



UNIVERSIDAD VERACUZANA
FACULTAD DE INGENIERÍA ELÉCTRICA Y ELECTRONICA
BOCA DEL RIO, VERACRUZ



PROGRAMA EDUCATIVO
INGENIERÍA INFORMÁTICA

EXPERIENCIA EDUCATIVA
INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

DOCENTE
DR. LUIS FELIPE MARÍN URÍAS

ESTUDIANTE
SAÚL ROMERO PRADO

FECHA DE ENTREGA
14/12/2021



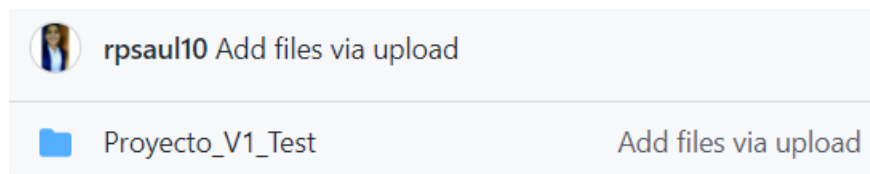
Manual de Uso

(Huye Kemonito)

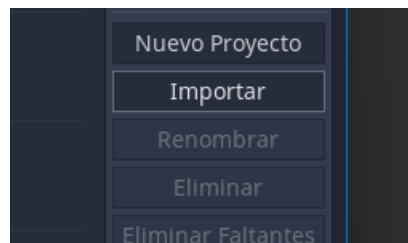
Huye Kemonito fuera de ser un juego en un programa el cual esta realizado con fines demostrativos por ende usarlo es extremadamente fácil.

El hecho de no ser como tal un ejecutable nos lleva a que en este documento se demuestra el proceso desde bajar el proyecto del repositorio hasta correr la demostración.

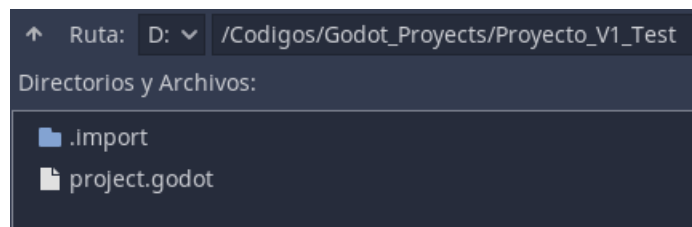
1. Como primer paso vamos a bajar el contenido del repositorio, más en concreto la carpeta con el nombre de “Proyecto_V1_Test”.



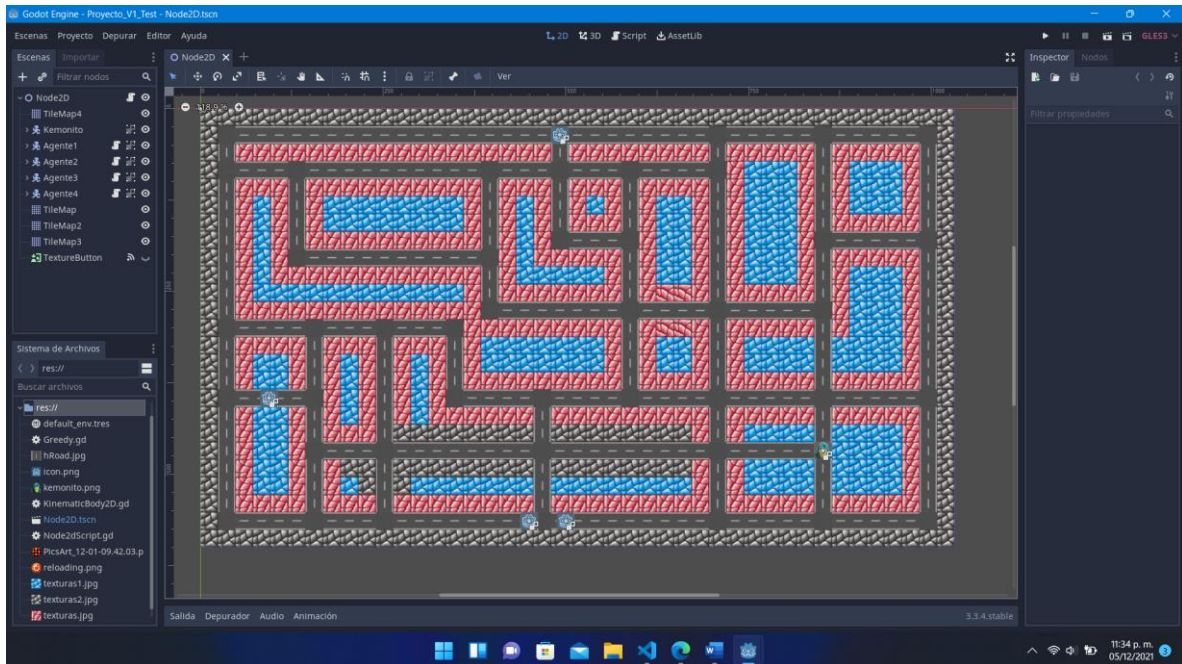
2. Ya con eso vamos a importar el proyecto desde nuestra aplicación de Godot.



