

# **PLATAFORMA DE SIMULAÇÃO DE AGENTES**

**VERSÃO 5.1**

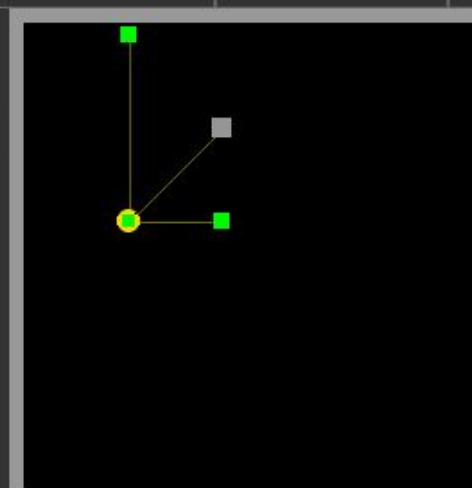
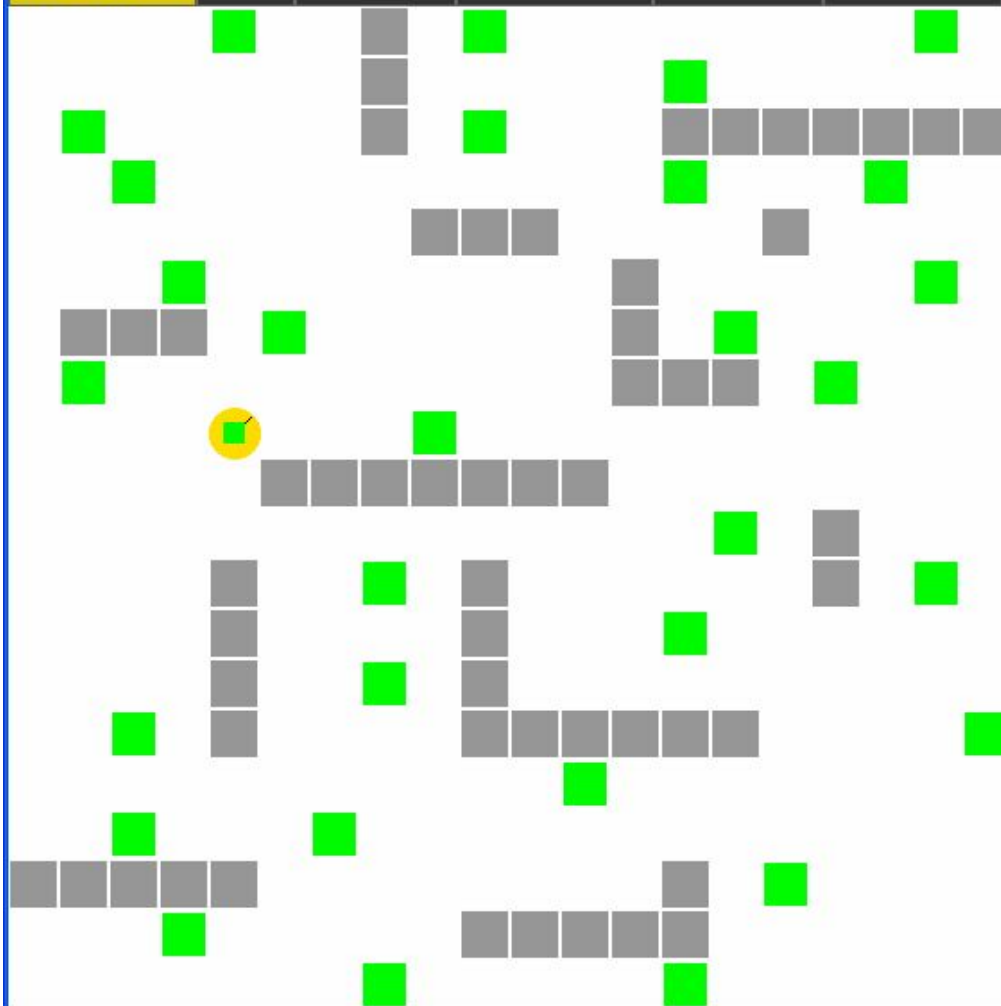
Luís Morgado

2012

PSA v5. 1.007



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]

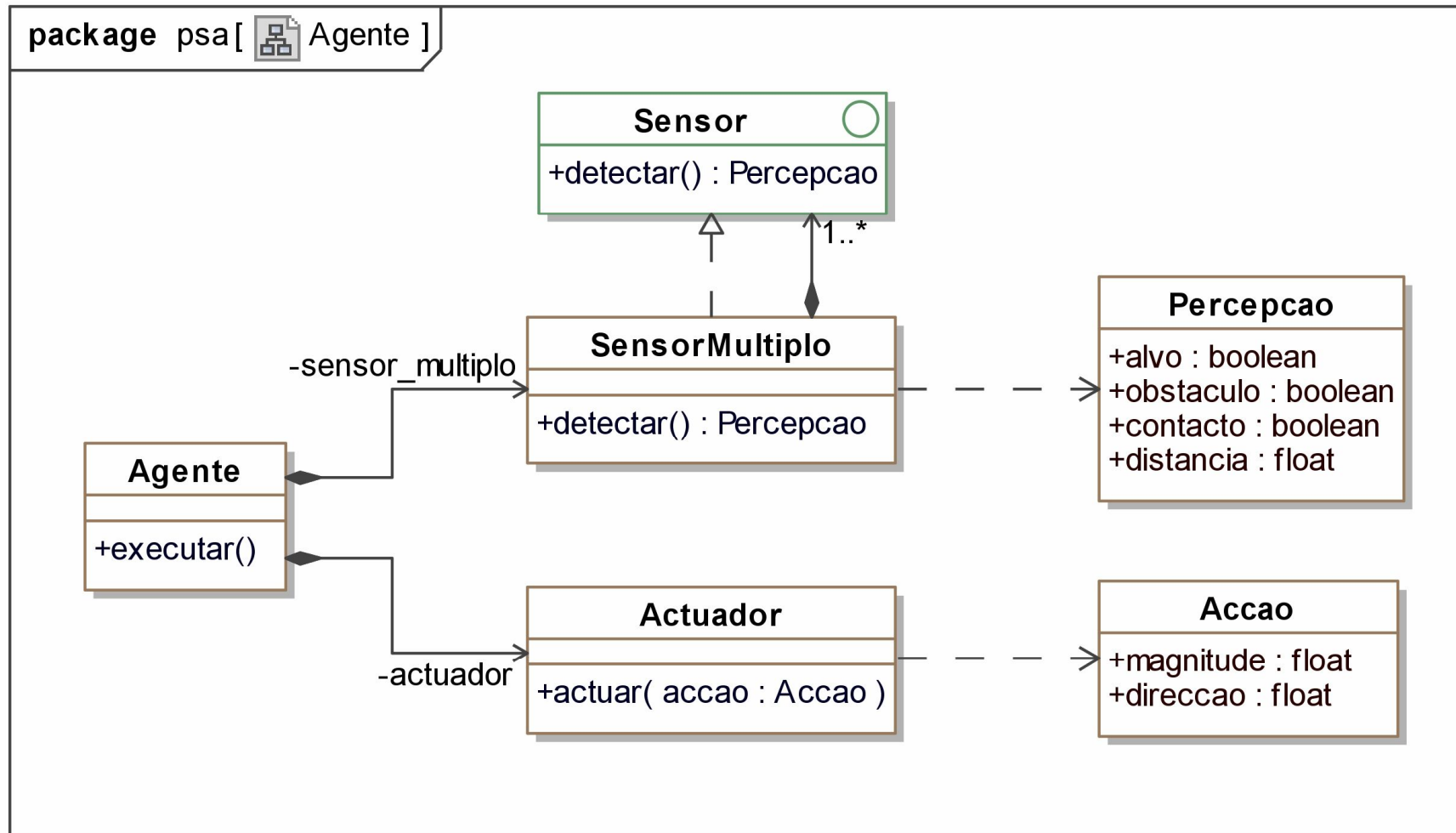
**ACTUADOR**

rodar(0.000)  
pegar()

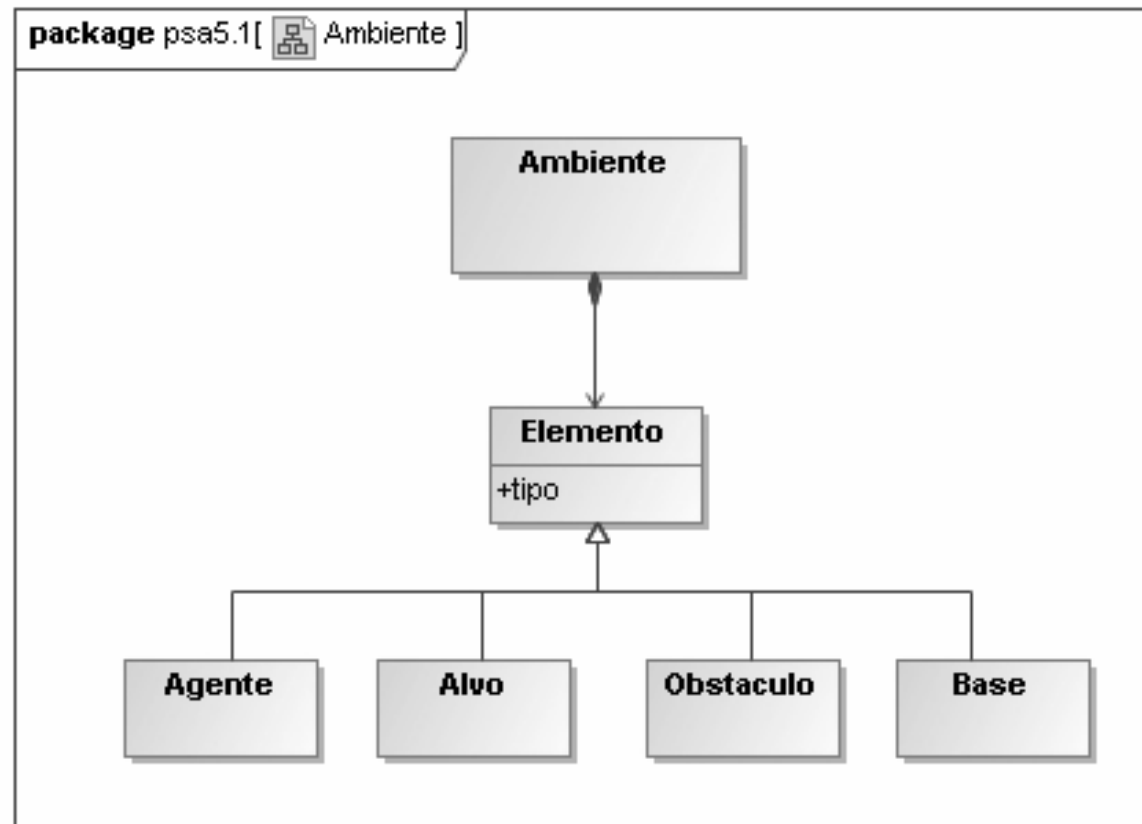
**SONAR****VECT. CAMPO**

INFO

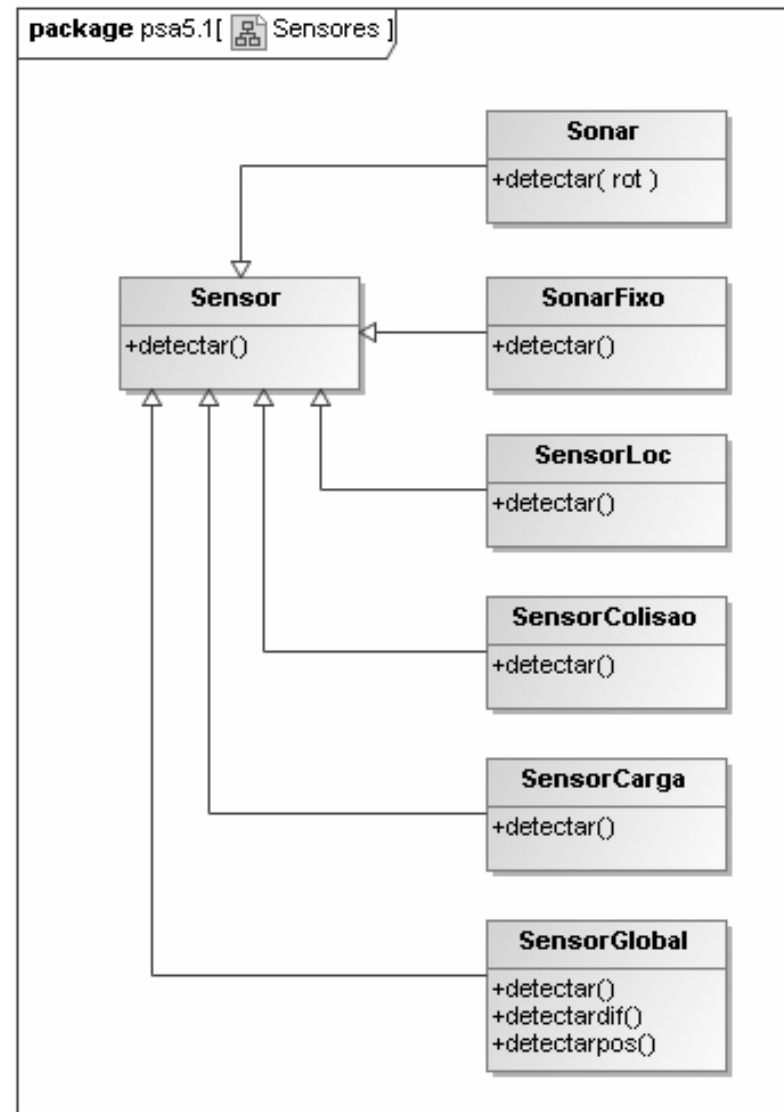
# PSA 5.1: ARQUITECTURA GERAL



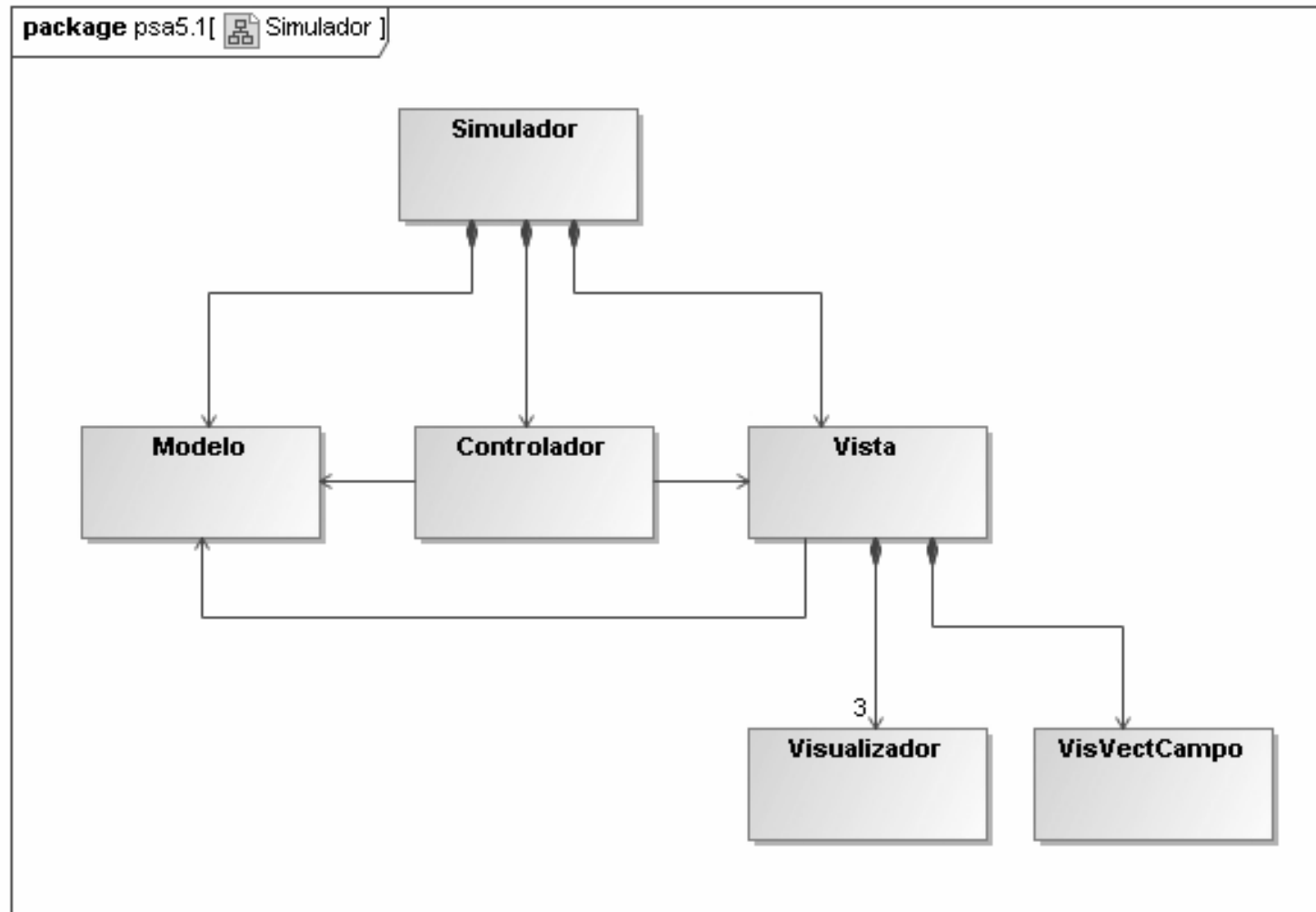
# PSA 5.1: ARQUITECTURA GERAL



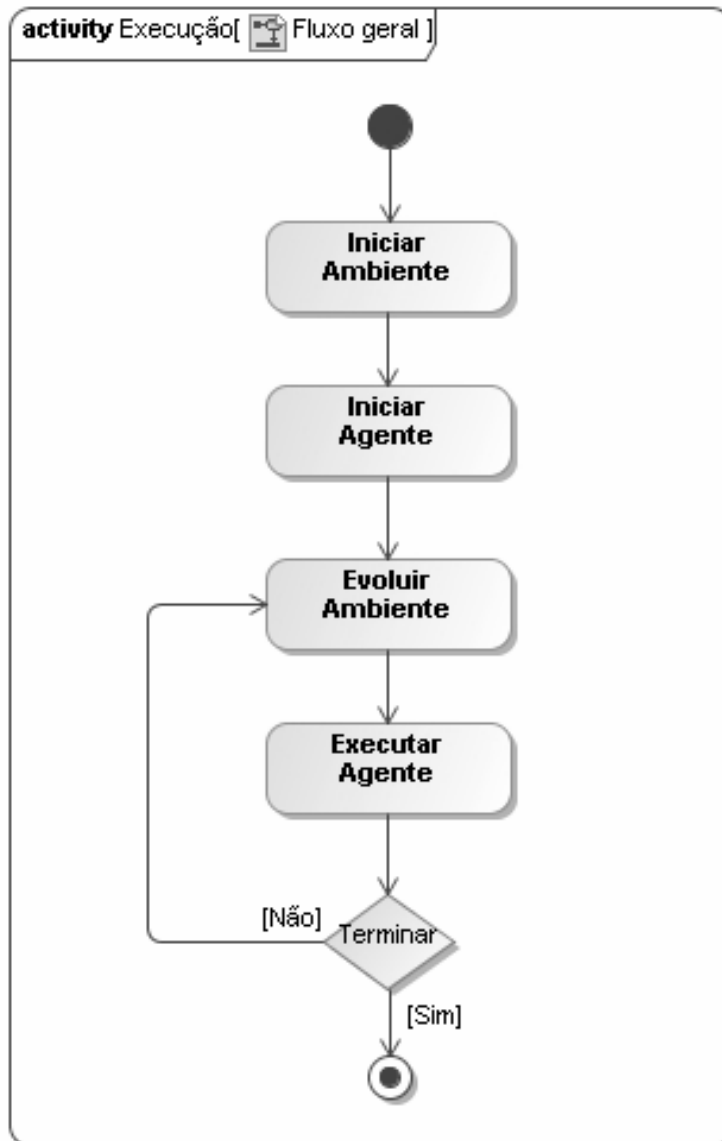
# PSA 5.1: ARQUITECTURA GERAL



# PSA 5.1: ARQUITECTURA GERAL



# PSA 5.1: 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

# DOCUMENTAÇÃO

**Author:** Luís Morgado

## 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

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

## Function Details

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

Executar simulação

**Parameters:**

- *agente* - agente a executar