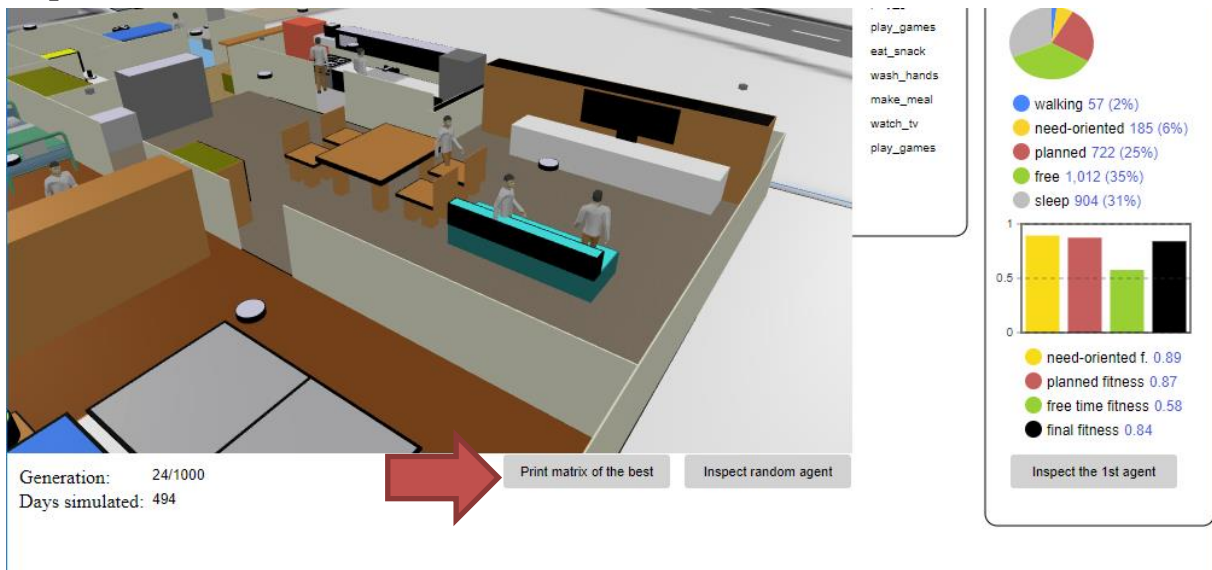
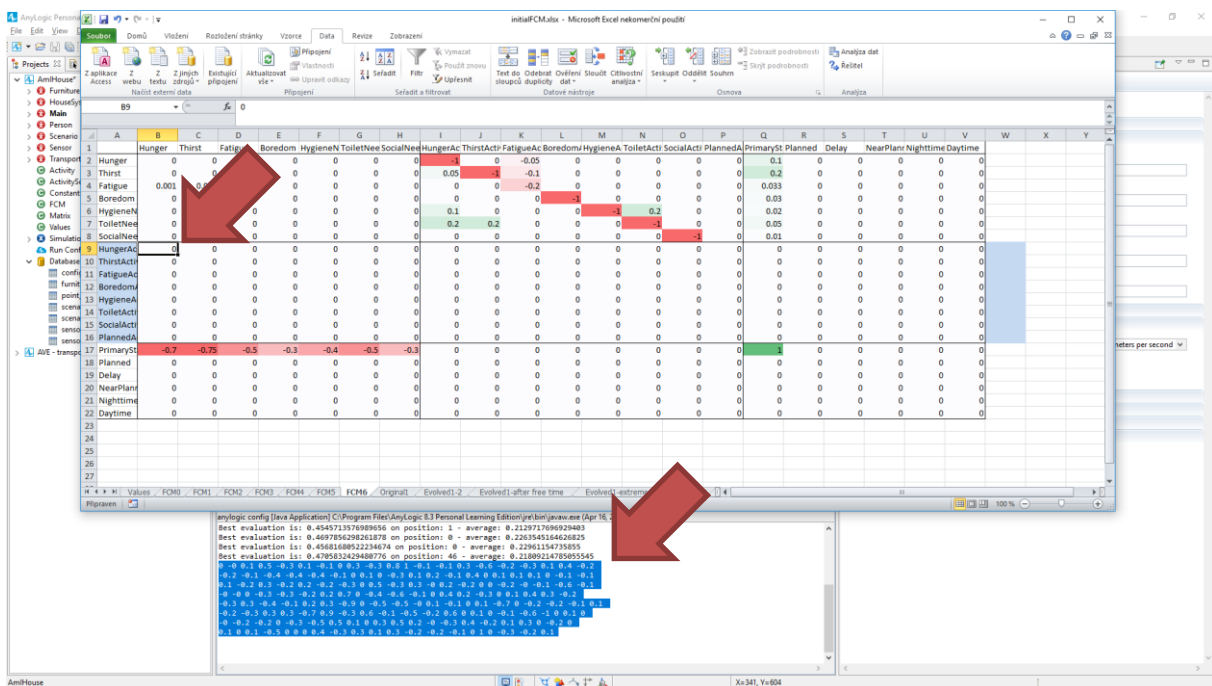


Export matice chování z modelu



1. Klikněte na tlačítko vypisující matici chování do konzole



2. Zkopírujte vypsanou matici z okna AnyLogicu
3. Otevřete soubor initialFCM.xlsx ve složce modelu
4. Na záložce, kam chcete chování přepokopírovat, označte buňku odpovídající prvnímu řádku aktivit a prvnímu sloupci potřeb
5. Vložte okopírovanou matici do vybrané buňky

Průvodce převodem textu do sloupců (1/3)

Průvodce převodem textu zjistí, že data jsou pevné šířky.

Zvolte datový formát, kterým datům odpovídá nejlépe, a potom klikněte na tlačítko Další.

Zdrojové údaje

Vyberte formát, který datům nejlépe odpovídá:

☒ Oddělovač - Pole jsou oddělena speciálními znaky (čárka, tabulátor).
☐ Pevná šířka - Pole jsou zarovnávána do sloupců a jsou oddělena mezerami.

Náhled vybraných dat:

9	0.8	0	0	0	-0.3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-0.3	0
10	0	0	0	0	-0.2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-0.2	0
11	0	0	0.6	0	0	0	0	0	0	0.2	0	0	0	0	0	0	0	0.4	-0.3	
12	0	0	0	0	0.7	0	0	0	0	0	0.3	0	0	0	0	0	0	0	-0.2	0
13	0	0	0	0	0.7	0	0	0	0	0	0.2	0.2	0	0	0	0	0	0	-0.2	0

Storno

< Zpět

Další >

Dokončit

Průvodce převodem textu do sloupců (2/3)

Zde můžete nastavit oddělovače dat. Náhled textu s aktuálním nastavením oddělovačů je uveden níže.

Oddělovače

☒ Tabulátor
☐ Středník
☐ Čárka
☒ Mezera
☐ Jiné:

☒ Posloupnost oddělovačů jako jeden
Textový kvalifikátor: *

Náhled dat

0.8	0	0	0	-0.3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0.6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.2	0	0
0	0	0	0	0.7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.3	0
0	0	0	0	0.7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.2	0.2

Storno

< Zpět

Další >

Dokončit

- V Excelu vyberte záložku Data a klikněte na Text do sloupců (vložená data musí být stále označena)
- Vyberte možnost Oddělovač, klikněte na Další >
- Zaškrtněte „Mezera“, klikněte na Dokončit

