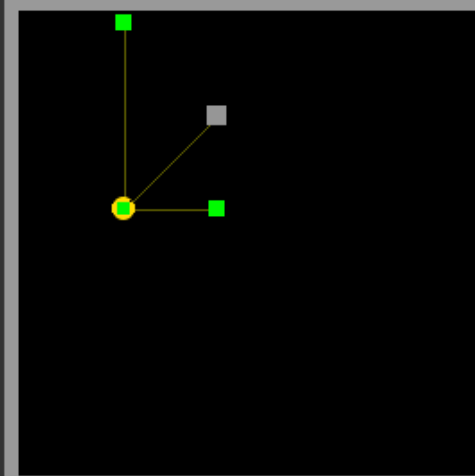
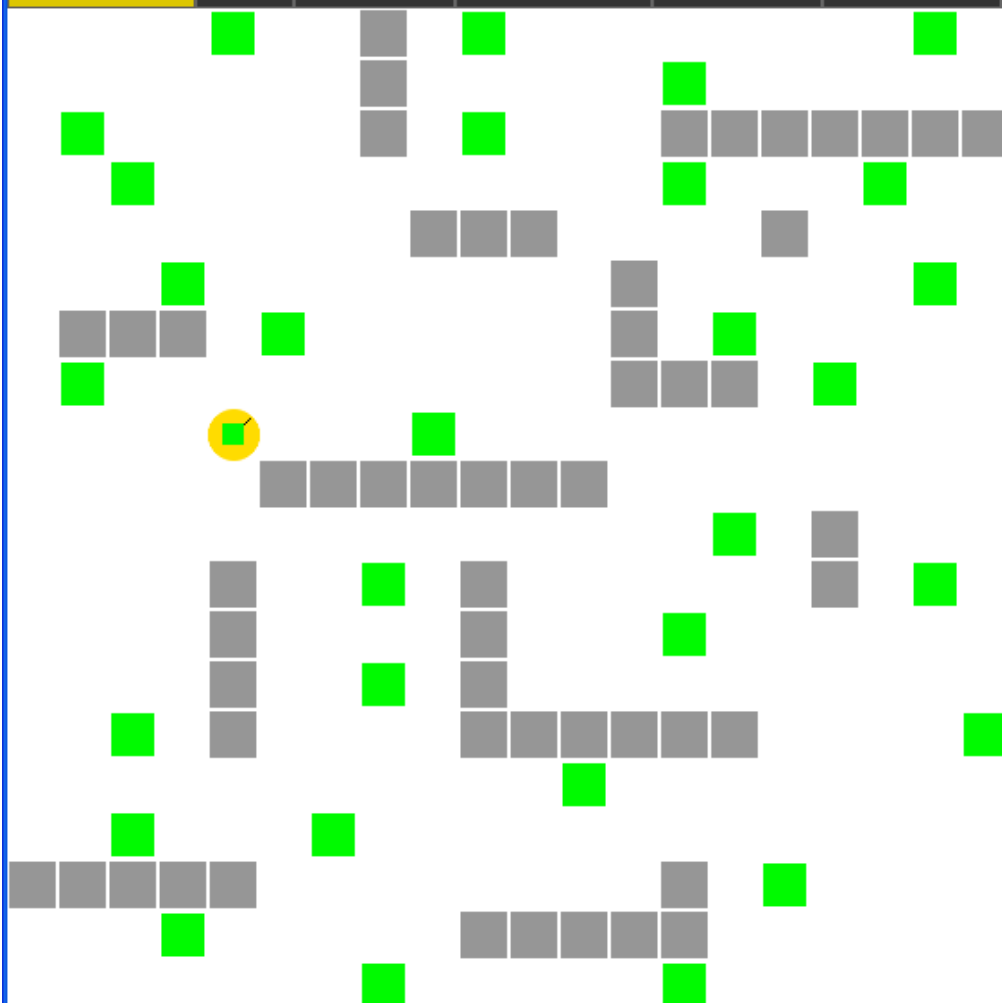
Luís Morgado

