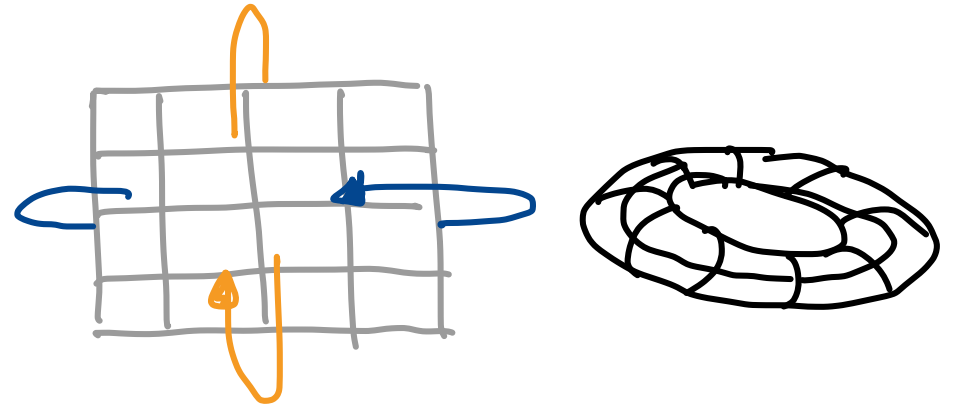


SHELLINGŮV MODEL SEGREGACE

- populace ● ● (2 typy jedinců)

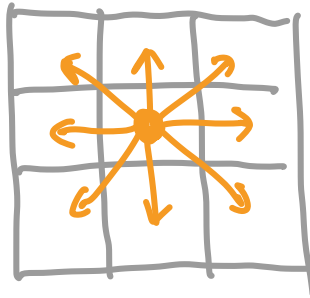
- prostředí torus



- na 1 políčku 1 agent
 - (na začátku náhodně rozmístění)
 - (existují volná místa)

OKOLÍ

- preference má poměr barevnosti v okolí ag.
(rat)



$$\text{rat} = \frac{\# \text{ ag. vlastní barvy}}{\# \text{ všech agentů}}$$

PRŮBĚH SIMULACE

- agent je *nešťastný*, pokud $\boxed{rat < tol}$
- tol je parametr tolerance agenta
- 1 krok: vyber náhodného *nešťastného* agenta
a přemíst ho na náhodné volné políčko

ZADÁNÍ

- reprezentace Schellingova modelu `rep`
- implementace `Ice` `step (rep)`
 - vrací `rep` po provedení 1 kroku
- simulace posloupnosti kroků + zachycení grafem
vývoje # spokojených jedinců `simulate (rep, step-num)`
 - dokud existuje nespokojený jedinec
- `Ice` kreslí `rep` `plot (rep)`

OTÁZKY

- ① vliv parametru tol ?
- ② vývoj # spokojených jedinců v čase ?
- ③ v jakého tol nastává segregace ?
- ④ vliv velikosti okolí ?
- ⑤ možná rozšíření modelu ?