

1. Voor- en nadelen van Netlogo

Voordelen:

- Vrij simpele tool, geen steile learning curve zoals met Unity.
- Goede library met simulaties zodat je al snel een goed beeld kan schetsen over de mogelijkheden van Netlogo.
- Als je ervaring hebt met python is het makkelijk om de Netlogo taal te begrijpen.
- Tool is goed om snel simulaties te maken en resultaten te krijgen.
- Goede documentatie van functies en syntax

Nadelen:

- Gedateerde taal
- Simpele taken zijn soms moeilijk te coderen en vice versa.

2. Stateful agent

De agent bestaat uit een body en een controller, De body stuurt "pecepts" naar de controller. De controller geeft commands aan de body. De body geeft "Acts" aan de omgeving. De omgeving geeft vervolgens "updates" naar de body van de agent.

1. De initiële staat is "setup". Hier wordt de world klaargezet en worden de turtles(agents) gespawnd. De agents staan hierbij op dezelfde plek bij de eerst tick
2. De "See" of "Perceive" state is "change-direction"
3. De act state is "go"
4. De "Update" state is het updaten van het aantal "days" na een bepaalde aantal ticks.

3. Dichotomieën

1. Accessible:

De omgeving is "accessible" omdat er duidelijke informatie over het aantal dagen per agent opgehaald kan worden. Deze informatie wordt per tick geupdate.

2. Non-deterministic:

De omgeving is non-deterministisch omdat de richting die de agents op gaan random is. Er is dus geen enkele mogelijke uitkomst over de actie van de agents.

3. Episodic:

De agents hanteren een vaste volgorde in waarin deze zich na elkaar verplaatsen.

4. Static:

De omgeving is static omdat de omgeving zelf niet verandert na aanleiding van de acties van de agents. De agents bewegen zich alleen voort in de omgeving per tick. Zonder gevolgen op de omgeving zelf, behalve de tijd.

5. Continuous:

De omgeving is continuous omdat er geen einde is aan de acties binnen de omgeving. Het is dus niet "finite" oftewel eindig. Het is oneindig.