

Simulation Ideen-Ausbreitung

Projektvorstellung

Arne Struck, Jonathan Werner, Manuel Börries

Universität Hamburg, Fachschaft Informatik, Praktikum paralleles Programmieren

16. Juni 2014

- 1 Projekt-Idee
 - Definition
 - Eigenschaften
 - Ziel
- 2 Plan zur algorithmischen Umsetzung
- 3 Weiterer Projektplan

Idee, wie? Was wollen wir?

- Gedanke (Ich habe Hunger)
- Konzept (Glühbirne)
- Weltanschauung (naturwissenschaftliche Erklärung von Sachverhalten)

Idee, wie? Was wollen wir?

- Gedanke (Ich habe Hunger)
- **Konzept (Glühbirne)**
- Weltanschauung (naturwissenschaftliche Erklärung von Sachverhalten)

Idee, wie? Was wollen wir?

- Gedanke (Ich habe Hunger)
- Konzept (Glühbirne)
- Weltanschauung (naturwissenschaftliche Erklärung von Sachverhalten)

Was ist eine Idee?

Eigenschaften einer Idee

- Qualität
- Komplexität
- Vermittelbarkeit

Was ist eine Idee?

Eigenschaften einer Idee

- Qualität
- Komplexität
- Vermittelbarkeit

Was ist eine Idee?

Eigenschaften einer Idee

- Qualität
- Komplexität
- Vermittelbarkeit

Annahmen

Komplexität ist abhängig vom Qualitätswert

Es existiert kein sofortiges "0 auf 100" der Komplexität

Annahmen

Komplexität ist abhängig vom Qualitätswert

Es existiert kein sofortiges "0 auf 100" der Komplexität

Zusammenhänge

- Vermittelbarkeit ist an die Komplexität (obere Grenze) und Qualität (untere Grenze) in der Umgebung gebunden
- Vermittelbarkeit nimmt mit zunehmender Komplexität ab

Zusammenhänge

- Vermittelbarkeit ist an die Komplexität (obere Grenze) und Qualität (untere Grenze) in der Umgebung gebunden
- Vermittelbarkeit nimmt mit zunehmender Komplexität ab

Simulation

Verbreitung von Ideen innerhalb einer geschlossenen Gruppe von n Rezipienten

Ideen zum Aufbau

- Idee modelliert durch struct mit 3 Feldern
- Welt modelliert durch 2D-Gitter
- Mensch modelliert durch Pointer auf eine nicht-leere Idee auf dem Gitter
- Rundenbasiert
- Menschen ziehen jede Runde ein Feld
- Jede Runde wird jeder Mensch versuchen seine Idee zu kommunizieren

Ideen zum Aufbau

- Idee modelliert durch struct mit 3 Feldern
- Welt modelliert durch 2D-Gitter
- Mensch modelliert durch Pointer auf eine nicht-leere Idee auf dem Gitter
- Rundenbasiert
- Menschen ziehen jede Runde ein Feld
- Jede Runde wird jeder Mensch versuchen seine Idee zu kommunizieren

Ideen zum Aufbau

- Idee modelliert durch struct mit 3 Feldern
- Welt modelliert durch 2D-Gitter
- Mensch modelliert durch Pointer auf eine nicht-leere Idee auf dem Gitter
- Rundenbasiert
- Menschen ziehen jede Runde ein Feld
- Jede Runde wird jeder Mensch versuchen seine Idee zu kommunizieren

Ideen zum Aufbau

- Idee modelliert durch struct mit 3 Feldern
- Welt modelliert durch 2D-Gitter
- Mensch modelliert durch Pointer auf eine nicht-leere Idee auf dem Gitter
- Rundenbasiert
 - Menschen ziehen jede Runde ein Feld
 - Jede Runde wird jeder Mensch versuchen seine Idee zu kommunizieren

Ideen zum Aufbau

- Idee modelliert durch struct mit 3 Feldern
- Welt modelliert durch 2D-Gitter
- Mensch modelliert durch Pointer auf eine nicht-leere Idee auf dem Gitter
- Rundenbasiert
- Menschen ziehen jede Runde ein Feld
- Jede Runde wird jeder Mensch versuchen seine Idee zu kommunizieren

Ideen zum Aufbau

- Idee modelliert durch struct mit 3 Feldern
- Welt modelliert durch 2D-Gitter
- Mensch modelliert durch Pointer auf eine nicht-leere Idee auf dem Gitter
- Rundenbasiert
- Menschen ziehen jede Runde ein Feld
- Jede Runde wird jeder Mensch versuchen seine Idee zu kommunizieren

Genaueres

- Implementation der Zusammenhänge (Siehe Projektidee)
- Qualität legt den Wertebereich der Komplexität fest.

Genaueres

- Implementation der Zusammenhänge (Siehe Projektidee)
- Qualität legt den Wertebereich der Komplexität fest.

Plan

- Bis Ende Juni komplette serielle Version (funktionsfähig)
- Bis Ende Juli erste parallelisierte Version
- Bis Mitte/Ende August präsentationsfertige Version