2019



ESTADO	FPS	DIN-AMB	ELEM-AMB	PASSO	PERÍODO	TEMPO-EXEC	TEMPO-SIMUL	AGENTE
--------	-----	---------	----------	-------	---------	------------	-------------	--------

PAUSA	50	0	85	18	0.050 [S]	0.719 [S]	00:00:18.09	agentereact3
-------	----	---	----	----	-----------	-----------	-------------	--------------



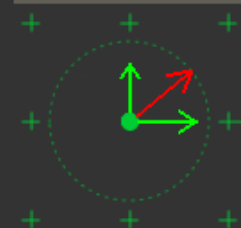
**CARGA: 1**  
**VTRANS: 20** [DAG/S]  
**VROT: 15.708** [RAD/S]

**ACTUADOR**

rodar(0.000)  
pegar()

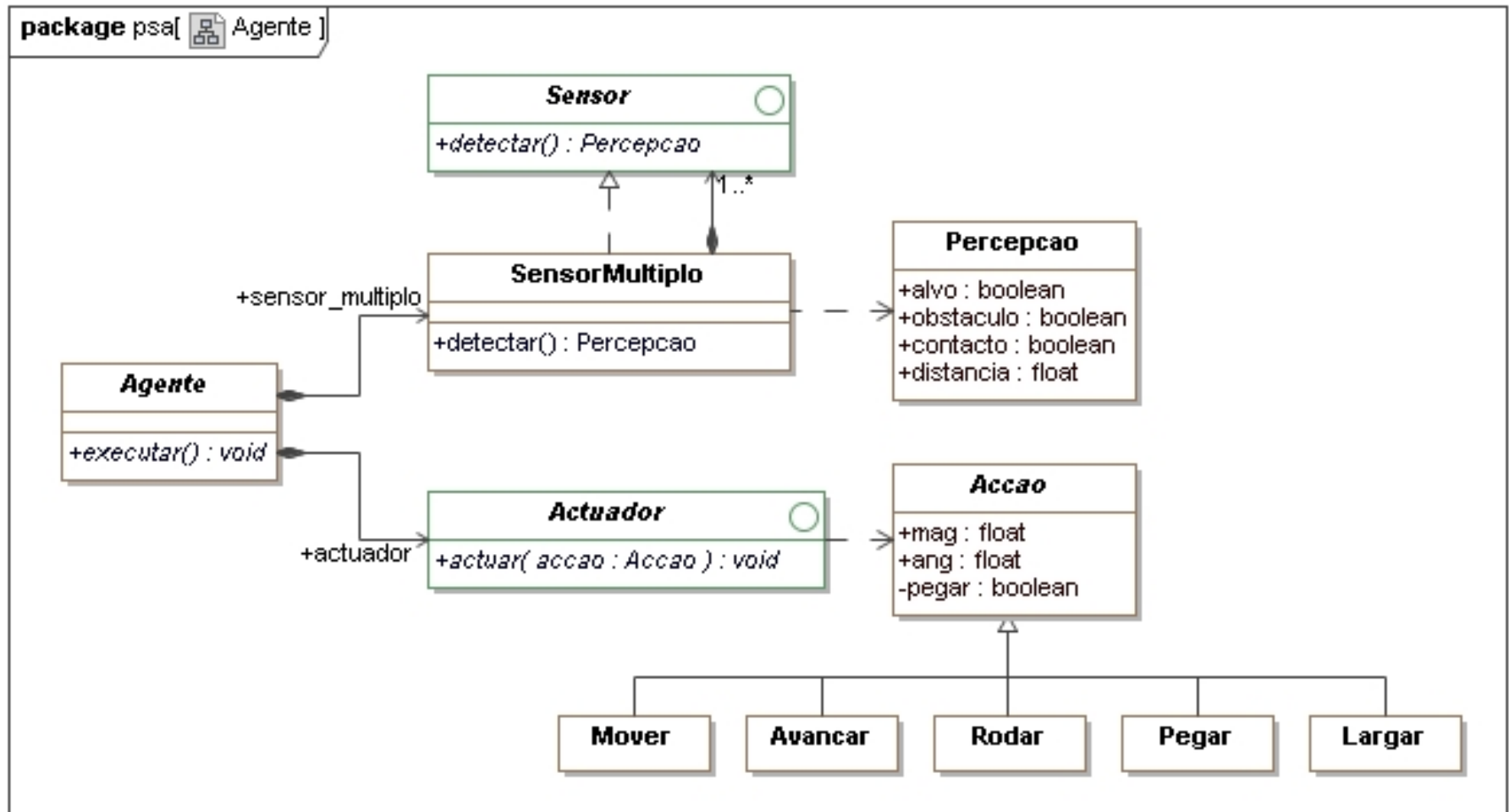
**SONAR**

+45°	8
0°	6
-45°	4

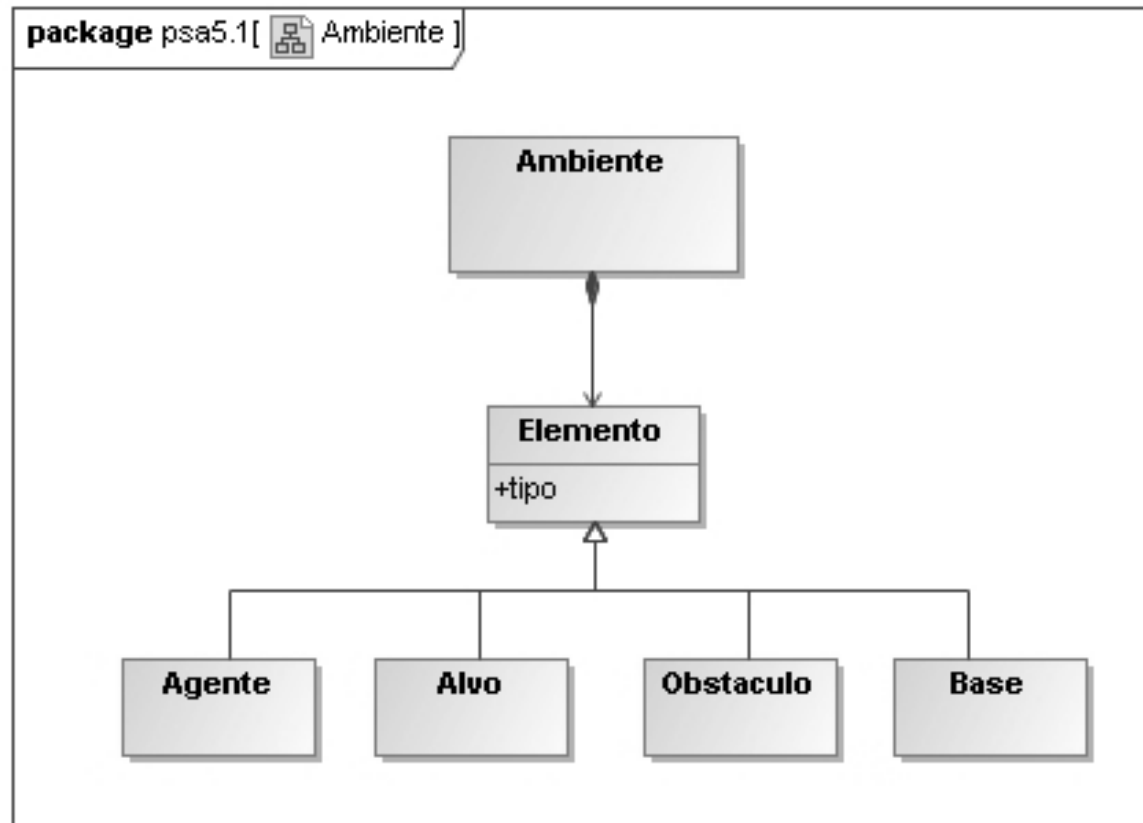
**VECT. CAMPO**

INFO

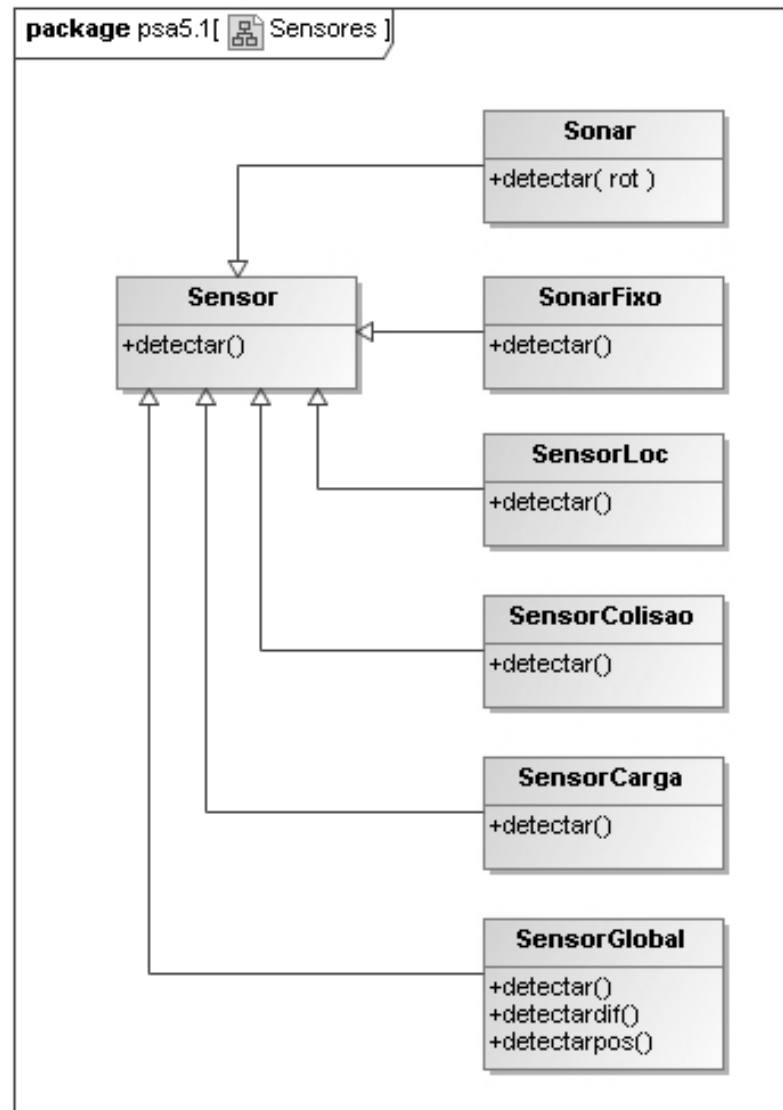
# PSA 5.9: ARQUITECTURA GERAL



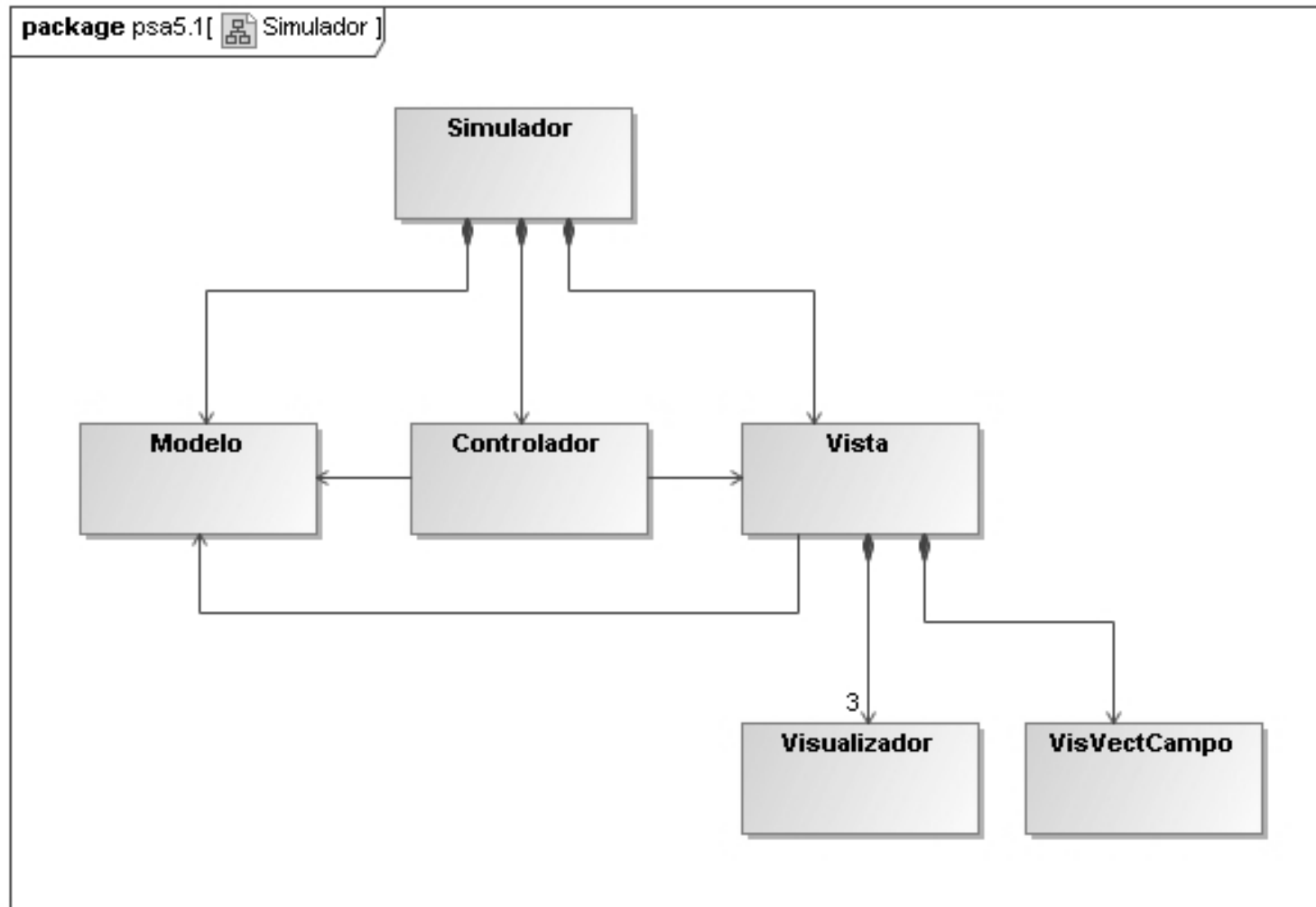
# PSA 5.9: ARQUITECTURA GERAL



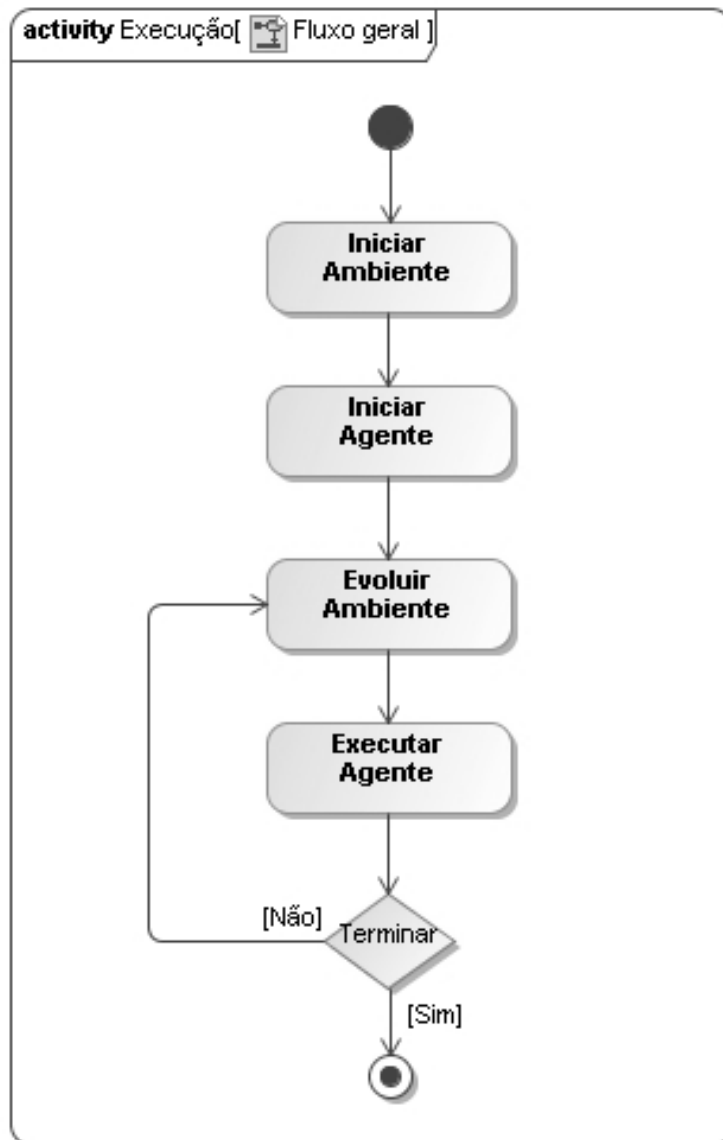
# PSA 5.9: ARQUITECTURA GERAL



# PSA 5.9: ARQUITECTURA GERAL



# PSA 5.9: ARQUITECTURA GERAL



## COMANDOS DISPONÍVEIS:

- P - Pausa (Sim/Não)
- E - Executar passo de simulação
- C - Mostrar campo (Sim/Não)
- V - Velocidade máxima (Sim/Não)
- I - Iniciar simulação
- T - Terminar

## Submodules

- [psa.actuador](#): Actuador
- [psa.agente](#): Agente
- [psa.sensorcarga](#): Sensor de carga
- [psa.sensorcolis](#): Sensor de colisão
- [psa.sensorglobal](#): Sensor global
- [psa.sensorloc](#): Sensor de localização
- [psa.sonar](#): Sonar
- [psa.util](#): Funções utilitárias
- [psa.visualizador](#): Visualizador de ambiente
- [psa.visvect](#): Visualizador de vectores de campo

## Functions

	<code>executar(agente, defamb, pausa=False, perexec=0.05, dinamb=0, fps=50)</code> Executar simulação
	<code>reiniciar()</code> Reiniciar evolução do ambiente
	<code>passo()</code> Obter passo de execução
	<code>tempopasso()</code> Obter duração do último passo de execução
	<code>temporexec()</code> Obter tempo decorrido desde o início do actual passo de execução
	<code>temposimul()</code> Obter tempo decorrido desde o início da simulação
	<code>info(texto)</code> Apresentar informação

## Function Details

`executar(agente, defamb, pausa=False, perexec=0.05, dinamb=0, fps=50)`

Executar simulação

## Parameters:

- `agente` - agente a executar

# DOCUMENTAÇÃO