

WS 2016/2017

# Computational Humanities

## 1. Übungsblatt

4. November 2016

Abgabefrist: 18. November 2016, 14 Uhr

### 1 Naming Game

Implementieren Sie ein elementares *Naming Game* nach dem Vorbild der Seiten 27 bis 32 des zweiten Abschnitts aus „Kapitel 02 – Sprachevolution I.pdf“. Verwenden Sie zur Zufallsauswahl von Namen die Menge der natürlichen Zahlen. Spielen Sie das *Naming Game* mit den auf Seite 32 angegebenen Parametern (1 000 Agenten, 100 000 Spielrunden und 3 000 Wiederholungen). (10 Pkt.)

### 2 Beobachtungen

Merken Sie sich pro Spiel und Spielrunde

- die Gesamtzahl an Wörtern,
- die Anzahl an verschiedenen Wörtern und
- Erfolg oder Misserfolg der Kommunikation.

Tragen Sie die Beobachtungen nach dem Vorbild der Arbeit von Baronchelli et al. (2006), wiedergegeben auf Seite 34, in einem Diagramm ab. Können Sie die Ergebnisse replizieren? (10 Pkt.)

## **Abgabe und Punkte**

Geben Sie Ihr Programm (Quellcode und ausführbare Datei) und die Beobachtungen fristgemäß über den entsprechenden [OLAT](#)-Ordner als Zip-Archiv ab. Achten Sie auf eine gute Kommentierung Ihrer Quelltexte! (Max. 20 Punkte.)