




NAVEGACION REACTIVA

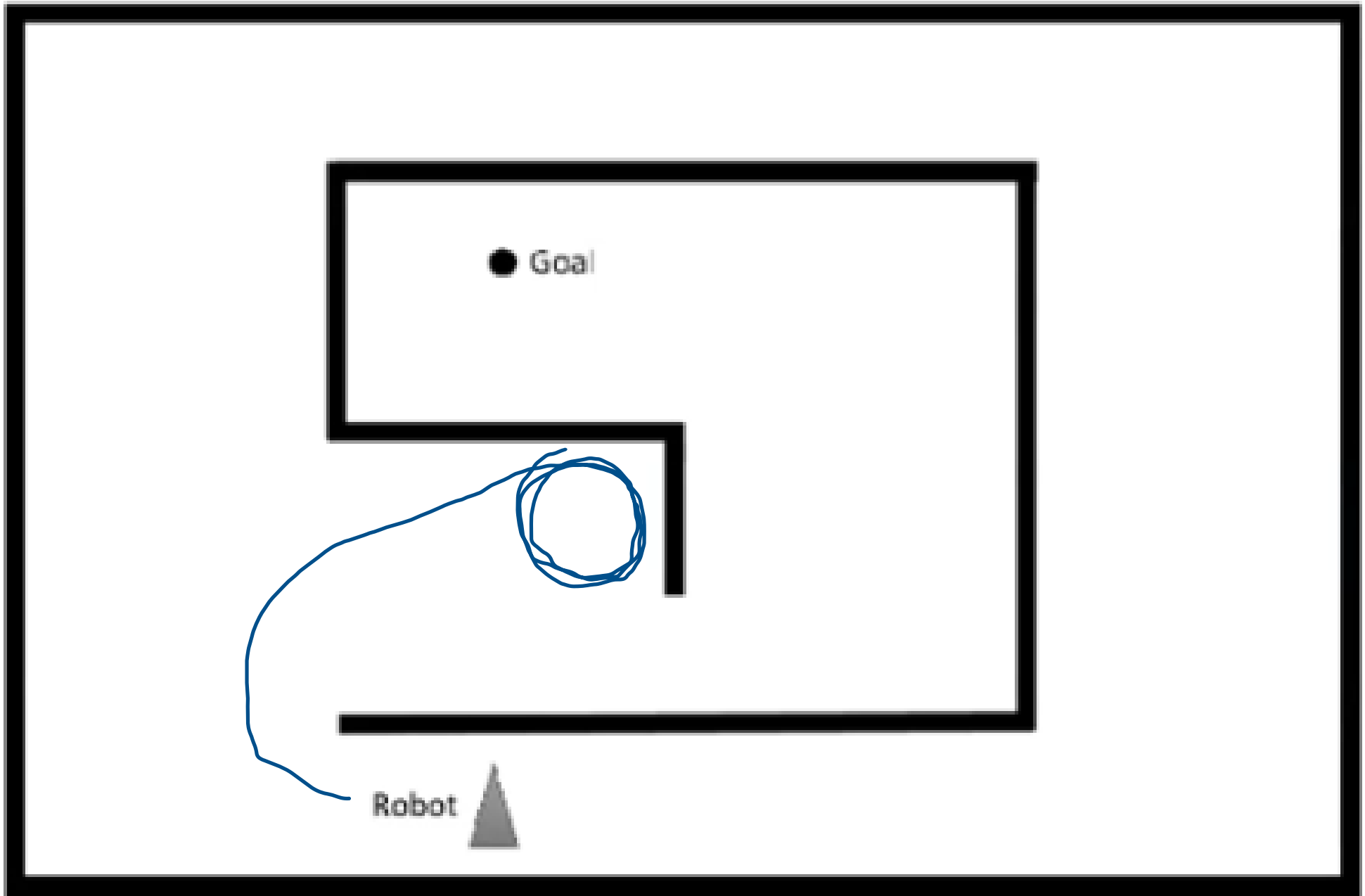
Alejandro Armenta Arellano

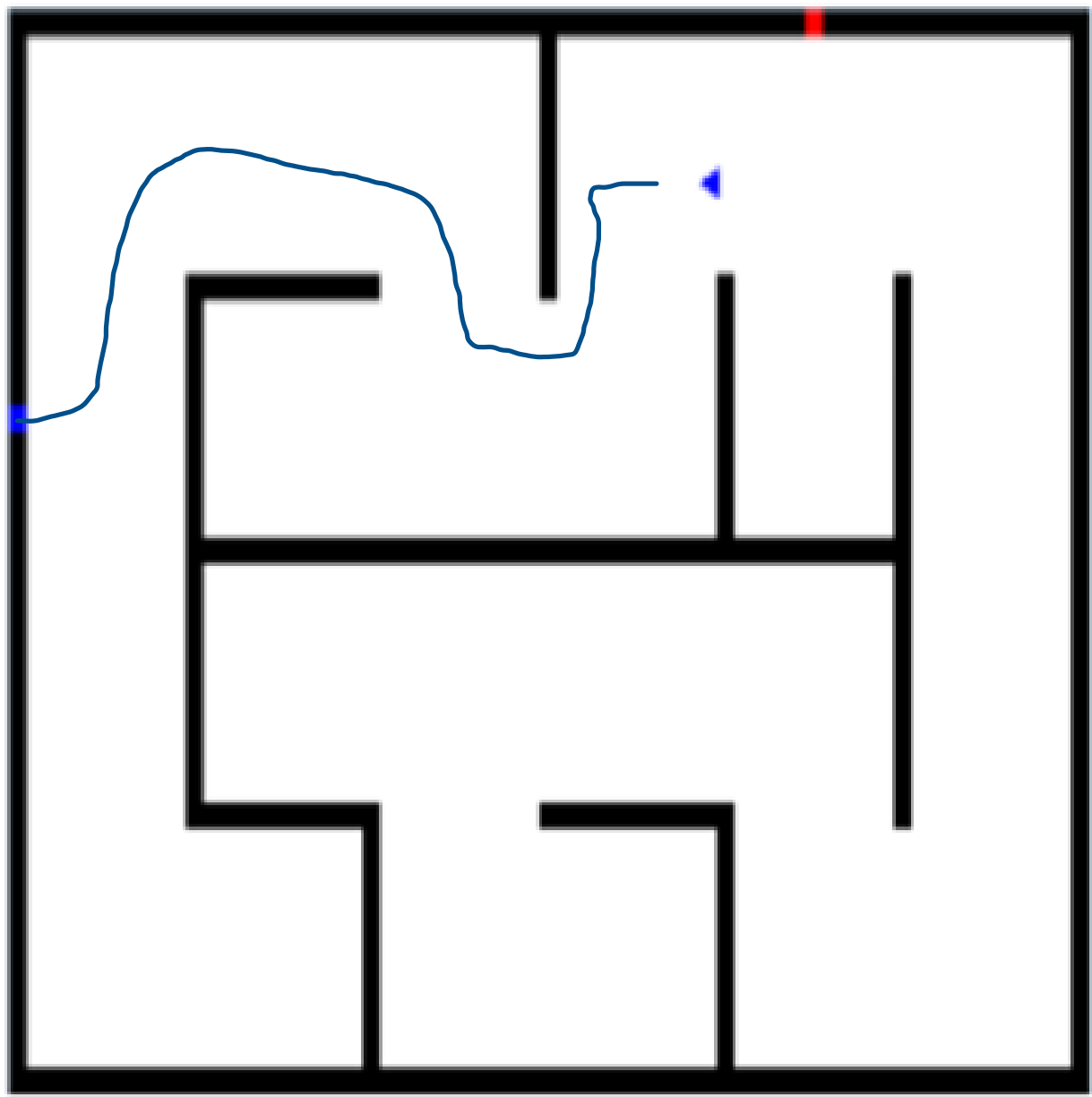
A01734879

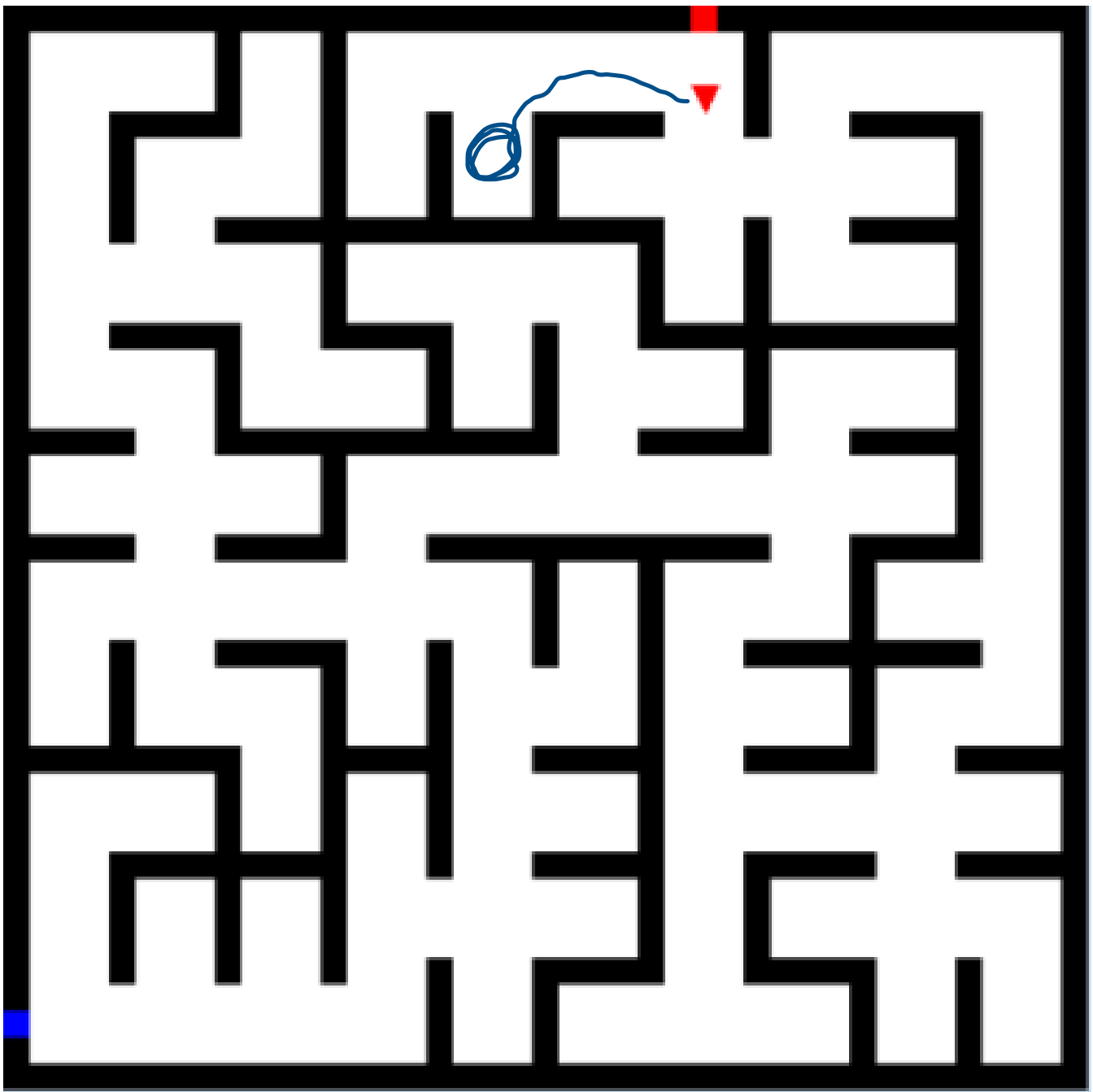
An aerial, high-angle photograph of a dark, winding road that snakes through a dense, light-colored forest. The road has white dashed lines and forms a series of loops and curves. The forest is composed of many small, coniferous trees, creating a textured, speckled appearance. The lighting is bright, casting soft shadows and highlighting the details of the road and the surrounding vegetation.