3. Ahora buscamos en la ruta donde de descargo la carpeta y seleccionamos el archivo project.godot.



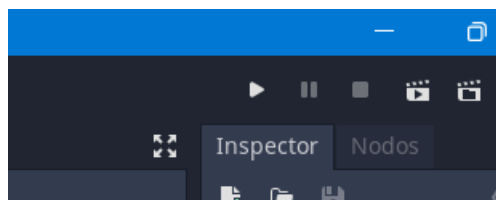
4. Después de eso nos cargara la pantalla principal de godot, si todo salió bien debería de cargar lo siguiente:



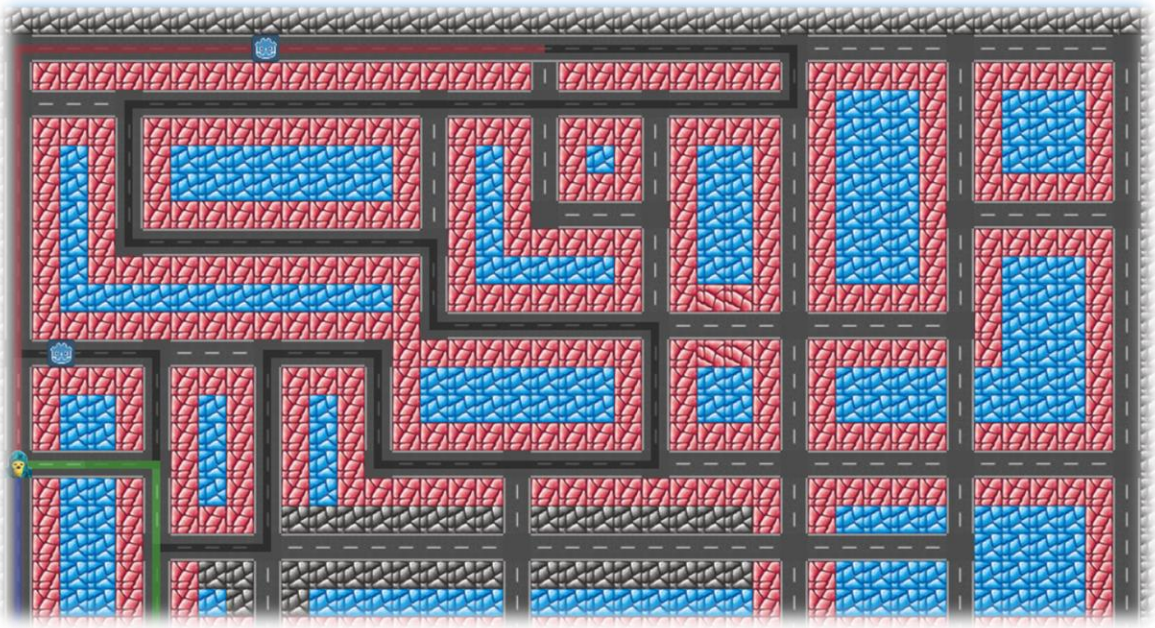
DEMOSTRACION

Ahora que ya se tiene el proyecto listo, es hora de ver la demostración del programa. Esto se realiza de la manera más sencilla del mundo.

Para empezar, daremos clic en el triángulo de la esquina superior derecha para que el programa se ejecute.



Al correr el programa nuestro Kemonito aparecerá en una posición aleatoria y este cambiará de precisión cada cierto tiempo.



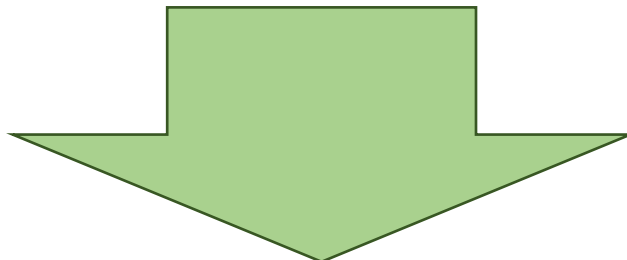
Ahora es como podemos apreciar cómo es que cada agente tiene su propia ruta pintada.

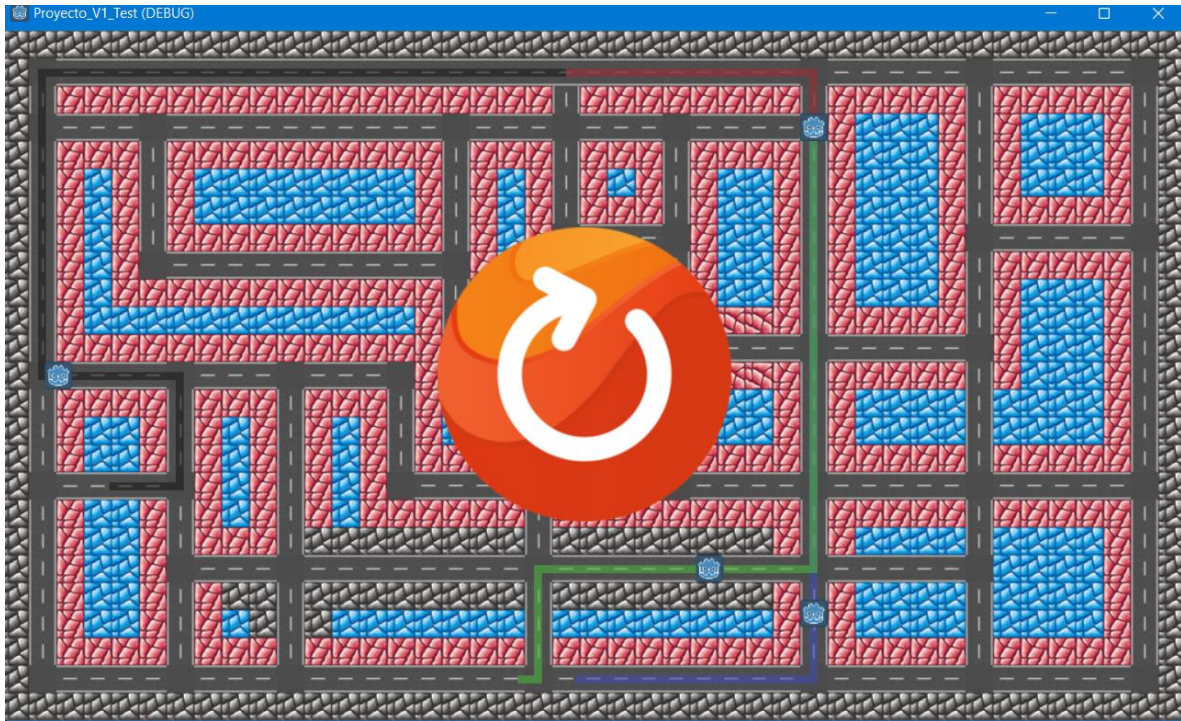
Ahora es cuando debemos apreciar cómo funciona el programa, al ver como Kemonito cambia su posición y así los agentes recalculan y siguen una nueva ruta.

¿Cuándo acabara la demostración?

La demostración terminara apenas un agente logre procesionarse completamente sobre Kemonito, hasta entonces todos los demás agentes se detendrán y Kemonito dejara de cambiar de posición.

Apenas se termine el juego nos saldrá un botón con el que podremos ejecutar la demostración nuevamente.





Al ejecutarse nuevamente, Kemonito volverá aparecer en un lugar aleatorio y así podremos reiniciar la escena para apreciar el trabajo de los algoritmos.

Y bueno, todo más detallado se encuentra en el documento de detalles, esto solo es para apreciar la demostración.

Esto no es un juego, solo es una demostración por ende este documento tan corto. Es algo muy simple de usar, pero muy interesante de observar.