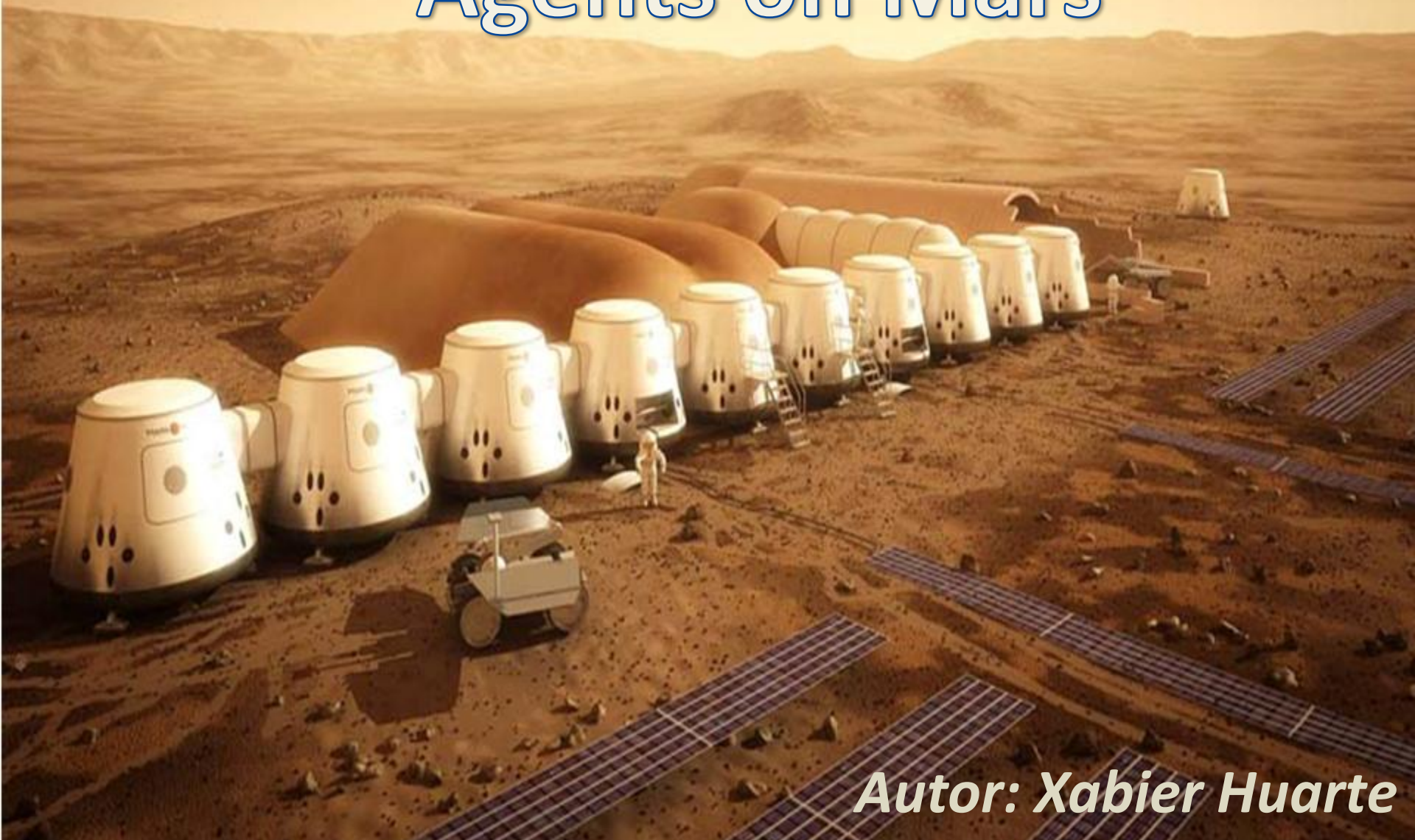


Multi-Agent Contest: Agents on Mars



Autor: Xabier Huarte

Objetivo de los agentes

Desbloquear Logros

Coordinación entre agentes

Defender

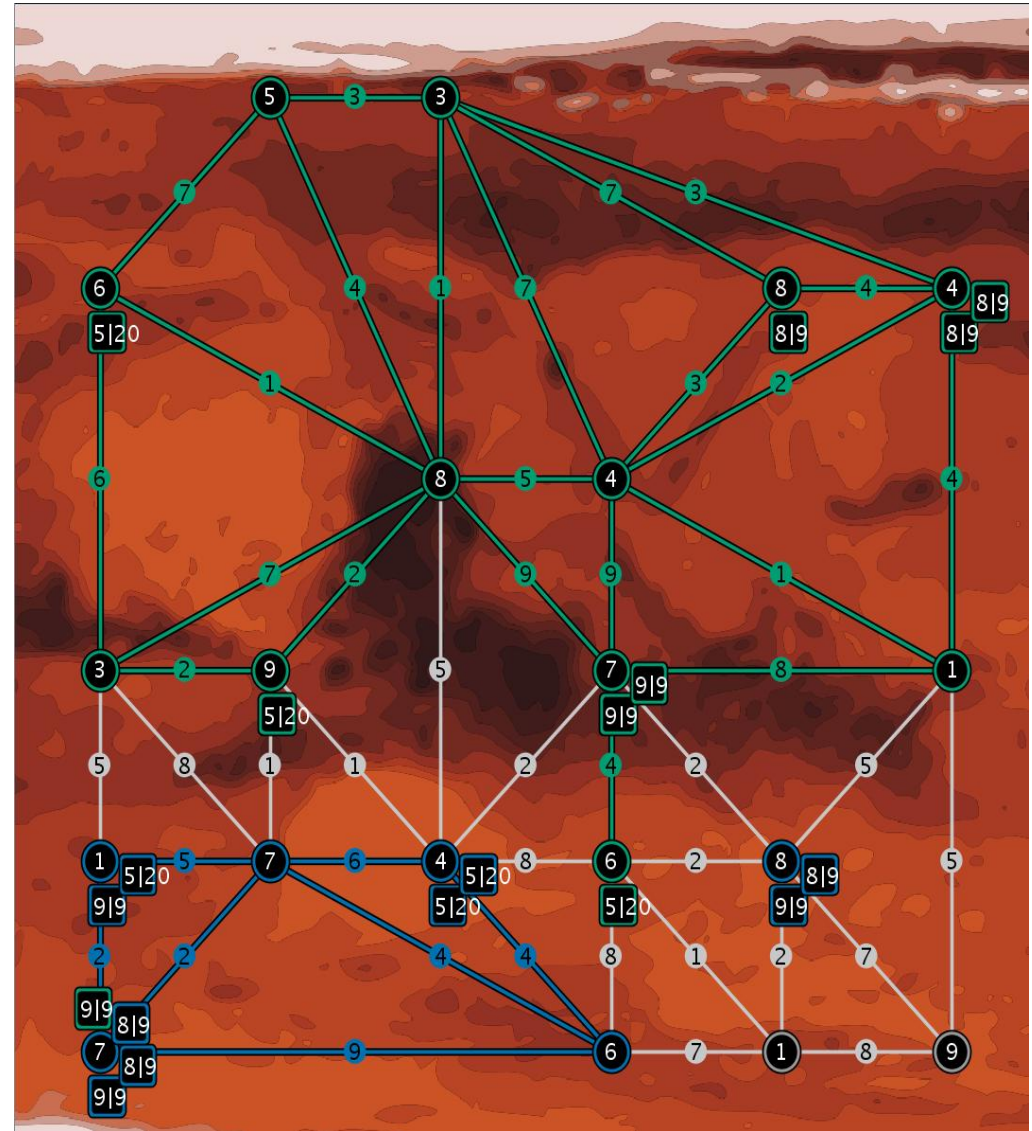
Conquistar mejores nodos

Aislar al enemigo

Nodos importantes

Coste movimiento

Sabotear al rival

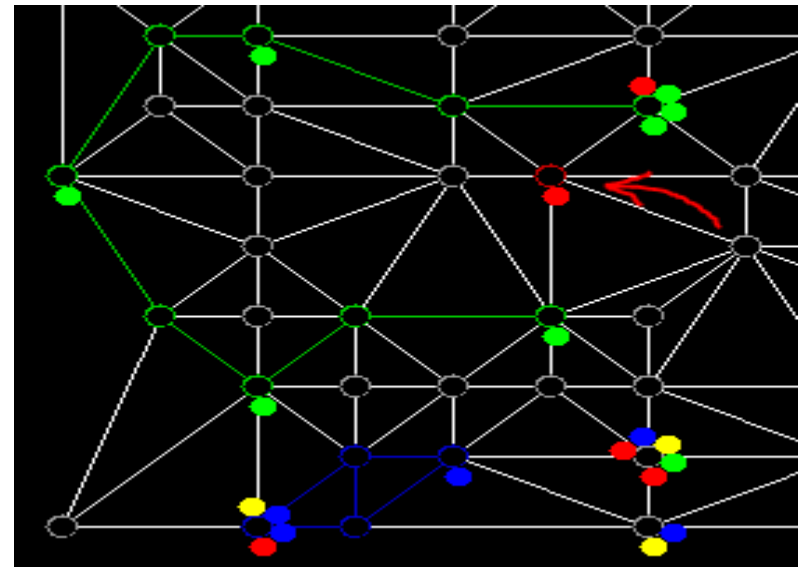
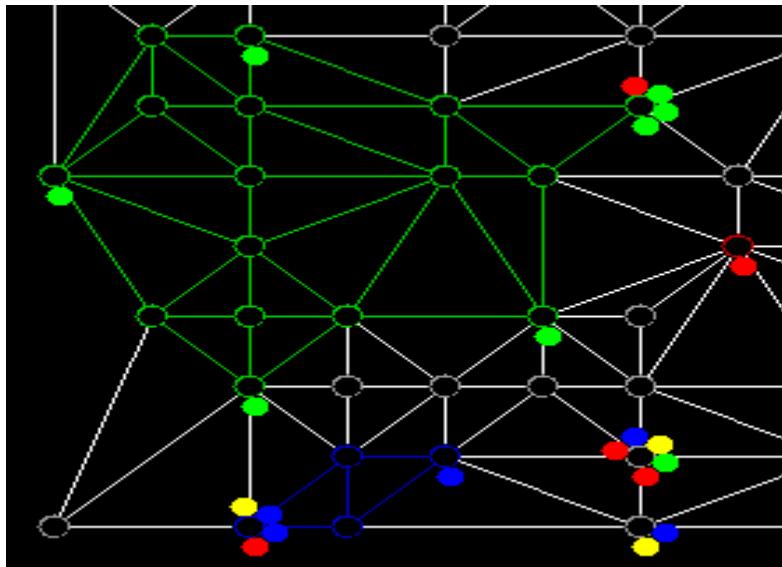
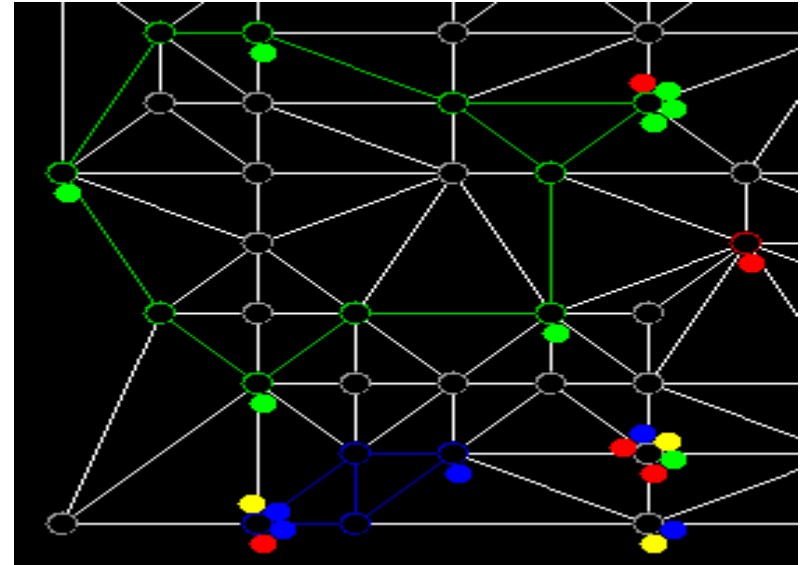
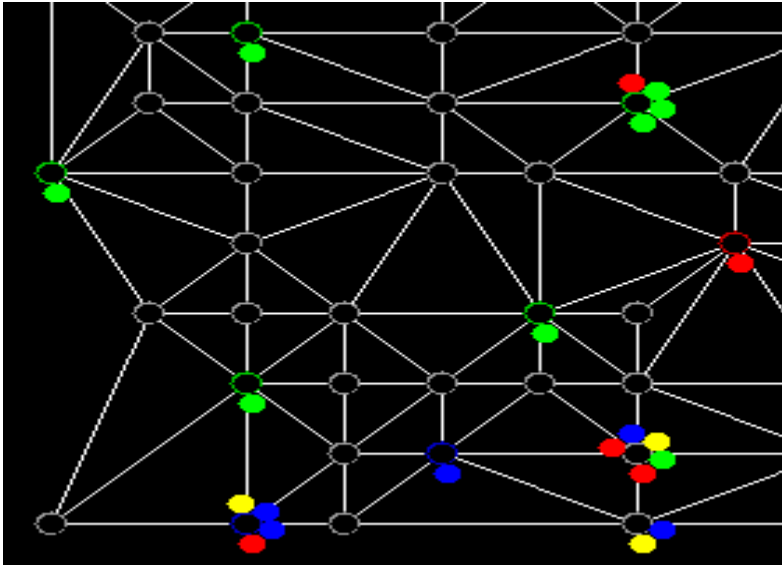


Introducción

Estructura de los agentes

Programación

Conquistando el grafo



Roles

Explorador

Habilidad especial (Valor nodo)

- [Energía : 12] [Vida : 4] [Fuerza : 0] [Visibilidad : 2]

Mecánico

Habilidad especial (Reparar agente)

- [Energía : 8] [Vida : 6] [Fuerza : 0] [Visibilidad : 1]

Saboteador

Habilidad especial (Atacar)

- [Energía : 7] [Vida : 3] [Fuerza : 4] [Visibilidad : 1]

Defensor

Habilidad especial (Defenderse)

- [Energía : 10] [Vida : 1] [Fuerza : 0] [Visibilidad : 3]

Peón

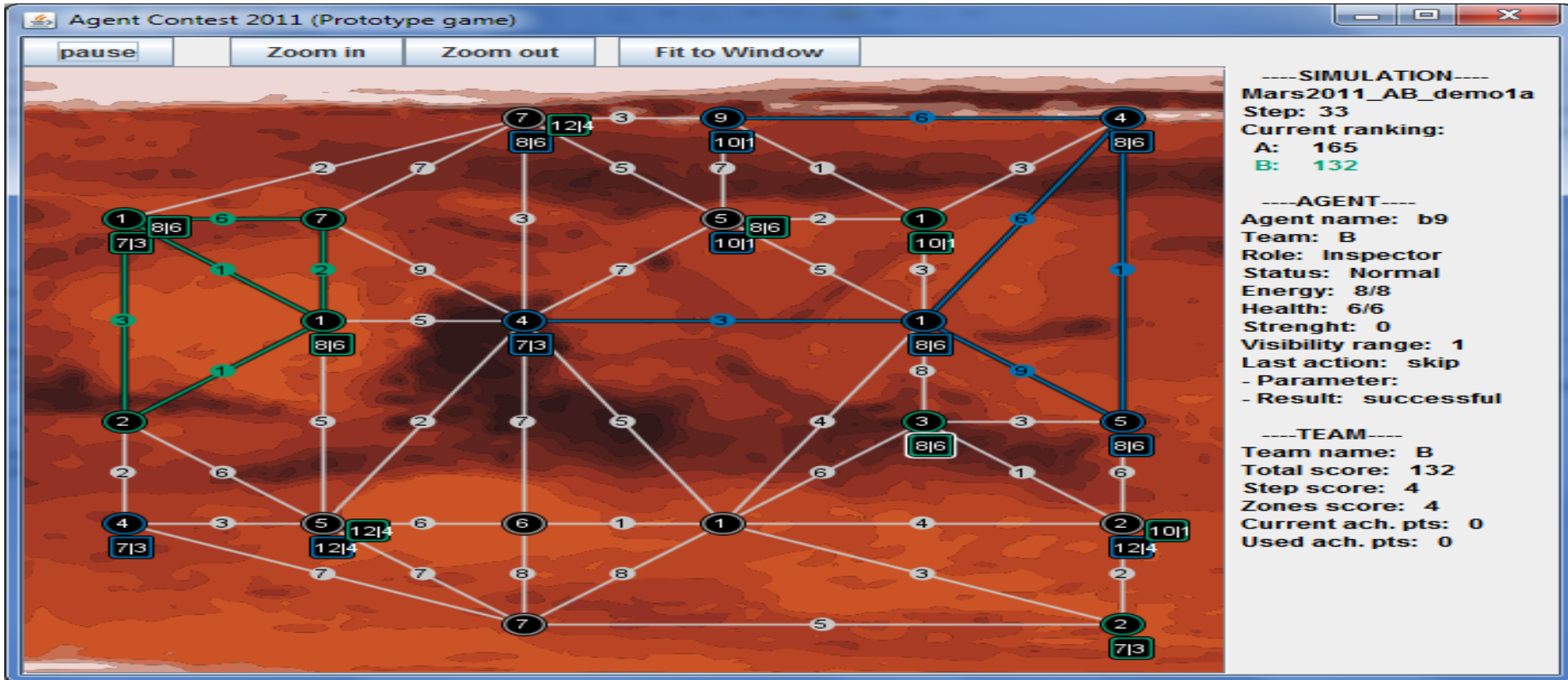
Habilidad especial (Analizar agentes)

- [Energía : 8] [Vida : 6] [Fuerza : 0] [Visibilidad : 1]

Acciones básicas

- [Ir a] [Esperar] [Recargar energía] [Costo aristas] [Evolucionar]

Ejecución



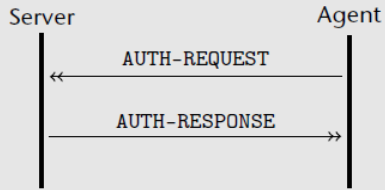
Introducción

Estructura de los agentes

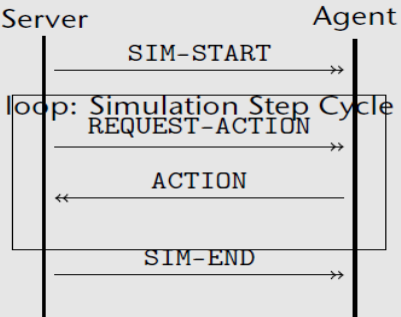
Programación

Comunicación con el servidor (torneo)

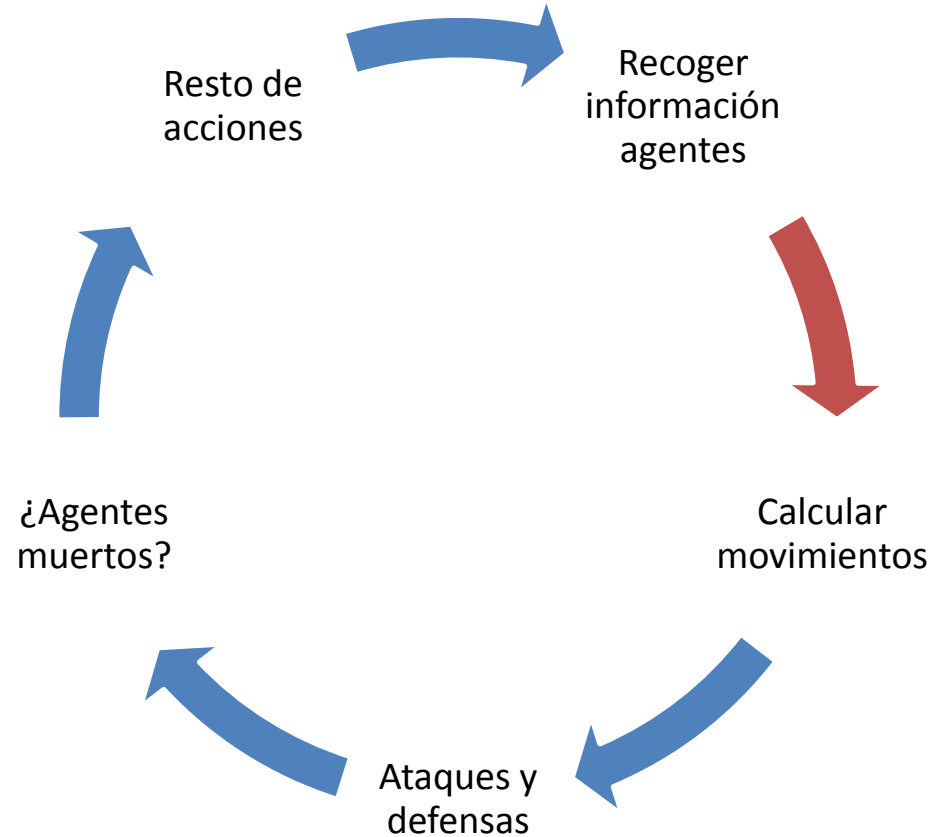
The initial phase



The simulation-phase

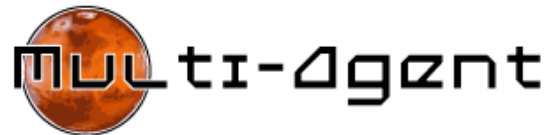


Final phase



Fuentes utilizadas

- <http://multiagentcontest.org/>



Programming Contest

- <http://www.in.tu-clausthal.de/abteilungen/>



Institut für Informatik
Computational Intelligence