

ALIEN SHOCKWAVE



EQUIPO 3

José Pablo González,
Shaula Paz,
Joanna Nicole Uriostegui

Kassel LO

OBJETIVO

Implementar una simulación del juego de mesa "Flash Point: Fire Rescue". El propósito es modelar un escenario de rescate de víctimas en una nave espacial, logrando entrenar un sistema multiagente que logre estratégicamente cumplir sus objetivos.

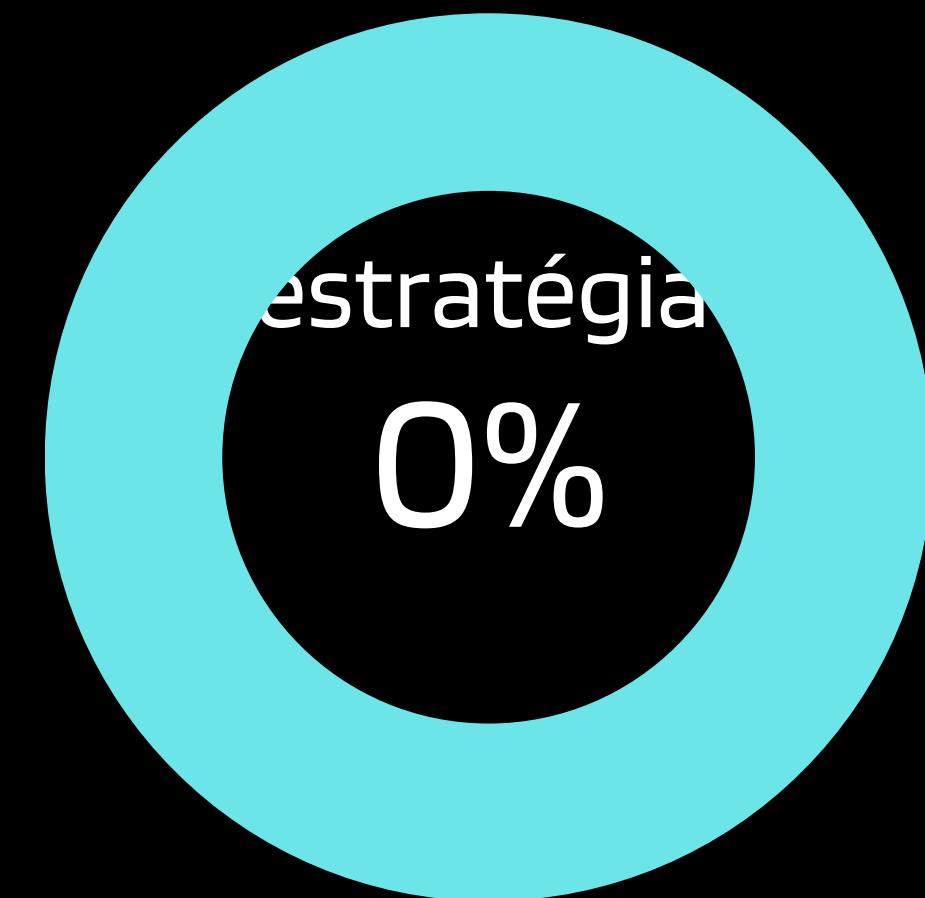
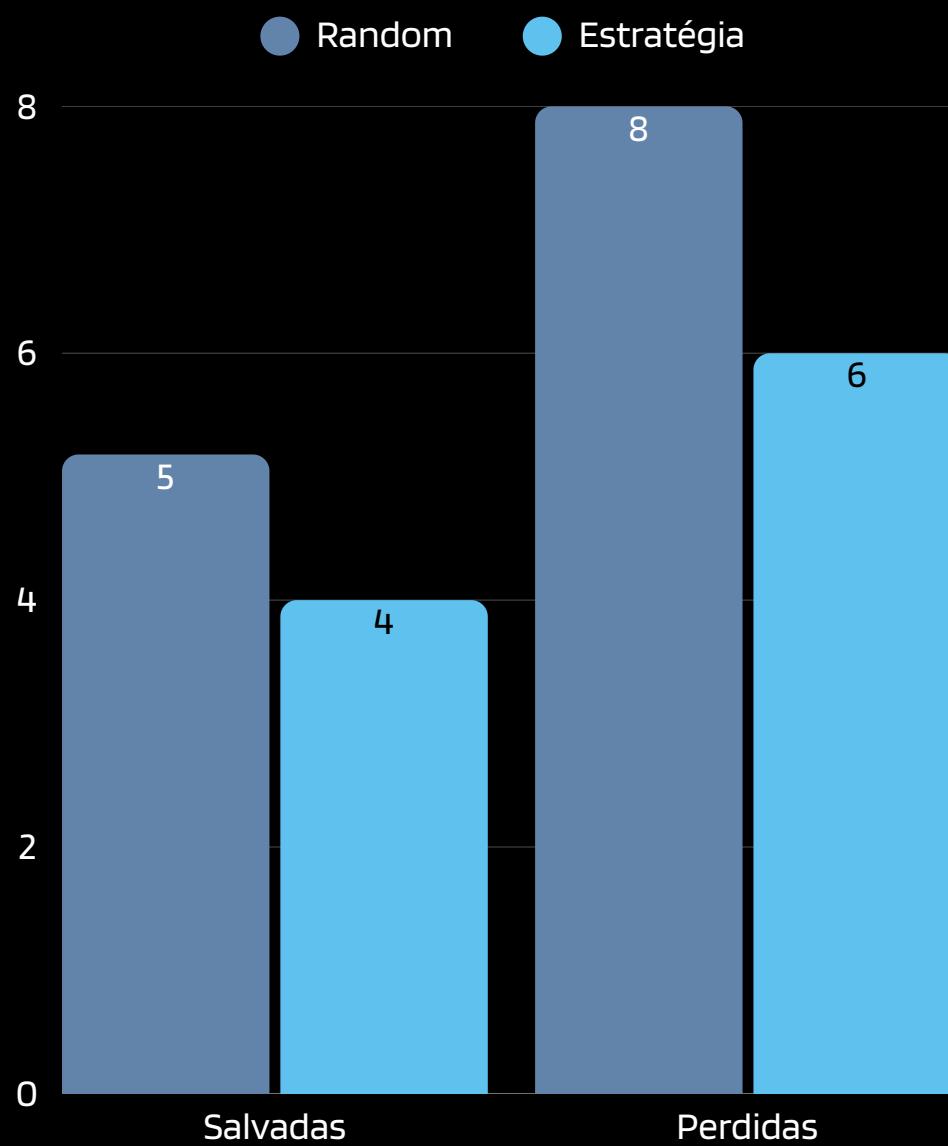
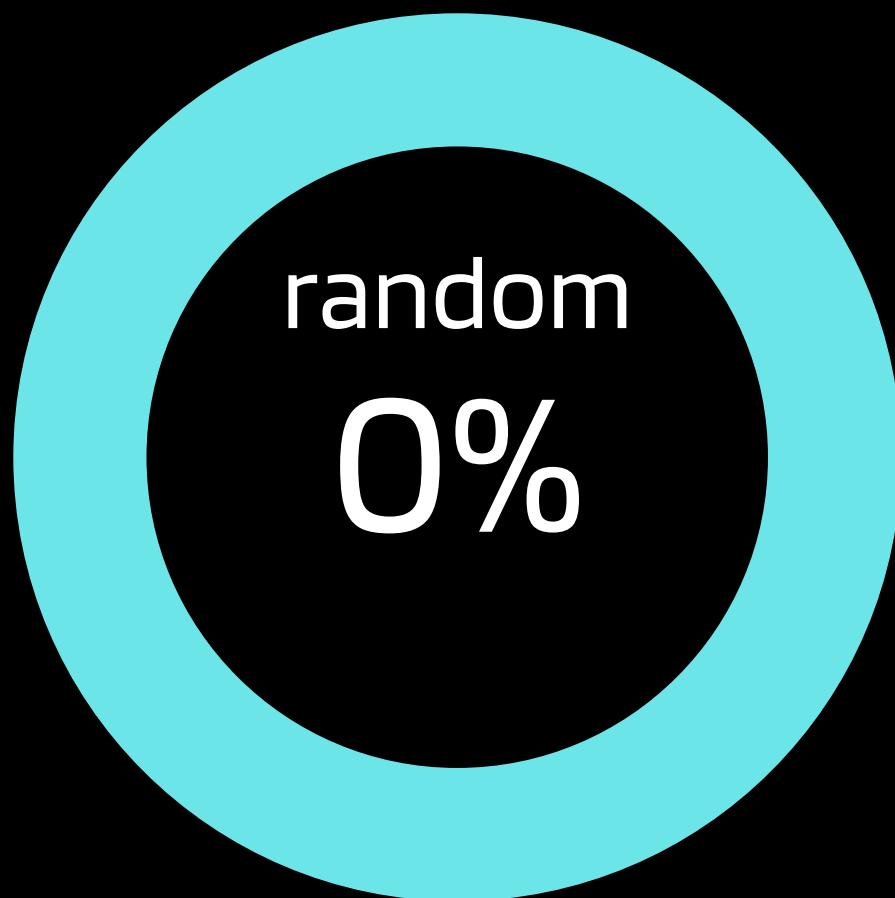


ESTRATEGIA

Algoritmos:

- distancia Manhattan
- a_star
- better_route
- move
- step
- self.costs[[]]

RESULTADOS



Posibles Mejoras

Coordinar las acciones entre agentes

CONEXIÓN CLIENTE-SERVIDOR:

Convertirlo a JSON

Uno de los primeros desafíos fue convertir la info a un JSON que pudiera ser enviado. Aquí nace un problema que estará presente en todo el proyecto.

Matrices aplanadas

Para enviar las matrices, las convertimos en una sola lista. Esto presentó complicaciones, ya que debiamos "recrear" la matriz para usar bien sus valores.

Step

El step que manejamos es del modelo, ya después de que nuestros agentes han realizado sus movimientos.



VISUALIZACIÓN

CONCLUSION

- Flask
- Importancia de las gráficas computacionales
- Se logró replicar las simulaciones en la pantalla
-



GRACIAS