

Workshop AntMe! am Hasso-Plattner-Institut

Von Markus Vogler, Kl. 11

Nach einer kurzen Führung durch das Hasso-Plattner-Institut und der Vorstellung einzelner Seminararbeiten bekamen wir eine Einführung in AntMe!. Hierbei handelt es sich um ein Spiel, bei dem man mit der objektorientierten Programmiersprache C# die Intelligenz eines Ameisenvolkes programmiert. Dazu ist eine Grundstruktur vorgegeben und es ist nur noch notwendig, die einzelnen Funktionen näher zu programmieren, falls diese aufgerufen werden. So muss man zum Beispiel die Funktion „Wird müde“ programmieren. Diese wird aufgerufen, wenn die Kondition einer Ameise gegen Ende geht.

Ziel des gesamten Spiels ist es, durch Sammeln von Nahrung und Töten von Feinden (Wanzen und anderen Ameisen) möglichst viele Punkte zu sammeln.

Nachdem alle Teams die künstliche Intelligenz für ihre Ameisenvölker programmiert hatten, fand noch ein kleiner Wettbewerb statt.