BUG 0





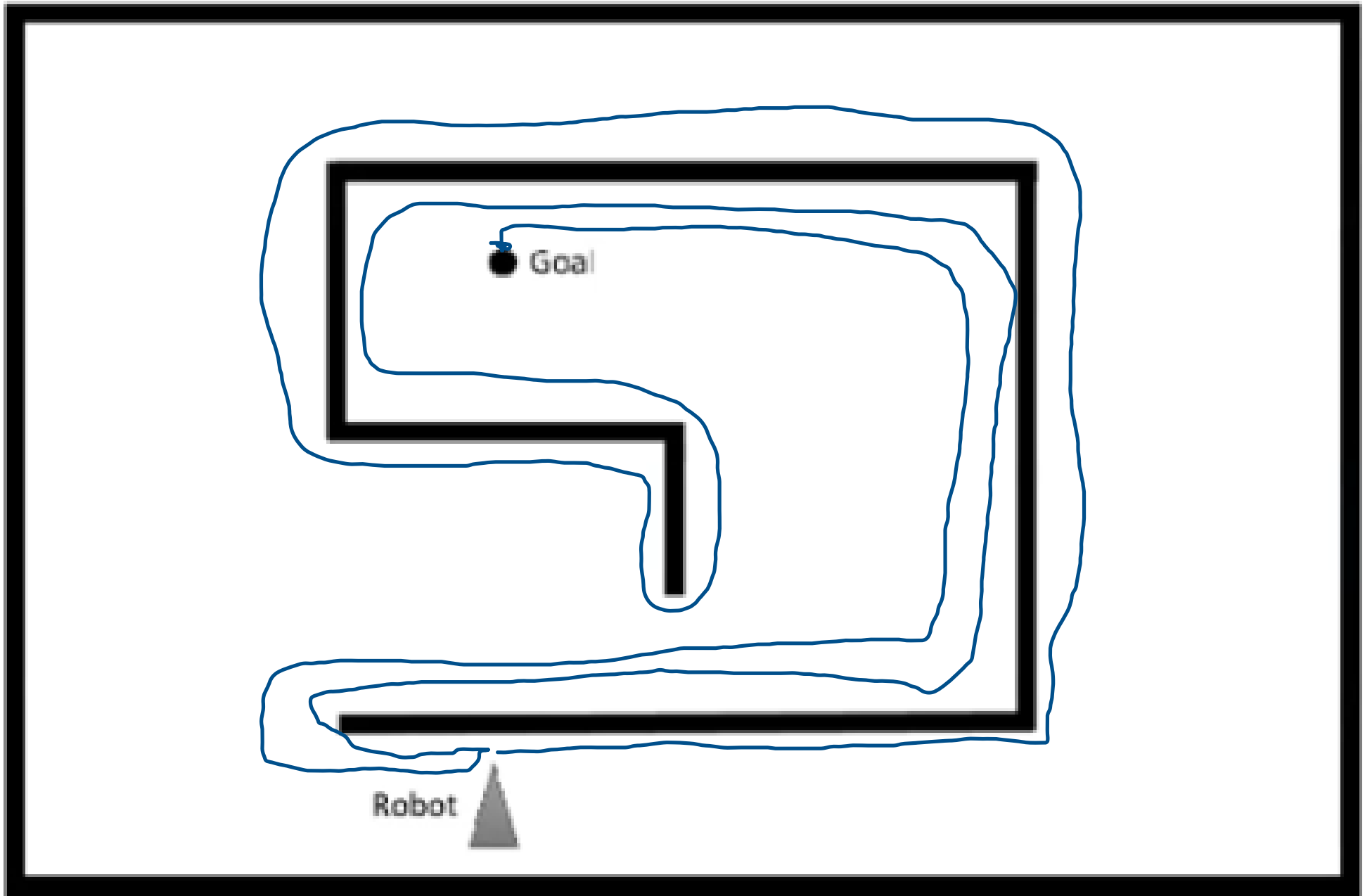


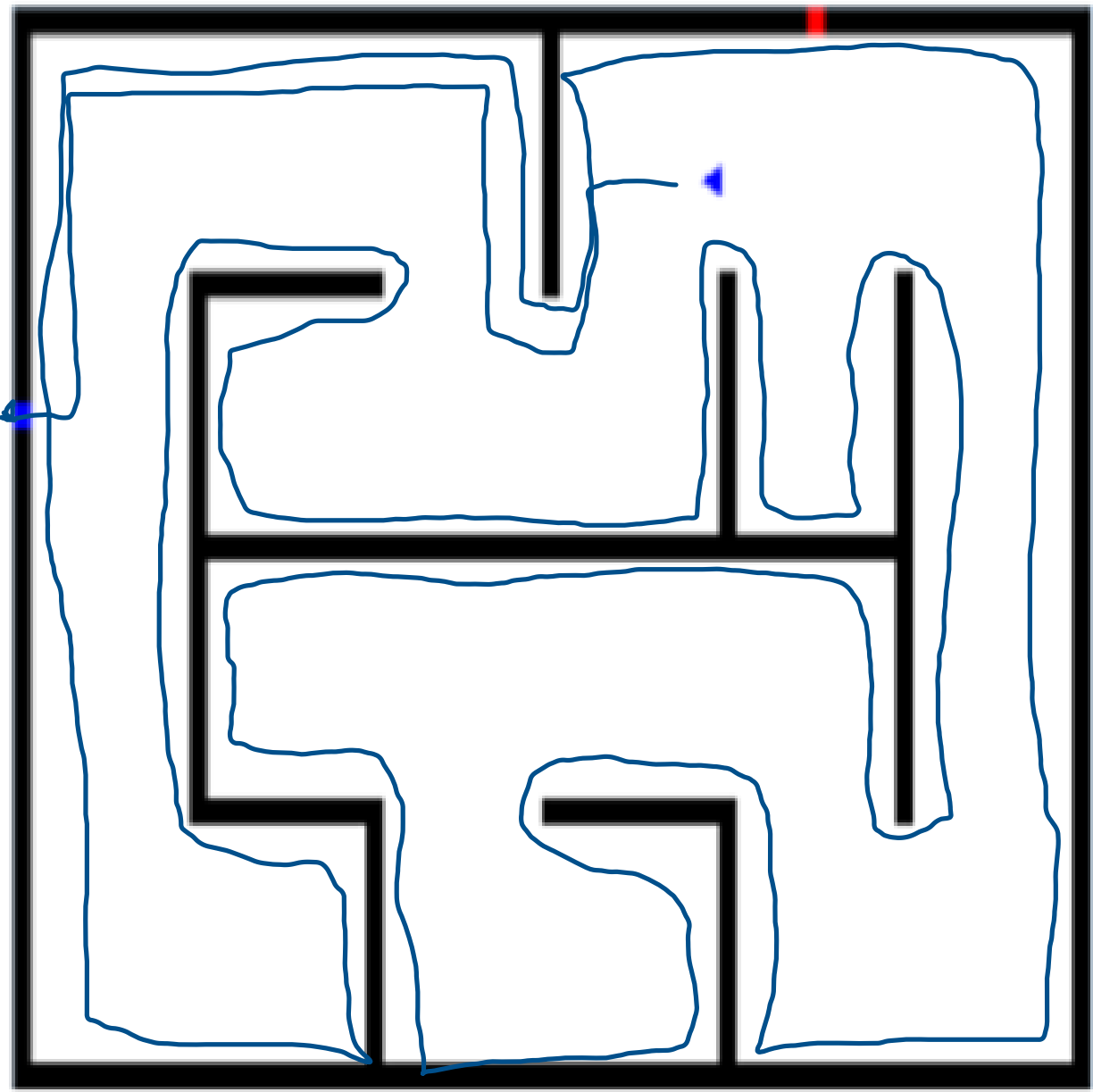


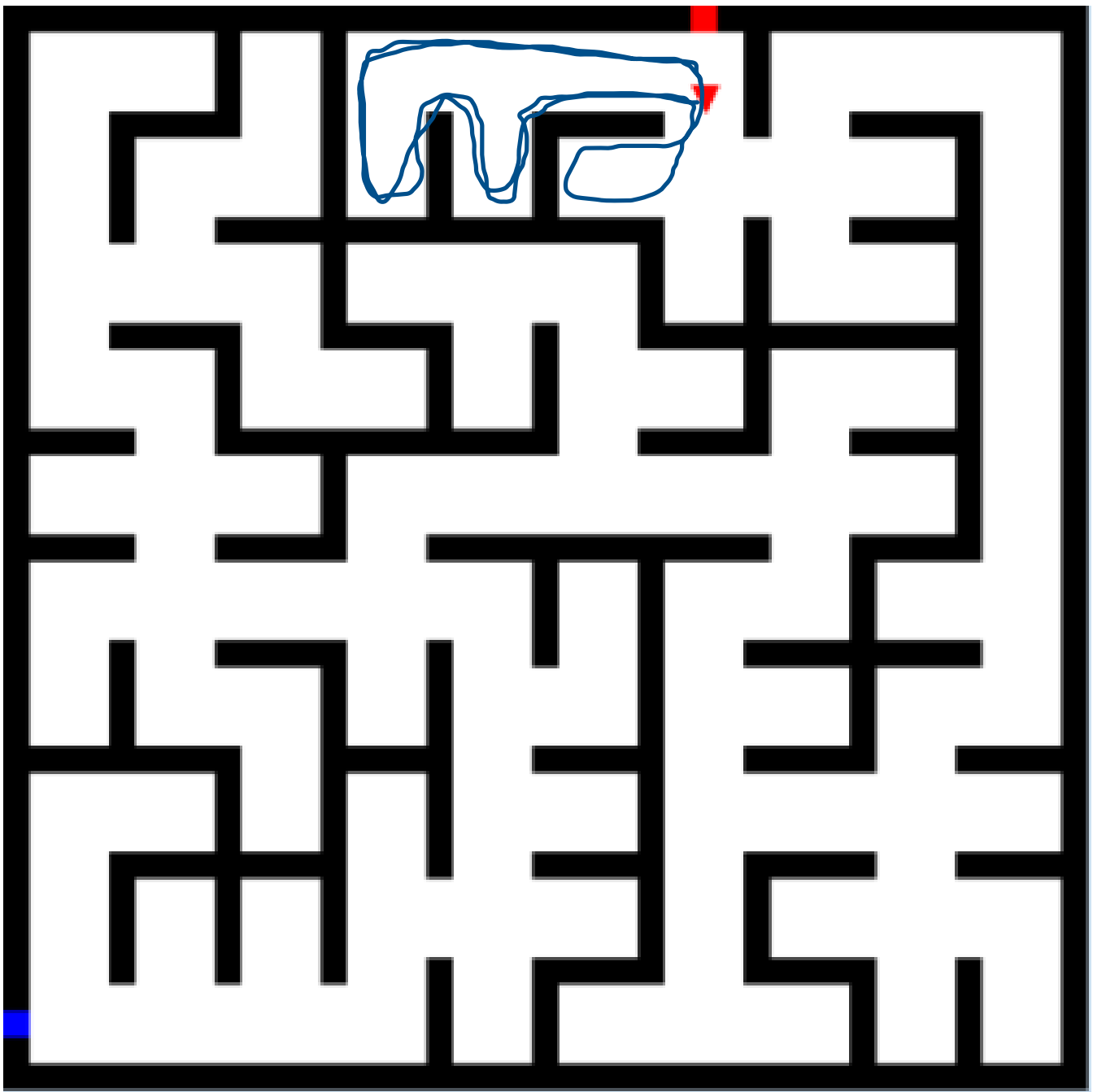


BUG 1



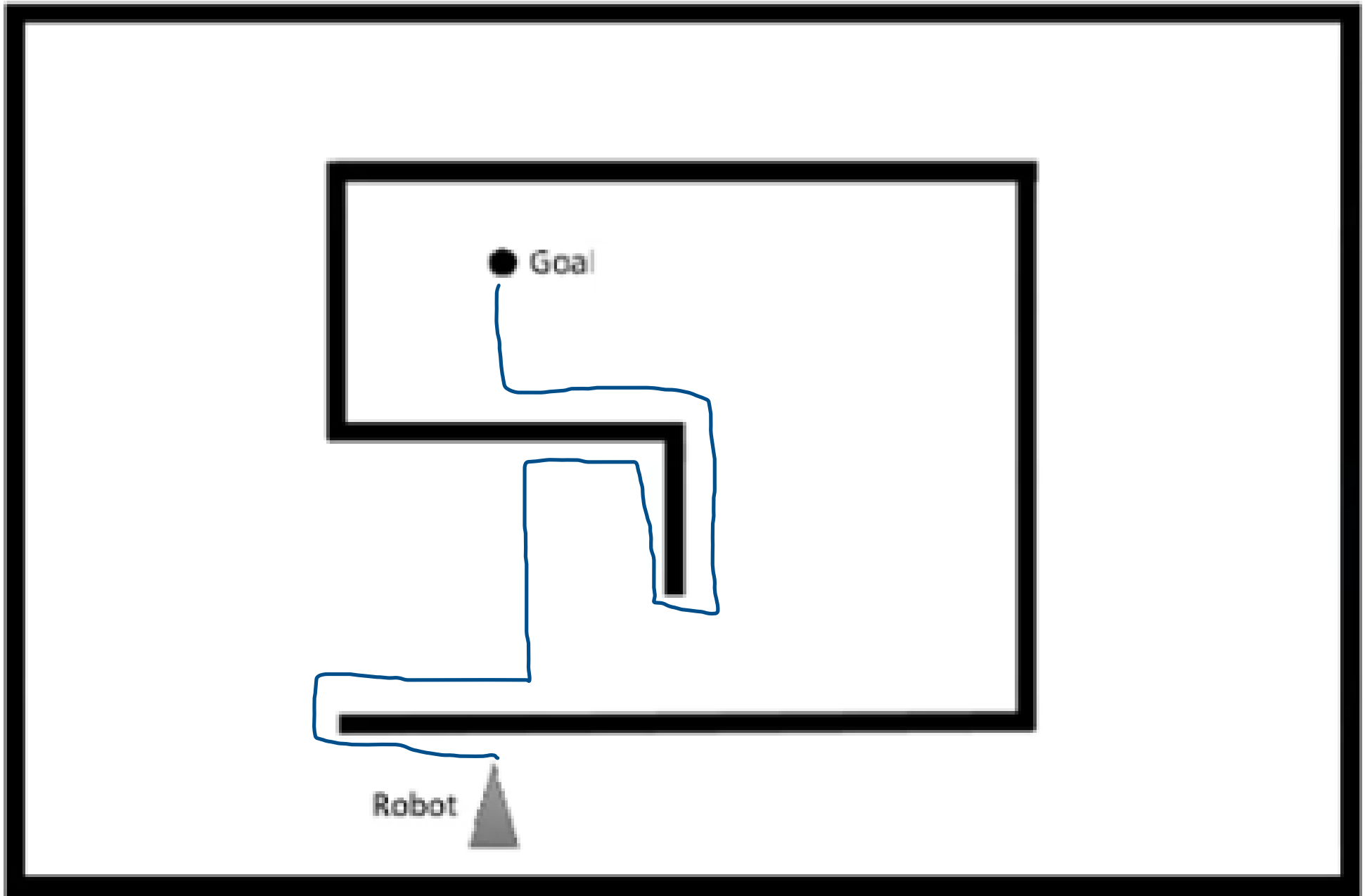


