

ZMATH 2005b.00118

Prätorius, Paola

Virtual ant world. Digital ants and turmites as models of artificial life in Java. Pt. 1. (Virtuelle Ameisenwelt. Digitale Ameisen und Turmiten als Modelle künstlichen Lebens in Java. T. 1.)

Log In 23, No. 130, 44-48 (2004).

Im Folgenden soll an gewissen zweidimensionalen zellulären Automaten, so genannten digitalen (oder virtuellen) Ameisen gezeigt werden, wie aus einfachen Regeln komplexes Verhalten entspringen kann, das sich - trotz Kenntnis dieser Regeln - nicht im Einzelnen vorhersagen lässt. Damit werden gewisse Themen der Theoretischen Informatik (Berechenbarkeit) propädeutisch angesprochen. Zugleich sollen Entwurfsregeln objektorientierten Programmierens erarbeitet werden.

Classification: Q84 P54 R44

Keywords: computer science education; teaching units; upper secondary; artificial life; computer programming; computability