

Ökosystemsimulation

Jonas Berggren, Jacob Maxton

December 12, 2019

Contents

1	Die Simulation	2
1.1	Verhalten	2
1.2	Konzept der Simulation	2
1.3	Methoden	2
1.3.1	Bewegung	2
1.3.2	Aussuchen eines Ziels	2
1.3.3	Fortpflanzung und Mutation	3
1.4	Frontend (Jakob)	3
2	Die Analyse	3
3	Fazit	3

Abstract

In diesem Dokument erklären wir wie wir eine numerische Simulation eines Ökosystems entwickelt haben, und was für Erkenntnisse sich daraus ziehen lassen. Die Simulation basiert auf objektorientierter Programmierung und simuliert die Wechselwirkung zwischen Kaninchen und Füchsen.

1 Die Simulation

1.1 Verhalten

Alle Tiere haben ein kreisförmiges Sichtfeld, das nicht die komplette Karte abdeckt. Sie haben alle ein mit der Zeit zunehmendes Bedürfnis sich fortzupflanzen und zu essen. Das Bedürfnis wird bei der Erfüllung verringert. Kaninchen essen Pflanzen und Füchse essen Kaninchen. Kaninchen fliehen vor Füchsen. Die Eigenschaften Geschwindigkeit, Libido und Hunger können mutieren.

1.2 Konzept der Simulation

Die Simulation basiert auf objektorientierter Programmierung. Es gibt eine Klasse für Tiere und je eine Unterklasse für Füchse und für Kaninchen. Klassen in der Informatik kann man sich vorstellen wie eine Methodenkarte, mit derer man beispielsweise ein Kaninchen machen kann. Darin gespeichert sind Variablen wie Position oder Geschlecht, und Methoden. Dies sind Funktionen oder Aktionen, die das Kaninchen ausführen kann. Dies kann z.B. essen, oder Fortpflanzen sein.

Jedes Tier hat Instanzvariablen die Position, Geschlecht, Alter, Hunger, Eltern, Bewegungsgeschwindigkeit, Sichtradius, Reproduktionsdrang und gespeicherte Expartner festlegen.

1.3 Methoden

1.3.1 Bewegung

Jedes Tier hat zwei Arten, wie es sich fortbewegen kann. Wenn ein bestimmtes Ziel hat, bewegt es sich entlang des Vektors von der eigenen Position zum Ziel. Dabei ist der Bewegungsvektor auf die Bewegungsgeschwindigkeit normiert. Kaninchen können außerdem fliehen. Hierzu wird aber nur die Methode zum Gezielten Bewegen aufgerufen und der Vektor mit -1 multipliziert. Außerdem können sie sich, wenn sie kein Ziel in Sichtweite haben, zufällig bewegen.

1.3.2 Aussuchen eines Ziels

Jedes Tier speichert alle Objekte, die sich innerhalb des Sichtradius befinden. Wenn ein Kaninchen ein Fuchs sieht, hat die Flucht immer oberste Priorität. Es wird der sich am nächsten befindliche Fuchs heraus gesucht und die entgegengesetzte Richtung als Ziel festgelegt.

Anschließend wird abgewogen. Wenn der Wert für den Hunger größer ist als der Wert für Libido, wird das nächste Essen anvisiert. Ist der Hungerwert größer, wird der nächste Sexualpartner anvisiert.

1.3.3 Fortpflanzung und Mutation

Haben sich zwei gefunden wird der Liste der Tiere eine Neue Instanz Derklasse hinzugefügt. Bei der Mutierbaren Eigenschaften wird der Durschnit aus den jeweigen werten der Eltern als Mittelwert angenommen. Die Wert des Kindes weichen normal verteilt von den Durchschnitt ab.

Die eltern spern sich gegenseitig als ehemalige Parnter ab und betrachten sich anschließen für eine Festgelegte Frist nicht mehr als mögliche patrner.

1.4 Frontend (Jakob)

2 Die Analyse

3 Fazit

Wir haben mit Hilfe objektientierter Programmierung eine Vereinfachte Simulation eines OEkosys-
teme entwickelt im dem wir uns auf