

Der Greeps-Wettstreit

Die Greeps sind auf der Erde gelandet! Die Invasion der Aliens hat begonnen. Doch anders als in viele Hollywood-Filmen interessieren sich die Greeps weder für die Menschen noch für die Erde. Denn eine Sache ist ihnen wichtiger als alles andere: *Tomaten*. Nachdem sie auf der Erde gelandet sind haben sie begonnen auszuschwärmen um Tomaten zu sammeln.

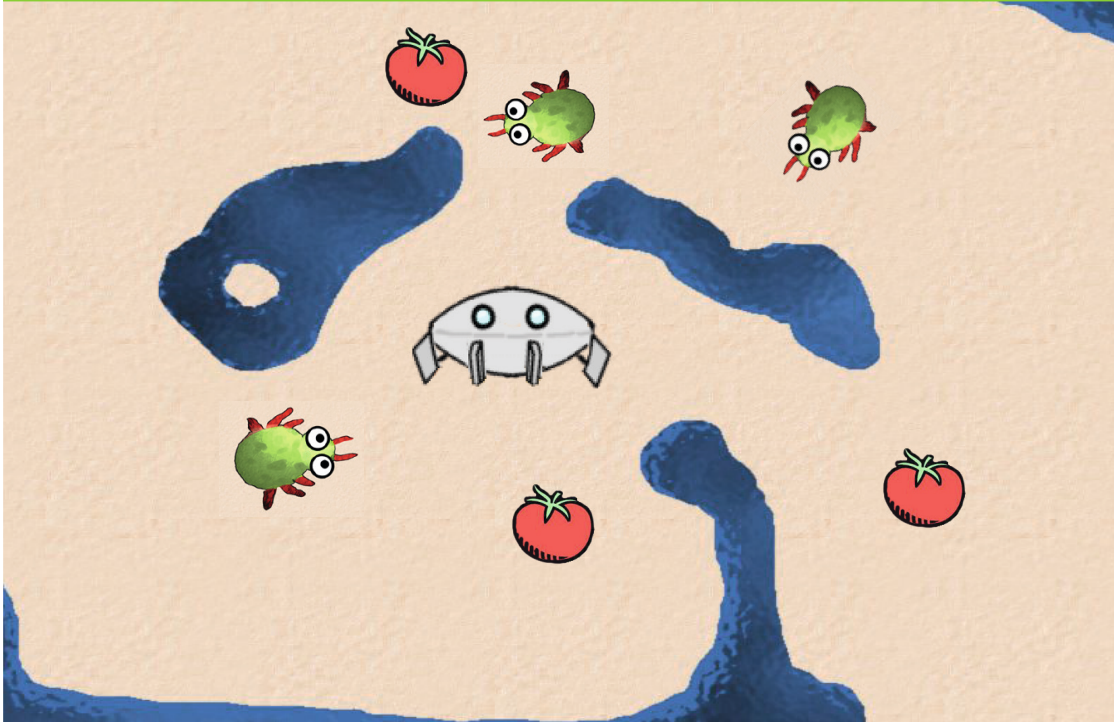
Deine Aufgabe in diesem Workshop wird es somit sein, die Greeps so zu programmieren, dass sie in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Tomaten zurück zu ihrem Raumschiff bringen. Allerdings gibt es hierbei einige Regeln zu beachten:

- Die Greeps sind eher dumm, sie können sich nur eine Zahl und zwei Wahrheitswerte merken.
- Die Greeps sind langsam und können sich nur einen Schritt pro Zeiteinheit bewegen.
- Die Greeps können nicht direkt kommunizieren.
- Die Greeps sind fast blind, sie können nur ihre direkte Umgebung sehen.

Unter diesen Einschränkungen soll in diesem Workshop eine kleine künstliche Intelligenz programmiert werden, die die Greeps möglichst viele Tomaten sammeln lässt.

Aber Achtung: Das Sammeln sollte unabhängig vom Gelände funktionieren, da die Greeps nicht wissen wo genau sie das nächste Mal landen werden. Zu einem späteren Zeitpunkt werden die unterschiedlichen Kls gegeneinander antreten.

Der Greeps-Wettstreit: Deine Aufgabe wird es sein, die Greeps so zu programmieren, dass sie in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Tomaten zurück zu ihrem Raumschiff bringen.



Voraussetzungen für das Projekt

Voraussetzungen für dieses Projekt sind der Spaß am Experimentieren. Grundlegende Java-Kenntnisse sind hilfreich aber nicht erforderlich. Mehr Informationen über die Greeps und den Programmierwettbewerb findest du auf der Seite von Greenfoot.

<http://www.greenfoot.org/competition/greeps>

