

Parte 1:

Estrategia Costo Uniforme

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Cámara en hogares en 145 - Santiago Derqui # Dorrego. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 162 - Salvador del Carril # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 162 - Salvador del Carril # Dorrego

Apuntando a: Salvador del Carril (Que va de 162 a 163)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Salvador del Carril (Que va de 162 a 163)

Posición: 163 - Salvador del Carril # Pje. Pizzorino

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 163 a 155)

Environment:

Tiempo: 6

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 163 a 155)

Posición: 155 - Pje. Pizzorino # José María Zuviría

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 163)

Environment:

Tiempo: 10

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 163 a 155)

Posición: 155 - Pje. Pizzorino # José María Zuviría

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)

Environment:

Tiempo: 10

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)

Posición: 146 - Pje. Pizzorino # Santiago Derqui

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 146 a 155)

Environment:

Tiempo: 16

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

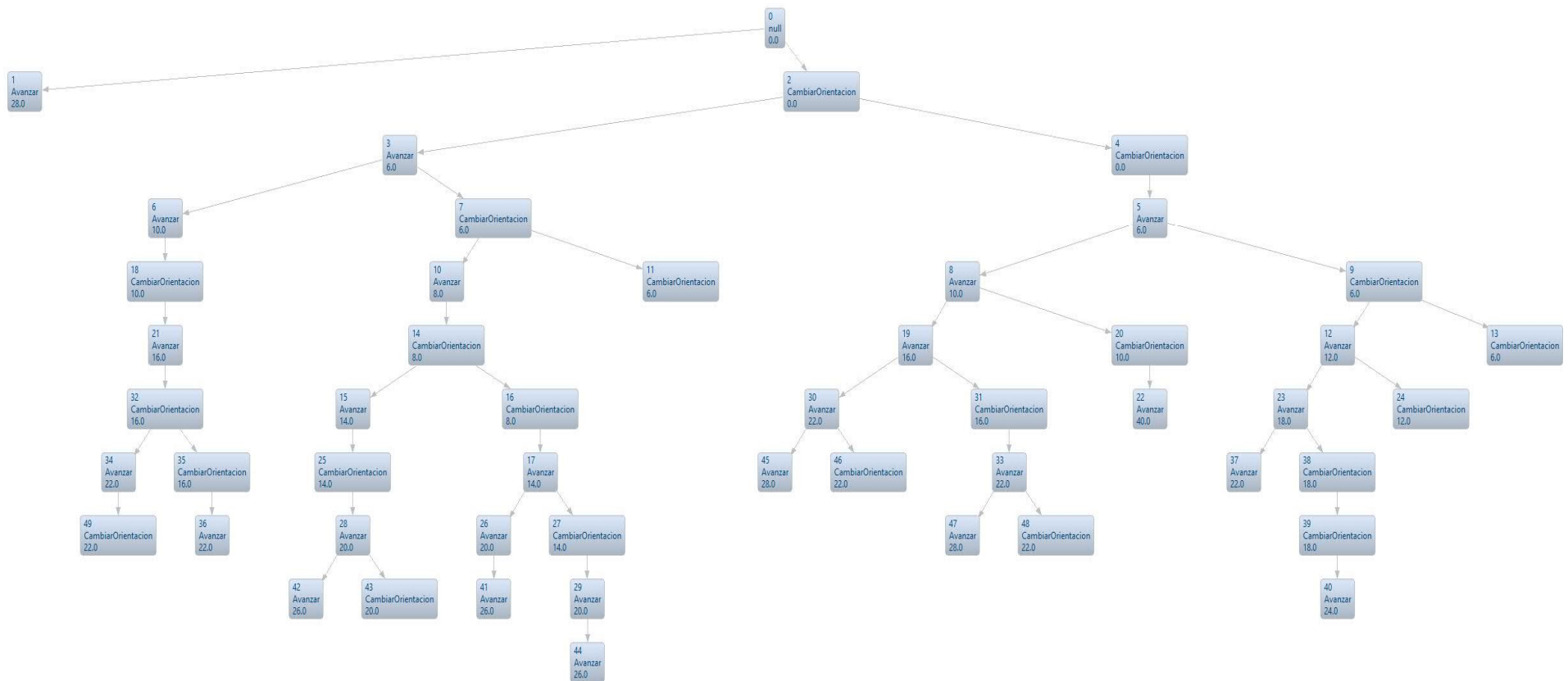
No hay obstáculos percibidos.
Agent State:
Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)
Posición: 146 - Pje. Pizzorino # Santiago Derqui
Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 146 a 136)
Environment:
Tiempo: 16
Obstáculos de ahora:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
No hay obstáculos percibidos.
Agent State:
Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)
Posición: 146 - Pje. Pizzorino # Santiago Derqui
Apuntando a: Santiago Derqui (Que va de 146 a 145)
Environment:
Tiempo: 16
Obstáculos de ahora:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 22

Primer árbol de búsqueda:



Parte 2

Estrategia Amplitud

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Cámara en hogares en 145 - Santiago Derqui # Dorrego. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 162 - Salvador del Carril # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Posición: 154 - José María Zuviría # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 154 a 162)

Environment:

Tiempo: 28

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Posición: 154 - José María Zuviría # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 154 a 145)

Environment:

Tiempo: 28

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

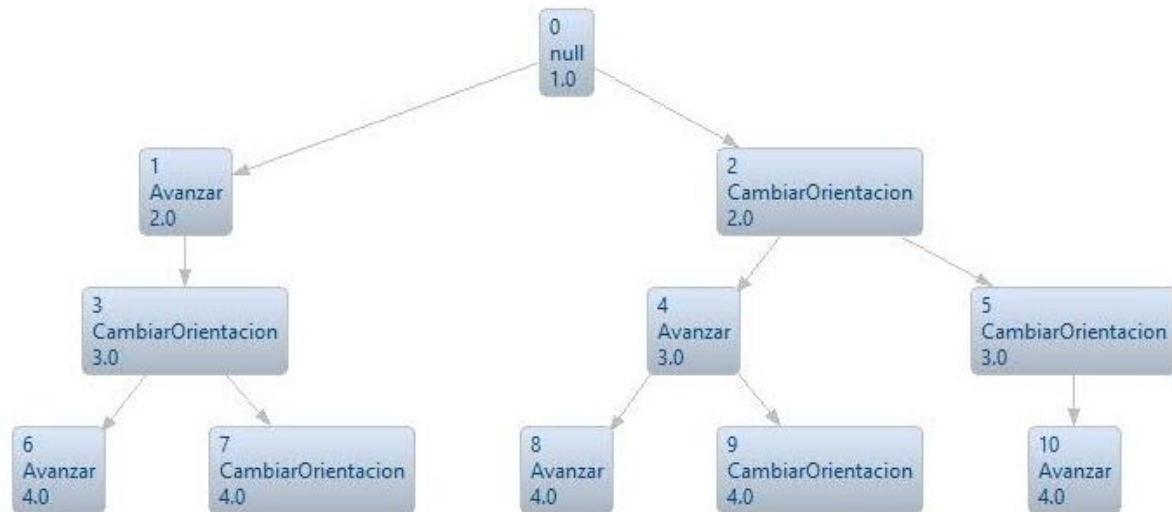
Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 34

Primer árbol de búsqueda:



Parte 3

Amplitud con Avanzar primero y CambiarOrientación después

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Alarma de casa de familia en 45 - Pje. Pujato # A Godoy. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 46 - Pje. Pujato # Patricio Cullen

Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 46 a 38)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

No hay obstáculos a esta hora.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 46 a 38)

Posición: 38 - Patricio Cullen # Calle Hernandarias

Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 38 a 37)

Environment:

Tiempo: 3

Obstáculos de ahora:

No hay obstáculos a esta hora.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 38 a 37)

Posición: 37 - Calle Hernandarias # A Godoy

Apuntando a: A Godoy (Que va de 37 a 45)

