

ISBC – Prácticas del Tema 6.

Agentes en entornos de simulación

Planificación

Las prácticas se realizarán en 2 sesiones de laboratorio, el día 27 de abril y el 4 de mayo. El programa es el siguiente:

Sesión 1 (27 de abril):

- **Introducción** al editor de comportamientos eCo.
- Realización del **tutorial** para aprender a usar el editor.

Semana del 27 al 4:

- **Diseñar** el comportamiento para un equipo de SoccerBots usando máquinas de estado.

RESTRICCIONES

- ✓ El equipo tendrá **al menos 3 roles** (uno diseñado por cada miembro del grupo).
- ✓ Los comportamientos básicos tendrán un **máximo de 10 líneas de código**.
- ✓ Tenéis que **entregar el comportamiento en papel al comienzo** de la clase del día 4.
- ✓ No hace falta poner el código de los comportamientos básicos, pero tenéis que **explicar** bien qué debe hacer cada uno.

Sesión 2 (4 de mayo):

- **Implementar** el comportamiento del equipo que habéis diseñado usando el editor. Probarlo contra diferentes equipos y **refinarlo** para hacer que juegue mejor.
- 10 minutos antes de terminar la clase tendréis que rellenar una **encuesta** de uso del editor que colgaremos en el campus.
- Al final de la clase tenéis que entregar por librero un **zip** con los siguientes ficheros, que se encuentran dentro de la carpeta eCo:
 - El fichero **eCo-file.log.xml**.
 - La carpeta **Repositorios** con los comportamientos.
- En los siguientes días celebraremos un **campeonato** con los equipos que habéis entregado.

Si encuentras algún fallo en el editor puedes apuntarlo en el reverso de esta hoja

Apunta aquí las sugerencias, fallos y comentarios sobre el editor: