

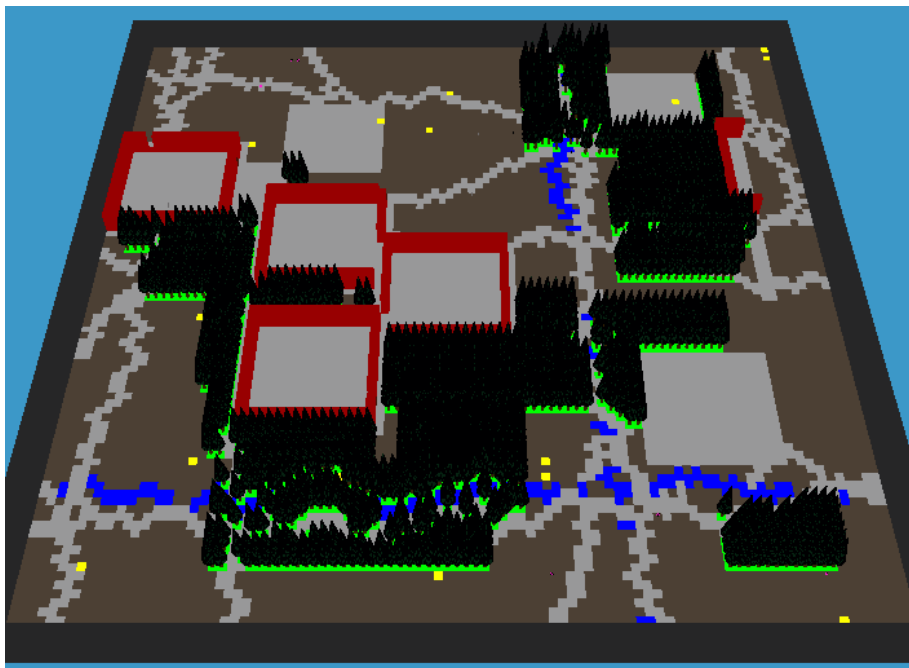
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

E.T.S. de Ingenierías Informática y de Telecomunicación

Tutorial: Práctica 1

Agentes Reactivos

(Los extraños mundos de BelKan)



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Curso 2021-2022

1. Introducción

El objetivo de la práctica es definir un comportamiento puramente reactivo para un agente cuya misión es descubrir el mapa del entorno que le rodea. Os aconsejamos que la construcción de dicho comportamiento se realice de forma incremental y mediante refinamiento paulatino. Si seguís este consejo, el proceso de construcción tendría la siguiente secuencia de subobjetivos:

1. Establecer una movilidad básica para el agente que le permita navegar por el mundo manteniéndose vivo.
2. Una vez que puedo moverme con cierta facilidad, encontrar las coordenadas exactas por las que me estoy moviendo en el mapa y utilizar la matriz “mapaResultado” para ir almacenando lo que voy viendo.
3. Gestionar los reinicios, es decir, determinar que debe recordar y que debe olvidar el agente entre vidas.
4. Comportamiento frente a las otras entidades móviles del mundo.
5. Refinamiento del modelo general, para mejorar la capacidad de exploración del agente.

Este tutorial intenta ser una ayuda para poner en marcha la práctica y se centra en el subobjetivo 1 antes mencionado, es decir, en dar los primeros pasos (más o menos firmes) sobre el mundo.

Antes de nada, y para que el comportamiento que se defina esté más o menos estructurado y sea fácil de seguir, depurar y mejorar, es necesario entender que en el método que define el proceso (en nuestro caso, el método **think**) hay 2 fases: (a) en una primera fase, se observa cómo ha cambiado el mundo en función de la última acción que se realizó y se actualiza la información que tenemos del mundo y (b) una segunda fase, se determina cuál es la siguiente acción a realizar. La segunda fase es el comportamiento, pero la primera es muy importante, ya que intenta garantizar que la información usada para la toma de la decisión es correcta. La segunda fase está compuesta (en nuestro caso) por todas las reglas que guiarán el comportamiento del agente y que tendrán una estructura del tipo

Regla 1:	if (condicion¹){
	}
Regla 2:	else if (condicion²){
	}
.....
.	.
Regla n-1	else if (condicionⁿ⁻¹){
	}
Regla por defecto	else{
	}

donde **condicion**ⁱ es una condición lógica formada por los **sensores** o por las **variables de estado** definidas.

Sabemos que los sensores, son los valores que recibimos directamente del mundo que nos rodea y cambian en cada iteración de la simulación y por consiguiente sólo tienen vigencia en una iteración. Si queremos que nuestro agente tome una decisión en base a algo que no se está percibiendo en este instante, pero que sí percibió en algún instante anterior, tenemos que hacer uso de las **variables de estado**. Por consiguiente, las variables de estado son la memoria que tendrá el agente.

Sabemos la forma en la que se usan las variables de estado (forman parte de alguna o algunas condiciones de las reglas que compondrán el comportamiento del agente), ¿pero cómo se declaran?

En esta práctica en concreto la forma de declarar una variable de estado es la siguiente:

- (1) En el fichero “**jugador.hpp**” debajo de la parte que pone “**private:**” se declaran las variables (tantas como se estimen necesarias)
- (2) En ese mismo fichero, en el constructor de la clase se inicializa.
- (3) En el método **think**, en la primera parte que como hemos dicho antes se dedica a la actualización del mundo, se modifica su valor en función de la última acción realizada.
- (4) En la segunda parte del método **think** se usa en alguna regla.

Con esta primera información básica, ya podemos empezar a construir los primeros comportamientos básicos de nuestro agente reactivo.

2. Mis primeros pasos

Vamos a abordar el primero de los subobjetivos que hemos definido en la introducción “movilidad básica” y hacer que nuestro agente se mueva, aunque siempre debemos tener en mente el objetivo final de la práctica, reconocer el máximo posible del mapa.

Por esta razón, vamos a empezar definiendo 4 variables de estado que serán útiles durante la construcción de la práctica. Estas variables serán **fil**, **col**, **brujula** y **ultimaAccion**. Las tres primeras son las básicas para recordar donde estoy y hacia donde voy a dar mi siguiente paso, mientras que la última es fundamental para realizar la actualización de la información y es la forma más simple de recordar cuál fue la última acción que realicé.

En el fichero **jugador.hpp**, definimos estas variables debajo de **private**, las tres primeras de tipo **int** y la última de tipo **Action**.

```

1  #ifndef COMPORTAMIENTOJUGADOR_H
2  #define COMPORTAMIENTOJUGADOR_H
3
4  #include "comportamientos/comportamiento.hpp"
5  using namespace std;
6
7  class ComportamientoJugador : public Comportamiento{
8
9  public:
10     ComportamientoJugador(unsigned int size) : Comportamiento(size){
11         // Constructor de la clase
12         fil = col = 99;
13         brujula = 0;
14         ultimaAccion = actIDLE;
15
16     ComportamientoJugador(const ComportamientoJugador & comport) : Comportamiento(comport){}
17     ~ComportamientoJugador(){}
18
19     Action think(Sensores sensores);
20     int interact(Action accion, int valor);
21
22 private:
23
24     // Declarar aquí las variables de estado
25     int fil, col, brujula;
26     Action ultimaAccion;
27
28 };
29 #endif

```

Las inicializamos en el constructor de la clase, dónde por defecto tanto **fil** como **col** a un valor de defecto (en este caso 99), **brujula** a 0, tomando el siguiente criterio de codificación (0 indica orientación **norte**, 1 **este**, 2 **sur** y 3 **oeste**) y **ultimaAccion** con no hice nada en la iteración anterior.

En este tutorial estoy asumiendo que no puedo acceder a la información que me proporcionan los sensores de posición y de orientación (nivel 2 o superior), por esa razón le doy dos valores por defecto. El valor en sí mismo es ahora mismo irrelevante, pero sí que tiene que ser conocido para la fase orientación y podamos aprovechar todo lo visto hasta el momento de poder ponerlo en el **mapaResultado**.

Ahora en el fichero **jugador.cpp**, vamos a crear la primera parte de actualización de las variables de estado en el método **think**. Es fundamental en la práctica que **fil**, **col** y **brujula** reflejen fielmente la posición del agente. Un error en la actualización, debida a haber contemplado las colisiones por ejemplo, puede llevar a que la información que tengamos sobre el mundo no esté situada de forma correcta.

Aquí propongo una actualización de estas variables en el modelo más simple. En la versión final de la práctica deberán contemplarse todas las situaciones que podrían alterar este modelo básico de actualización de la posición del agente.

En este caso, el modelo básico de actualización es bien simple: los valores de **fil** y **col** sólo cambian si la última acción del agente (es decir, la anterior) fue avanzar (**actFORWARD**), y **brujula** sólo cambia cuando se realiza un giro. Así podemos plantear una estructura de decisión **switch-case** que contemple estas acciones del siguiente modo:

```

switch (ultimaAccion){
case actFORWARD:
    // Que hacer en caso de que fuera avanzar
    break;
case actTURN_L:
    // Que hacer en caso de que giró a la izquierda
    break;
case actTURN_R:
    // Que hacer en caso de que giró a la derecha
    break;
}

```

En el caso de los giros está bien claro, si giró a la derecha y **brujula** vale **a**, el resultado debe ser que **brujula** valga **a+1**. Como los valores de **brujula** válidos son del 0 al 3, hacemos que el resultado sea el **módulo (a+1)**. De igual forma, en el giró a la izquierda, **brujula** decrementa en **1** su valor, es decir, **módulo(a-1)**. Por consiguiente, el código anterior quedaría como

```

switch (ultimaAccion){
case actFORWARD:
    // Qué hacer en caso de que fuera avanzar
    break;
case actTURN_L:
    brujula = (brujula+3)%4;
    break;
case actTURN_R:
    brujula = (brujula+1)%4;
    break;
}

```

En el caso del giro a la izquierda el **(brujula+3)%4** es equivalente a **(brujula-1+4)%4** y equivalente a **(brujula-1)%4**. La razón de usar la primera, es que el operador “%” en C++, no va bien con los números negativos, por eso, hay que asegurarse que se aplica sobre números positivos.

La acción de avanzar depende de la orientación. En la convención que vamos a usar, supondremos que el Norte está en los valores bajos de “fil” y el Sur en los valores altos de “fil”. De igual modo, vamos a asociar el Este a valores altos de “col” y el Oeste a valores pequeños de “col”. Por consiguiente, y siguiendo este convenio, avanzar estando orientado al Norte indica decrementar en una unidad el valor de la “fil”, mientras que avanzar estando hacia el Sur es incrementar “fil”. Así, el proceso de actualización quedaría como sigue:

```

switch (brujula){
case 0: // Norte
    fil--; break;
case 1: // Este
    col++; break;
case 2: // Sur
    fil++; break;
case 3: // Oeste
    col--; break;
}

```

```

7  Action ComportamientoJugador::think(Sensores sensores){
8
9      Action accion = actIDLE;
10     switch (ultimaAccion){
11     case actFORWARD:
12         switch (brujula){
13             case 0: fil --; break;
14             case 1: col++; break;
15             case 2: fil++; break;
16             case 3: col--; break;
17         }
18         break;
19     case actTURN_L:
20         brujula = (brujula+3)%4;
21         break;
22     case actTURN_R:
23         brujula = (brujula+1)%4;
24         break;
25     }
26
27     // Decidir la nueva accion
28
29
30
31     return accion;
32 }

```

Poniéndolo todo junto, tendríamos el código que muestra la figura.

Con esto, en principio, conseguimos mantener bien la ubicación del agente, ahora haremos que se mueva.

En un principio vamos a considerar que sólo podremos avanzar si vamos a una casilla que es de terreno arenoso ('T') o pedregoso ('S') y no hay ningún objeto o personaje en esa casilla. En caso de que no podamos avanzar vamos a girar siempre a la izquierda.

Para construir esta primera regla, sólo necesitamos hacer uso de los sensores, y en concreto, sólo de los sensores de visión (**sensores.terreno** y **sensores.superficie**). La regla es la siguiente:

```
if ((sensores.terreno[2]=='T' or sensores.terreno[2]=='S') and
    (sensores.superficie[2]=='_')){
    accion = actFORWARD;
} else{
    accion = actTURN_L;
}
```

```
7  Action ComportamientoJugador::think(Sensores sensores){
8
9      Action accion = actIDLE;
10     switch (ultimaAccion){
11         case actFORWARD:
12             switch (brujula){
13                 case 0: fil --; break;
14                 case 1: col++; break;
15                 case 2: fil++; break;
16                 case 3: col--; break;
17             }
18             break;
19         case actTURN_L:
20             brujula = (brujula+3)%4;
21             break;
22         case actTURN_R:
23             brujula = (brujula+1)%4;
24             break;
25     }
26
27     // Decidir la nueva accion
28     if ( ( sensores.terreno[2] =='T' or sensores.terreno[2] == 'S') and
29         sensores.superficie[2] == '_' ){
30         accion = actFORWARD;
31     }
32     else {
33         accion = actTURN_L;
34     }
35
36     // Recordar la última acción
37     ultimaAccion = accion;
38     return accion;
39 }
40
41 int ComportamientoJugador::interact(Action accion, int valor){
42     return false;
43 }
```

Ya tendríamos casi listo este primer comportamiento. Sólo nos faltaría incluir una cosa. Antes de **return accion**; debemos asignar a **ultimaAccion** la acción que se va a ejecutar para poder hacer correctamente la actualización de la ubicación en la siguiente iteración. El método **think** quedaría como muestra la figura.

Ahora, compila el software, ejecútalo y selecciona el mapa **mapa30.map**. Veréis que antes o después termina ciclando.

3. Intentando moverme mejor

En el comportamiento anterior, siempre hago los giros hacia la izquierda. A priori, uno podría pensar que esa es la razón por la que cicla. Parece también lógico que si en lugar de girar a la izquierda girará a la derecha, el resultado sería el mismo, pero qué ocurre si el giro depende de una variable aleatoria? Bueno, pues vamos a testear el resultado. Para eso, hacemos lo siguiente:

- En el fichero **jugador.hpp** creamos una variable lógica llamada **girar_derecha**, que definimos debajo de **private** junto a las otras variables de estado e inicializamos a **false** en el constructor de la clase, también junto a las otras.
- En el fichero **jugador.cpp**, en la parte de actualización, en los **case** relativos al giro, cada vez que se haya aplicado un giro en la acción anterior, volvemos a darle un nuevo valor a la variable **giro_derecha**.
- En el fichero **jugador.cpp**, en la parte del comportamiento, modificamos el comportamiento anterior por este:

```
if ((sensores.terreno[2]=='T' or
    sensores.terreno[2]=='S') and
    (sensores.superficie[2]=='_')){
    accion = actFORWARD;
}
else if (!girar_derecha){
    accion = actTURN_L;
}
else{
    accion = actTURN_R;
}
```


El método “think” quedaría de la siguiente forma:

```
7  Action ComportamientoJugador::think(Sensores sensores){
8
9      Action accion = actIDLE;
10     switch (ultimaAccion){
11         case actFORWARD:
12             switch (brujula){
13                 case 0: fil --; break;
14                 case 1: col++; break;
15                 case 2: fil++; break;
16                 case 3: col--; break;
17             }
18             break;
19         case actTURN_L:
20             brujula = (brujula+3)%4;
21             girar_derecha = (rand()%2==0);
22             break;
23         case actTURN_R:
24             brujula = (brujula+1)%4;
25             girar_derecha = (rand()%2==0);
26             break;
27     }
28
29     // Decidir la nueva accion
30     if ( ( sensores.terreno[2] == 'T' or sensores.terreno[2] == 'S') and
31         sensores.superficie[2] == '_' ){
32         accion = actFORWARD;
33     }
34     else if (!girar_derecha){
35         accion = actTURN_L;
36     }
37     else {
38         accion = actTURN_R;
39     }
40
41     // Recordar la última acción
42     ultimaAccion = accion;
43     return accion;
44 }
```

Tiene un comportamiento mejor que los anteriores, aunque está muy claro, que es necesario mejorarlo. Esto es sólo un ejemplo, en esta práctica estamos buscando una forma mejor de moverse. Pensad en alternativas, implementadlas y evaluad su comportamiento.

4. Escribiendo en mapaResultado

A partir de ahora, vamos a asumir que el movimiento básico lo hacemos con el modelo que acabamos de implementar en la sección anterior. Ahora que nos movemos, y empezamos a descubrir los distintos terrenos del mapa, deberíamos poder empezar a escribir el resultado en la matriz **mapaResultado**.

En esta matriz se van añadiendo los distintos elementos que forman parte del terreno del mapa cuando estamos seguros de su posición exacta. Para eso, necesitamos saber dónde nos encontramos, ya que en algunos de los niveles del juego no se conoce al principio la posición.

La forma de obtener dichas coordenadas es mediante las casillas 'G' representadas de color celeste en el **terreno**. Cuando estamos encima de ellas los campos **posF** y **posC** de la variable de tipo registro **sensores** nos devuelve la fila y la columna de donde nos encontramos respectivamente. Para eso, antes tenemos que modificar el comportamiento anterior para permitir que el agente pase por dichas casillas. Para eso, sólo hace falta incluir la siguiente modificación en la primera regla:

```
if ((sensores.terreno[2]=='T' or
    sensores.terreno[2]=='S' or
    sensores.terreno[2]=='G') and
    (sensores.superficie[2]=='_')){
    accion = actFORWARD;
}
```

Incluido el cambio anterior, el agente puede situarse sobre una casilla celeste de **Posicionamiento**. Ahora sólo hace falta incluir una regla en la parte de actualización del conocimiento que capture los valores de fila y columna en estas casillas. La regla es bien simple:

```
if ((sensores.terreno[0]=='G' and !bien_situado){
    fil = sensores.posF;
    col= sensores.posC;
    bien_situado = true;
}
```

Se ha incluido una nueva variable de estado **bien_situado**. Esta variable nos dice si el valor de las variables **fil** y **col** coincide con las del mapa original. Como siempre, para incluir una variable de estado el proceso es igual: ir a **jugador.hpp** y debajo de **private** declarar la variable y en el constructor inicializarla (en este caso a "false").

Nuestro agente ya puede saber cuándo está bien situado, ahora sólo quedaría que toda la información que aparece en cada iteración en `sensores.terreno` se pase a `mapaResultado`. En este tutorial, sólo pondremos en dicha matriz el valor de la casilla en la que se encuentra en este momento. También en la parte de actualización de información, pondríamos la siguiente regla:

```
if (bien_situado){  
    mapaResultado[fil][col]=sensores.terreno[0];  
}
```

```
7  Action ComportamientoJugador::think(Sensores sensores){  
8  
9      Action accion = actIDLE;  
10     switch (ultimaAccion){  
11         case actFORWARD:  
12             switch (brujula){  
13                 case 0: fil --; break;  
14                 case 1: col++; break;  
15                 case 2: fil++; break;  
16                 case 3: col--; break;  
17             }  
18             break;  
19         case actTURN_L:  
20             brujula = (brujula+3)%4;  
21             girar_derecha = (rand()%2==0);  
22             break;  
23         case actTURN_R:  
24             brujula = (brujula+1)%4;  
25             girar_derecha = (rand()%2==0);  
26             break;  
27     }  
28  
29     if (sensores.terreno[0] == 'G' and !bien_situado){  
30         fil = sensores.posF;  
31         col = sensores.posC;  
32         bien_situado = true;  
33     }  
34  
35     if (bien_situado){  
36         mapaResultado[fil][col] = sensores.terreno[0];  
37     }  
38  
39     // Decidir la nueva accion  
40     if ( ( sensores.terreno[2] == 'T' or sensores.terreno[2] == 'S' or  
41         | sensores.terreno[2] == 'G') and sensores.superficie[2] == '_'){  
42         accion = actFORWARD;  
43     }  
44     else if (!girar_derecha){  
45         accion = actTURN_L;  
46     }  
47     else {  
48         accion = actTURN_R;  
49     }  
50  
51     // Recordar la última acción  
52     ultimaAccion = accion;  
53     return accion;  
54 }
```

Colocado todo junto, el método “think” quedaría como muestra la figura siguiente.

5. Cómo determinar cómo de bueno es el comportamiento definido

Llegados a este momento, podemos considerar que ya hemos definido una primera aproximación a un comportamiento muy simple para que el agente reconozca el mapa, aunque conforme avancéis en la práctica os daréis cuenta que demasiado básico y no considera muchos elementos que pueden ocurrir en el mundo y que son fundamentales para hacer un buen reconocimiento del terreno. No sólo eso, al no considerar las situaciones de choque o reinicio, es posible que nos podamos encontrar con errores de “**Violación de segmento (‘core’ generado)**” por intentar escribir en posiciones invalidas de **mapaResultado**.

Ahora queremos considerar cómo de bueno es este comportamiento. Usando el software con entorno gráfico, el proceso de ejecutar las 3,000 iteraciones consume mucho tiempo. Por esa razón, se incluye en el software una versión sin entorno gráfico que permite realizar la simulación mucho más rápido.

En nuestro caso, una vez compilado, ejecutaremos el siguiente comando:

```
./practica1SG ./mapas/mapa30.map 1 0 6 8 0
```

En este caso el resultado obtenido es de un 4,55% de reconocimiento del mapa original. Extenderé para estudiar cómo funciona este mismo comportamiento sobre el mismo mapa y condiciones iniciales, pero sobre el resto de niveles de dificultad, así que procedería a hacer la siguiente secuencia de simulaciones:

<i>Simulación</i>	Porcentaje
<i>./practica1SG ./mapas/mapa30.map 1 1 6 8 0</i>	4,55%
<i>./practica1SG ./mapas/mapa30.map 1 2 6 8 0</i>	4,55%
<i>./practica1SG ./mapas/mapa30.map 1 3 6 8 0</i>	18,55%
<i>./practica1SG ./mapas/mapa30.map 1 4 6 8 0</i>	core

Ahora repetiré el proceso anterior de revisar el comportamiento en todos los niveles pero para nuevos mapas. En este caso elegiré **mapa50** y **mapa75**. Para el caso del mapa de 50 consideraré la siguiente configuración inicial

```
./practica1SG ./mapas/mapa50.map 1 x 3 3 0
```

donde **x** tomará los valores del 0 al 4 para considerar todos los niveles. De igual forma para el mapa de 75 consideraré la configuración

./practica1SG ./mapas/mapa75.map 1 x 60 11 0

Los resultados obtenidos por mapas y niveles se muestran en la siguiente tabla:

	mapa30	mapa50	mapa75
Nivel 0	4,55%	3,56%	9,97%
Nivel 1	4,55%	3,56%	9,97%
Nivel 2	4,55%	3,56%	9,97%
Nivel 3	18,55%	6,44%	7,05%
Nivel 4	core	core	9,99%

La media global es de un 7,4 % de reconocimiento del mapa.

Se puede observar que para los niveles 4 del mapa30 y mapa50 la simulación termina dando un “core”. La razón es que después de ser atacado por un lobo, no se tiene en cuenta que estás en otras coordenadas del mapa y se escribe en una dirección de la matriz **mapaResultado** que no existe. Es muy importante que se revisen estas situaciones antes de entregar el software.

Siguiendo con la idea que aquí se describe, un nuevo comportamiento tendrá un mejor funcionamiento si consigue mejorar en media sobre los mapas que se consideren.

Es importante indicar que lo que aquí se describe es sólo un ejemplo. El estudiante deberá considerar que mapas y que situaciones de inicio considera para evaluar el comportamiento que esté diseñando, ya que no se conocen los mapas sobre los que se realizará la evaluación final de la práctica, aunque sí se sabe que serán mapas muy parecidos a los que se han proporcionado.

Hay que entender que el comportamiento que se ha descrito aquí es muy simple, por consiguiente, como referencia para los estudiantes, el comportamiento que propongan deberá incrementar substancialmente estos resultados.

6. Comentarios Finales

Este tutorial tiene como objetivo dar un pequeño empujón en el inicio del desarrollo de la práctica y lo que se propone es sólo una forma de dar respuesta (la más básica en todos los casos) a los problemas con los que os tenéis que enfrentar. Por tanto, todo lo que se propone aquí es mejorable y lo debéis mejorar.

El comportamiento que se define en este tutorial no se considera como un comportamiento entregable como solución a la práctica. Así que aquellos que tengan la intención de entregar esto como su práctica o un comportamiento con ligeras variaciones de este, les recomendaría que no lo hagan, por qué será considerada como una práctica copiada.

La práctica es sobre agentes reactivos, por consiguiente, los comportamientos deliberativos no están permitidos excepto, que dicho comportamiento se restrinja exclusivamente a la información sensorial del agente.

Muchos elementos que forman parte de la práctica no se han tratado en este tutorial. Esos elementos son relevantes para mejorar la capacidad de exploración del agente e instamos a que se les preste atención.

Por último, resaltar que la práctica es individual y que la detección de copias (trozos de código iguales o muy parecidos entre estudiantes) implicará el suspenso en la asignatura.