

ZMATH 2009f.00695

Pallack, Andreas

Karaball II – designing and testing strategies with finite deterministic automata. (Karaball II – Mit endlichen deterministischen Automaten Strategien entwickeln und erproben.)

Greefrath, Gilbert (ed.) et al., Materialien für einen projektorientierten Mathematik- und Informatikunterricht. Band 5. Unterrichtsmaterialien und Projektideen von der Schülerakademie Mathematik und Informatik Münster 2007. Hildesheim: Franzbecker (ISBN 978-3-88120-478-1/pbk). Materialien SMIMS, 110-119 (2008).

Zusammenfassung: Die Schülerinnen und Schüler entwickelten im Rahmen dieses Projektes in der Programmierumgebung Kara ein Spiel: Karaball. Drei Käfer spielen dabei gegeneinander. Sie versuchen den Ball (hier ein Pilz) an den gegnerischen Spielern vorbei ins Tor (bestehend aus Kleeblättern) zu befördern. Die Schülerinnen und Schüler haben für die Käfer Strategien entwickelt, um mit ihnen möglichst gute Torquoten zu erzielen.

Classification: Q53 Q54 Q83 Q84

Keywords: computer science education; lower secondary; upper secondary; project method; automata