Environment:

Tiempo: 9

Obstáculos de ahora:

No hay obstáculos a esta hora.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 12

Amplitud con CambiarOrientación primero y Avanzar después

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Alarma de casa de familia en 45 - Pje. Pujato # A Godoy. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 46 - Pje. Pujato # Patricio Cullen

Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 46 a 38)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

No hay obstáculos a esta hora.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 46 - Pje. Pujato # Patricio Cullen

Apuntando a: Pje. Pujato (Que va de 46 a 47)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

No hay obstáculos a esta hora.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 46 - Pje. Pujato # Patricio Cullen

Apuntando a: Pje. Pujato (Que va de 46 a 45)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

No hay obstáculos a esta hora.

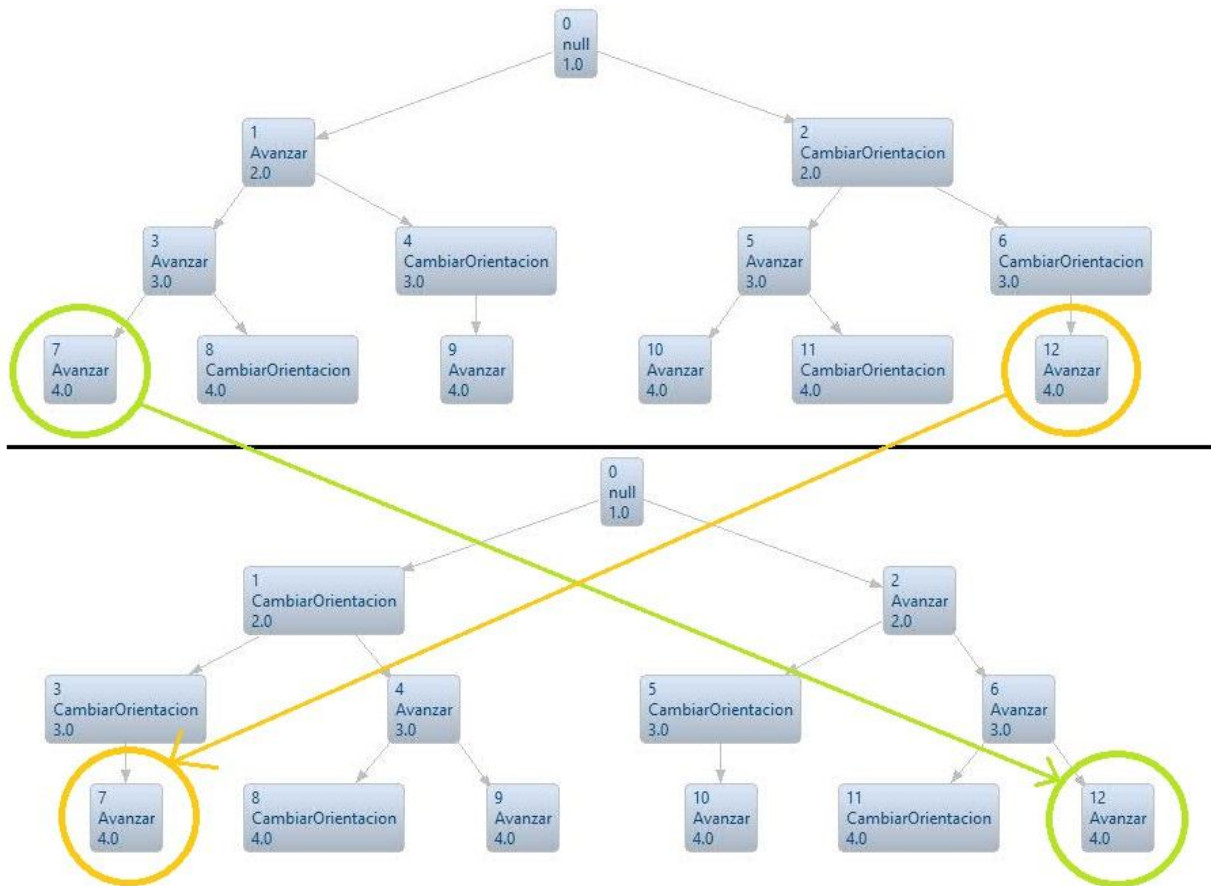
Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 6