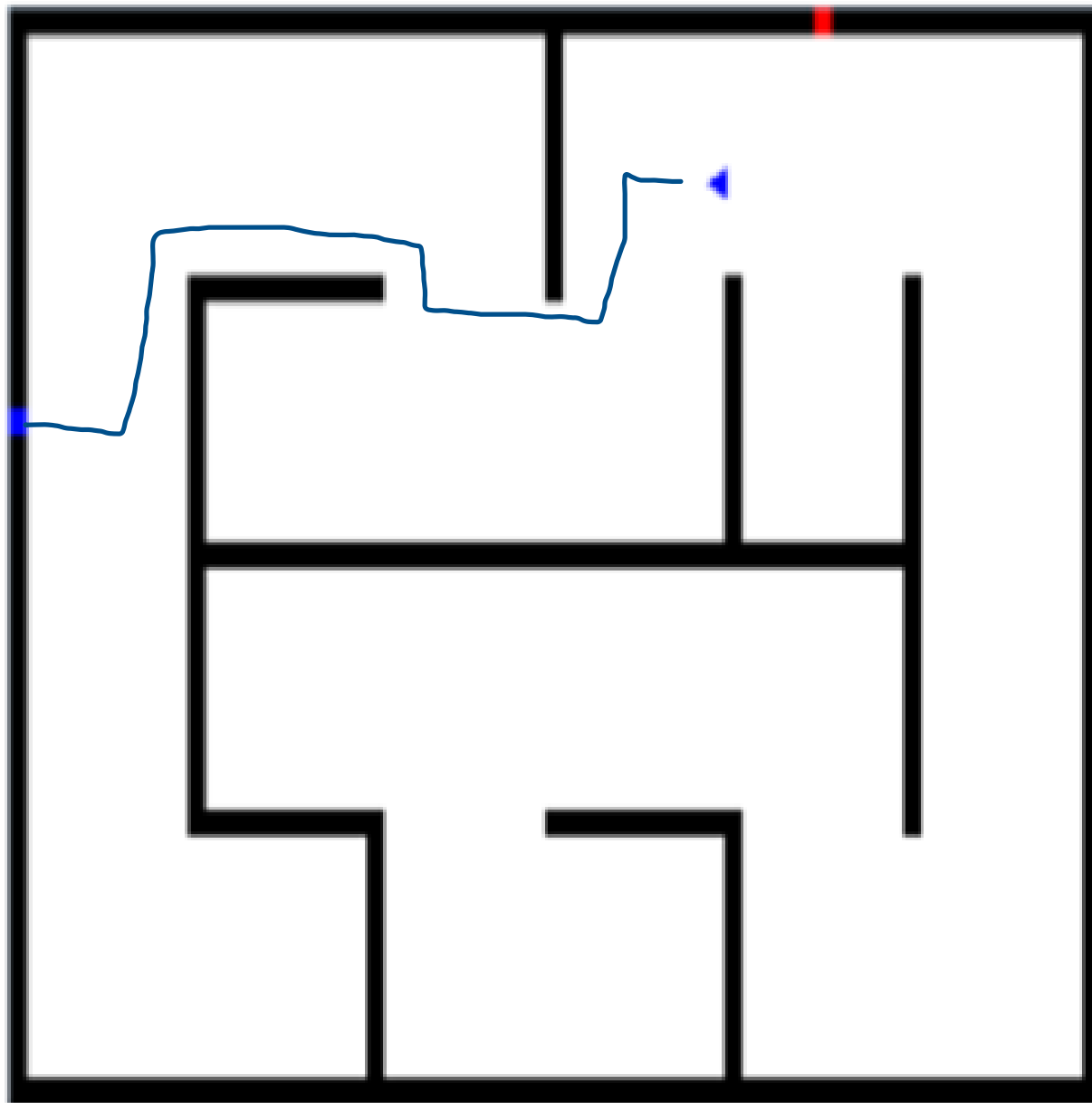


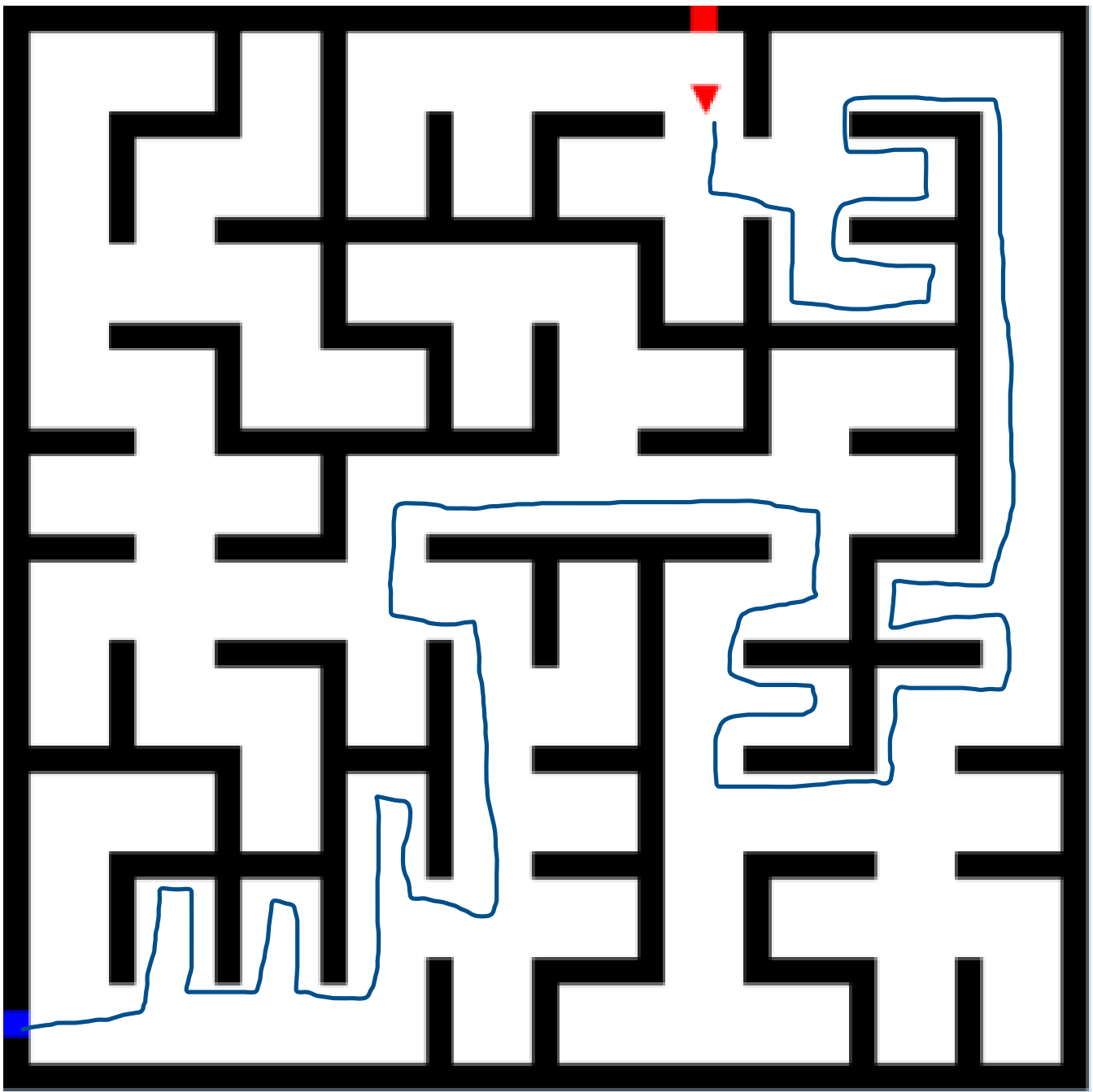




BUG 2







Comparativas

- En estos 3 ejemplos el unico bug que nos garantiza llegar al destino es el bug 2 , pero en ambitos generals el que es mas probable que llegue siempre es el uno debido a que recorre todo el obstaculo siempre pero como se puede apreciar en laberintos el bug 2 es el mejor , Tambien si tomamos el tema de eficiencia el uno es muy poco eficiente debido a la gran cantidad de recursos que gasta en comparacion a los otros dos.
- Otra observacion que se puede realizar es que el bug 0 es el que mayor probabilidad de atorarse tiene debido a que es el algoritmo menos complejo de los tres

