

# Simulation Ideen-Ausbreitung

## Projektvorstellung

Arne Struck, Jonathan Werner, Manuel Börries

Universität Hamburg, Fachschaft Informatik, Praktikum paralleles Programmieren

15. 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

- Überzeugungskraft
- Vermittelbarkeit

# Was ist eine Idee?

## Eigenschaften einer Idee

- Überzeugungskraft
- Vermittelbarkeit

# Zusammenhänge

- Es existiert kein sofortiges 0 auf 100
- Überzeugungskraft ist umgebungsgebunden
- (Von "oben") Je überzeugender, desto komplexer
- Vermittelbarkeit nimmt mit zunehmender Komplexität ab



# Zusammenhänge

- Es existiert kein sofortiges 0 auf 100
- Überzeugungskraft ist umgebungsgebunden
- (Von "oben") Je überzeugender, desto komplexer
- Vermittelbarkeit nimmt mit zunehmender Komplexität ab

# Zusammenhänge

- Es existiert kein sofortiges 0 auf 100
- Überzeugungskraft ist umgebungsgebunden
- (Von "oben") Je überzeugender, desto komplexer
- Vermittelbarkeit nimmt mit zunehmender Komplexität ab

# Zusammenhänge

- Es existiert kein sofortiges 0 auf 100
- Überzeugungskraft ist umgebungsgebunden
- (Von "oben") Je überzeugender, desto komplexer
- 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 2 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 2 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 2 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 2 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 2 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 2 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)

# Plan

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