Comparación de los árboles de búsqueda iniciales



Comparación de los árboles de búsqueda iniciales de Amplitud con Avanzar primero y CambiarOrientacion después (arriba) y Amplitud con CambiarOrientacion primero y Avanzar después (abajo). Los nodos marcados con círculos del mismo color corresponden al mismo camino. Dependiendo del orden de los operadores, un camino se descubre primero o el otro.

Parte 4

Estrategia A Asterisco

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Cámara en hogares en 145 - Santiago Derqui # Dorrego. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 162 - Salvador del Carril # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 162 - Salvador del Carril # Dorrego

Apuntando a: Salvador del Carril (Que va de 162 a 163)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Salvador del Carril (Que va de 162 a 163)

Posición: 163 - Salvador del Carril # Pje. Pizzorino

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 163 a 155)

Environment:

Tiempo: 6

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 163 a 155)

Posición: 155 - Pje. Pizzorino # José María Zuviría

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 163)

Environment:

Tiempo: 10

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 163 a 155)

Posición: 155 - Pje. Pizzorino # José María Zuviría

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)

Environment:

Tiempo: 10

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)

Posición: 146 - Pje. Pizzorino # Santiago Derqui

Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 146 a 155)

Environment:

Tiempo: 16

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

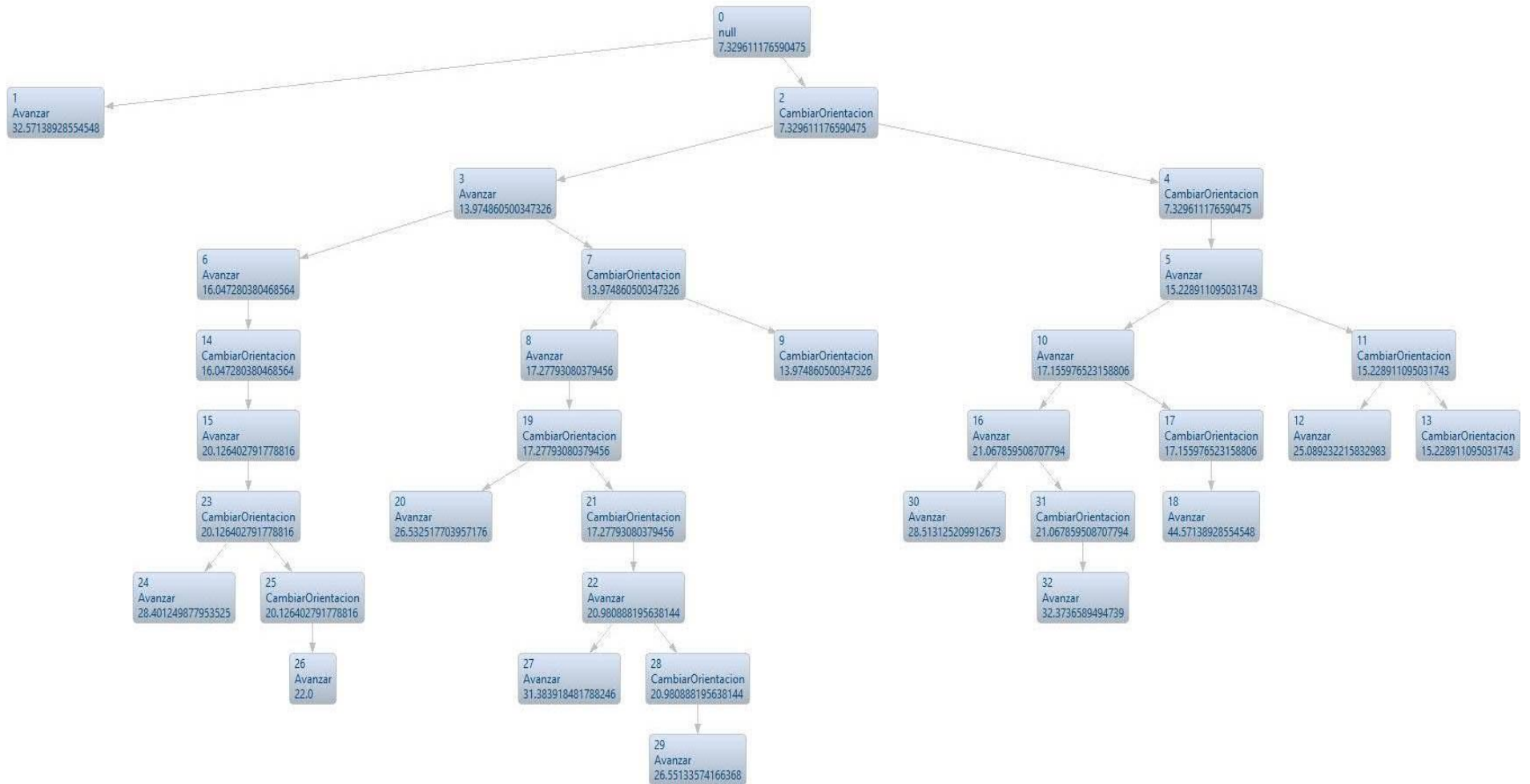
No hay obstáculos percibidos.
Agent State:
Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)
Posición: 146 - Pje. Pizzorino # Santiago Derqui
Apuntando a: Pje. Pizzorino (Que va de 146 a 136)
Environment:
Tiempo: 16
Obstáculos de ahora:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
No hay obstáculos percibidos.
Agent State:
Viniendo de: Pje. Pizzorino (Que va de 155 a 146)
Posición: 146 - Pje. Pizzorino # Santiago Derqui
Apuntando a: Santiago Derqui (Que va de 146 a 145)
Environment:
Tiempo: 16
Obstáculos de ahora:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo Total: 22

