

# realidad\_pez

es un proyecto para manipular parametros de peces con un objetivos como: mejorar el tamaño,aumentar la velocidad de crecimiento , mejorar cantidad de crías ,aumentar la coloracion ...

apartir de 2 percepciones

objetivo -> la meta (nodo) enfoque -> parametro(s) a cambiar para llegar a la meta (vertice)

en multiples lugares ,

## **directamente manipulables**

como peceras o algunos estanques pequeños con un entorno artificial y con posibilidad de poner sensores o automatizar mecanicamente y fisicamente , como :luces,termostatos ,alimentadores

¿como cambiara los parametros? con mecanismos automaticos que cambien los parametros que pueden ser medidos, como la temperatura . los sensores serian verificadores que halla un cambio natural o por los mecanismos

## **indirectamente manipulables**

como estanques psicolos en lugares alejados sin acceso a energia , pero con una administracion de los peces

¿como cambiara los parametros? con recomendaciones previamente simuladas y personalisadas , las recomendaciones seran humanamente posibles y sin depender de una alfabetizacion previa

(tambien puede servir para lugares directamente manipulables )

## **possible desde la ictiologia**

### **directamente manipulables:**

si el espacio cambia puede afectar al pez , el pez buscara adaptarse al cambio en el espacio. se adaptara al cambio cambiando constubres propias dentro de su metabolismo como :

- dieta
- temperamento
- salud
- comportamiento

estos cambios generan otros cambios.

existen acciones posibles para cambiar el espacio y el metabolismo del pez a favor,la automatizacion mecanica cambiaria el espacio para cambiar al metabolismo que ayudaria al cambio buscado

\* **indirectamente manipulables** si el espacio fisico no cambia el pez puede cambiar con el tiempo en el espacio y otros factores no dependientes del espacio como :la comida , cantidad de plantas en el estanque , la forma como llega el agua. y aprovechando factores ambientales que puedan ayudar a provechar o hacer mas notorio el parametro a cambiar

## possible desde el codigo

no es nada nuevo los sensores y lo mecanico controlado por software

para definir el cambio desde el software es necesario conocer y , simular y predecir

**conocer:** los objetivos y como cumplirlos , mediante grafos y algoritmos , como Dijkstra para tomar el mejor camino (como lograr que un pez haga ...)

el tipo de pez y su biología

lugar - factores ambientales - localidad

datos de su hogar como ph, tamaño , litros ,temperatura de la pecera y temperatura externa

datos previos o aproximados

### **simular y predecir :**

cosas como: predecir el clima del lugar

- temporada de lluvias - como esta la temperatura en un dia - como esta la temperatura en un año

múltiples simulaciones del objetivo en ese lugar y con ese pez, en el presente y en el futuro , para evaluar su posibilidad y eficacia

## conceptos :

sensores → verificadores o recolectores de datos

automatización mecánica → cambiar parámetros como: la luz ,temperatura , corriente , oxígeno .con objetos como :lámparas ,termostatos,filtros ,oxigenadores. (las pantallas no se cambian de forma automática)

recomendaciones → lista de cómo cambiar los parámetros que ayudan a aumentar las posibilidades de lograr el objetivo

objetivo -> la meta (nodo)

enfoque -> parámetro(s) a cambiar para llegar a la meta (vertice)

From:  
<https://wiki.unloquer.org/> -



Permanent link:  
[https://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/realidad\\_pez?rev=1617676740](https://wiki.unloquer.org/personas/jero98772/realidad_pez?rev=1617676740)

Last update: **2021/04/06 02:39**