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1		Hunger	Thirst	Fatigue	Boredom	HygieneN	ToiletNee	SocialNee	HungerAc	ThirstActi	FatigueAc	Boredom	HygieneA	ToiletActi	SocialActi	PlannedA	PrimarySt	Planned	Delay	NearPlanr	Nighttime	Daytime	
2	Hunger	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	-0.05	0	0	0	0	0	0.1	0	0	0	0	0	0
3	Thirst	0	0	0	0	0	0	0	0.05	-1	-0.1	0	0	0	0	0	0.2	0	0	0	0	0	0
4	Fatigue	0.001	0.001	0	0	0	0	0	0	0	-0.2	0	0	0	0	0	0.033	0	0	0	0	0	0
5	Boredom	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	0	0	0	0	0.03	0	0	0	0	0	0
6	HygieneN	0	0	0	0	0	0	0	0.1	0	0	0	-1	0.2	0	0	0.02	0	0	0	0	0	0
7	ToiletNee	0	0	0	0	0	0	0	0.2	0.2	0	0	-1	0	0	0	0.05	0	0	0	0	0	0
8	SocialNee	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	0	0.01	0	0	0	0	0	0
9	HungerAc	0	0	0.1	0.5	-0.3	0.1	-0.1	0	0.3	-0.3	0.8	1	-0.1	-0.1	0.3	-0.6	-0.2	-0.3	0.1	0.4	-0.2	
10	ThirstActi	-0.2	-0.1	-0.4	-0.4	-0.4	-0.1	0	0.1	0	-0.3	0.1	0.2	-0.1	0.4	0	0.1	0.1	0.1	0	-0.1	-0.1	
11	FatigueAc	0.1	-0.2	0.3	-0.2	0.2	-0.2	-0.3	0	0.5	-0.3	0.3	0	0.2	-0.2	0	0	-0.2	0	-0.1	-0.6	-0.1	
12	Boredomv	0	0	0	-0.3	-0.3	-0.2	0.2	0.7	0	-0.4	-0.6	-0.1	0	0.4	0.2	-0.3	0	0.1	0.4	0.3	-0.2	
13	HygieneA	-0.3	0.3	-0.4	-0.1	0.2	0.3	-0.9	0	-0.5	-0.5	0	0.1	-0.1	0	0.1	-0.7	0	-0.2	-0.2	-0.1	0.1	
14	ToiletActi	-0.2	-0.3	0.3	0.3	-0.7	0.9	-0.3	0.6	-0.1	-0.5	-0.2	0.6	0	0.1	0	-0.1	-0.6	-1	0	0.1	0	
15	SocialActi	0	-0.2	0	0	-0.3	-0.5	0.5	0.1	0	0.3	0.5	0.2	0	-0.3	0.4	-0.2	0.1	0.3	0	-0.2	0	
16	PlannedA	0.1	0	0.1	-0.5	0	0	0	0.4	-0.3	0.3	0.1	0.3	-0.2	-0.2	-0.1	0	1	0	-0.3	-0.2	0.1	
17	PrimarySt	-0.7	-0.75	-0.5	-0.3	-0.4	-0.5	-0.3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
18	Planned	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
19	Delay	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
20	NearPlanr	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
21	Nighttime	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
22	Daytime	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
23																							
24																							

- Vložená matice by neměla zasahovat do řádků Potřeb ani Stavů. Pokud se vložení podařilo, jako na obrázku, je matice chování připravena pro použití.
- Pro vložení matice zpět do modelu (např. pro otestování chování už bez evoluce) musí být sešit, ve kterém je matice vložena, pojmenovaný ve formátu FCM? – kde ? je celé číslo, které se potom vloží do rozhraní nastavení simulace

Aml House Model

System settings

☒ Allow 3D
☐ Enable logs
☒ Delete logs

Population

Number of agents: 2

☐ Evolution
☒ Interactions

Configuration of agents

Agent: AA-FCM configuration

1st

0

0

2nd

0

0

3rd

0

0

4th

0

0

5th+

0

0

Genetic algorithms settings

Target number of generations: 1000

Days per generation: 14

Adjustments to mutation at generation #:

0

300

500

700

900

Variability:

2.5

2.0

2.0

1.5

1.0

Mutation step:

0.1

0.1

0.05

0.02

0.01

Weights of fitness components:

Need-oriented: 1.0

Scheduled: 1.5

Free time: 0.5

Run