Primer árbol de búsqueda:



Parte 5

Estrategia Amplitud

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Alarma de casa de familia en 7 - Obispo Boneo # Talcahuano. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 4 - Obispo Boneo # A Godoy

Apuntando a: A Godoy (Que va de 4 a 15)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 4 - Obispo Boneo # A Godoy

Apuntando a: Obispo Boneo (Que va de 4 a 5)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Obispo Boneo (Que va de 4 a 5)

Posición: 5 - Patricio Cullen # Obispo Boneo

Apuntando a: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)

Environment:

Tiempo: 6

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)

Posición: 6 - Obispo Boneo # Echagüe

Apuntando a: Echagüe (Que va de 6 a 17)

Environment:

Tiempo: 47

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)

Posición: 6 - Obispo Boneo # Echagüe

Apuntando a: Obispo Boneo (Que va de 6 a 7)

Environment:

Tiempo: 47

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 53

Estrategia Costo Uniforme

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Alarma de casa de familia en 7 - Obispo Boneo # Talcahuano. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 4 - Obispo Boneo # A Godoy

Apuntando a: A Godoy (Que va de 4 a 15)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

ANEXO C: Resultados de simulaciones

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: A Godoy (Que va de 4 a 15)

Posición: 15 - Estanislao Zeballos # A Godoy

Apuntando a: A Godoy (Que va de 15 a 26)

Environment:

Tiempo: 6

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: A Godoy (Que va de 15 a 26)

Posición: 26 - Juan Castelli # A Godoy

Apuntando a: A Godoy (Que va de 26 a 37)

Environment:

Tiempo: 12

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: A Godoy (Que va de 15 a 26)

Posición: 26 - Juan Castelli # A Godoy

Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 26 a 27)

Environment:

Tiempo: 12

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 26 a 27)

Posición: 27 - Patricio Cullen # Juan Castelli

Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)

Environment:

Tiempo: 18

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)

