

### 🖶 La Universidad de Granada gana un concurso internacional de coches simulados

Un investigador de la Universidad de Granada ha ganado por segundo año consecutivo un concurso internacional de coches simulados gracias a un dispositivo que, con técnicas de inteligencia computacional, permite adaptarse al usuario a circuitos desconocidos.

Uno de los autores del proyecto ganador, David Pelta, del grupo de trabajo en Modelos de Decisión y Optimización de la Universidad, ha destacado la importancia de este modelo "no sólo en el área de los videojuegos sino también para el desarrollo de sistemas inteligentes que operen en escenarios donde el dinamismo y la incertidumbre son factores a considerar".

El simulador de carreras de coches granadino, del que también es autor Enrique Onieva, del Instituto de Automática Industrial del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), obtuvo 83 puntos frente al segundo competidor (66).

La competición se organizó en tres etapas, de tres carreras cada una, en las que se utilizaron circuitos de características diferentes en cuanto a velocidad o superficie con las que las estrategias creadas para conducir los coches virtuales eran cada vez más complejas.

Las competiciones de coches simulados son un "escenario ideal", según la información facilitada hoy por la Universidad de Granada, para los investigadores interesados en la aplicación de técnicas inteligentes en escenarios complejos y dinámicos.

En la "Simulated Car Racing Competition" de 2010, los participantes debieron desarrollar sus estrategias de conducción virtual con un doble objetivo: recorrer la máxima distancia posible en solitario y ser capaz de correr en presencia de otros competidores.

Como dificultad añadida, los participantes desconocían las pistas donde se realizaban las carreras.

Los concursantes contaban con información proporcionada por sensores virtuales acerca de la velocidad y de la distancia a los bordes de la pista y a los oponentes, entre otras cuestiones, que les facilitaba la puesta en marcha de una estrategia de control de volante, acelerador, freno y marchas.

Las carreras se desarrollaron en el entorno de simulación TORCS (The Open Racing Car Simulator) que proporciona un nivel alto de realismo en cuanto a la física y dinámica de los coches.

En el simulador enviado por Onieva y Pelta, los módulos principales se encargan del control de marchas, el control de velocidad y el control del volante, teniendo además dos módulos dedicados a la gestión de oponentes y al aprendizaje durante la fase de clasificación.

Este último módulo permite aprender dinámicamente en qué partes del circuito se puede ir más rápido o se debe reducir la velocidad para evitar colisiones o salidas de pista.

Publicada el Miércoles, 15 de Septiembre de 2010 por Redaccion

Escribe tu comentario. No es necesario registrarse.

El envío de comentarios no necesita registro previo. Radio Granada S.A. se reserva el derecho a retirar comentarios que vulneren normas en Aviso Legal. En todo caso, los mensajes son responsabilidad de sus respectivos autores.

Radio Granada S.A ® [2005]

## 這 La Radio, en directo

Imprimir esta noticia

Opciones

Envía esta noticia a un amigo

Enviar Corrección





# Síguenos en twitter



Hoy será noticia: previsiones informativas para el día 16 de septiembre de 2010 http://dlvr.it/5KLBQ

Máxima FM

El Tiempo para hoy, jueves 16 de septiembre http://dlvr.it /5KF2h

Almuñécar entrega el 'Aguacate de Oro' a los médicos que salvaron la vida al torero José Tomás http://dlvr.it/5JZdf

Miles de granadinos rinden culto a la Patrona con la tradicional ofrenda floral http://dlvr.it/5JXNF

IU-CA exige que se retiren las

## twitter

Join the conversation

## aradiogranada.es

- · Inicio
- · Identificarse
- · Recomiéndanos
- · Buscar
- · Blogs
- · Titulares del día
- · Titulares en tu e-mail



1 de 5