Posición: 28 - Juan Castelli # Echagüe

Apuntando a: Echagüe (Que va de 28 a 39)

Environment:

Tiempo: 24

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)

Posición: 28 - Juan Castelli # Echagüe

Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 28 a 29)

Environment:

Tiempo: 24

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 28 a 29)

Posición: 29 - Juan Castelli # Talcahuano

Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 29 a 30)

Environment:

Tiempo: 30

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

ANEXO C: Resultados de simulaciones

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 29 a 30)

Posición: 30 - Defensa # Juan Castelli

Apuntando a: Defensa (Que va de 30 a 41)

Environment:

Tiempo: 36

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Defensa (Que va de 30 a 41)

Posición: 41 - Calle Hernandarias # Defensa

Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 41 a 40)

Environment:

Tiempo: 42

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 41 a 40)

Posición: 40 - Calle Hernandarias # Talcahuano

Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 40 a 39)

Environment:

Tiempo: 48

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 40 a 39)

Posición: 39 - Calle Hernandarias # Echagüe

Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 39 a 38)

Environment:

Tiempo: 54

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 39 a 38)

Posición: 38 - Patricio Cullen # Calle Hernandarias

Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 38 a 37)

Environment:

Tiempo: 60

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 39 a 38)

Posición: 38 - Patricio Cullen # Calle Hernandarias

Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 38 a 27)

Environment:

Tiempo: 60

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 38 a 27)

Posición: 27 - Patricio Cullen # Juan Castelli

Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)

Environment:

Tiempo: 66

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...
Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 38 a 27)

Posición: 27 - Patricio Cullen # Juan Castelli

Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 27 a 16)

Environment:

Tiempo: 66

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 27 a 16)

Posición: 16 - Patricio Cullen # Estanislao Zeballos

Apuntando a: Estanislao Zeballos (Que va de 16 a 15)

Environment:

Tiempo: 72

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 27 a 16)

Posición: 16 - Patricio Cullen # Estanislao Zeballos

Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 16 a 5)

Environment:

Tiempo: 72

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 16 a 5)
Posición: 5 - Patricio Cullen # Obispo Boneo
Apuntando a: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)
Environment:
Tiempo: 78
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)
Posición: 6 - Obispo Boneo # Echagüe
Apuntando a: Echagüe (Que va de 6 a 17)
Environment:
Tiempo: 119
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)
Posición: 6 - Obispo Boneo # Echagüe
Apuntando a: Obispo Boneo (Que va de 6 a 7)
Environment:
Tiempo: 119
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 125

Estrategia A*

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Alarma de casa de familia en 7 - Obispo Boneo # Talcahuano. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...
Perception:

Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Arrancando patrullero.
Posición: 4 - Obispo Boneo # A Godoy
Apuntando a: A Godoy (Que va de 4 a 15)
Environment:
Tiempo: 0
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: A Godoy (Que va de 4 a 15)
Posición: 15 - Estanislao Zeballos # A Godoy
Apuntando a: A Godoy (Que va de 15 a 26)
Environment:
Tiempo: 6
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: A Godoy (Que va de 15 a 26)
Posición: 26 - Juan Castelli # A Godoy
Apuntando a: A Godoy (Que va de 26 a 37)
Environment:
Tiempo: 12
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: A Godoy (Que va de 15 a 26)
Posición: 26 - Juan Castelli # A Godoy
Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 26 a 27)
Environment:
Tiempo: 12
Obstáculos de ahora:

ANEXO C: Resultados de simulaciones

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 26 a 27)

Posición: 27 - Patricio Cullen # Juan Castelli

Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)

Environment:

Tiempo: 18

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)

Posición: 28 - Juan Castelli # Echagüe

Apuntando a: Echagüe (Que va de 28 a 39)

Environment:

Tiempo: 24

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)

Posición: 28 - Juan Castelli # Echagüe

Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 28 a 29)

Environment:

Tiempo: 24

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 28 a 29)
Posición: 29 - Juan Castelli # Talcahuano
Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 29 a 30)
Environment:
Tiempo: 30
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:
Viniendo de: Juan Castelli (Que va de 29 a 30)
Posición: 30 - Defensa # Juan Castelli
Apuntando a: Defensa (Que va de 30 a 41)
Environment:
Tiempo: 36
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:
Viniendo de: Defensa (Que va de 30 a 41)
Posición: 41 - Calle Hernandarias # Defensa
Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 41 a 40)
Environment:
Tiempo: 42
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:
Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 41 a 40)
Posición: 40 - Calle Hernandarias # Talcahuano
Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 40 a 39)
Environment:
Tiempo: 48
Obstáculos de ahora:

ANEXO C: Resultados de simulaciones

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 40 a 39)

Posición: 39 - Calle Hernandarias # Echagüe

Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 39 a 38)

Environment:

Tiempo: 54

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 39 a 38)

Posición: 38 - Patricio Cullen # Calle Hernandarias

Apuntando a: Calle Hernandarias (Que va de 38 a 37)

Environment:

Tiempo: 60

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Calle Hernandarias (Que va de 39 a 38)

Posición: 38 - Patricio Cullen # Calle Hernandarias

Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 38 a 27)

Environment:

Tiempo: 60

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 38 a 27)
Posición: 27 - Patricio Cullen # Juan Castelli
Apuntando a: Juan Castelli (Que va de 27 a 28)
Environment:
Tiempo: 66
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 38 a 27)
Posición: 27 - Patricio Cullen # Juan Castelli
Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 27 a 16)
Environment:
Tiempo: 66
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 27 a 16)
Posición: 16 - Patricio Cullen # Estanislao Zeballos
Apuntando a: Estanislao Zeballos (Que va de 16 a 15)
Environment:
Tiempo: 72
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...
Perception:
Obstáculos:
Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).
Agent State:
Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 27 a 16)
Posición: 16 - Patricio Cullen # Estanislao Zeballos
Apuntando a: Patricio Cullen (Que va de 16 a 5)
Environment:
Tiempo: 72
Obstáculos de ahora:
Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

ANEXO C: Resultados de simulaciones

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.
Asking the agent for an action...
Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Patricio Cullen (Que va de 16 a 5)

Posición: 5 - Patricio Cullen # Obispo Boneo

Apuntando a: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)

Environment:

Tiempo: 78

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)

Posición: 6 - Obispo Boneo # Echagüe

Apuntando a: Echagüe (Que va de 6 a 17)

Environment:

Tiempo: 119

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6).

Agent State:

Viniendo de: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6)

Posición: 6 - Obispo Boneo # Echagüe

Apuntando a: Obispo Boneo (Que va de 6 a 7)

Environment:

Tiempo: 119

Obstáculos de ahora:

Tipo: Total. Nombre: CORTE. Lugar: 18 - Estanislao Zeballos # Talcahuano. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: Obispo Boneo (Que va de 5 a 6). Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 125

Parte 6

Estrategia Avara

Resultado de la estrategia:

--- Search Based Simulator ---

Goal: Cámara en hogares en 145 - Santiago Derqui # Dorrego. Enviando patrullero.

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego.

Agent State:

Arrancando patrullero.

Posición: 162 - Salvador del Carril # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Environment:

Tiempo: 0

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Posición: 154 - José María Zuviría # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 154 a 162)

Environment:

Tiempo: 28

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: CambiarOrientacion

Sending perception to agent...

Perception:

Obstáculos:

No hay obstáculos percibidos.

Agent State:

Viniendo de: Dorrego (Que va de 162 a 154)

Posición: 154 - José María Zuviría # Dorrego

Apuntando a: Dorrego (Que va de 154 a 145)

Environment:

Tiempo: 28

Obstáculos de ahora:

Tipo: Parcial. Nombre: CORTE. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Tipo: Parcial. Nombre: BACHEO. Lugar: 154 - José María Zuviría # Dorrego. Inicio: 0. Fin: 1000.

Asking the agent for an action...

Action returned: Avanzar

Agent has reached the goal!

Tiempo total: 34

Primer árbol de búsqueda:

