

Universität zu Köln

Philosophische Fakultät

Institut für Musikwissenschaft

Sebastian Klaßmann

WS 2018

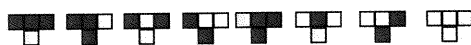
PS: Computational Musicology

Zur Einführung ein kleines Experiment:

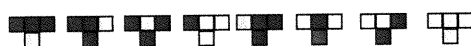
1. Besorge dir ein Blatt Karopapier und einen Bleistift oder Farbstift.
2. Wähle eine der Regeln aus der folgenden Abbildung (Anderson 2014, S. 86.) aus.



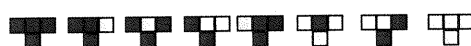
(a) Rule 60



(b) Rule 90



(c) Rule 110



(d) Rule 250

3. Male das mittlere Kästchen in der obersten Zeile des Blattes aus.
4. Überprüfe nun in der gesamten obersten Zeile für jedes 3er-Paar an angrenzenden Kästchen , welche Regel (siehe Abbildung) zum Tragen kommt und färbe das entsprechende Kästchen in der zweiten Zeile ein.
5. Wiederhole diesen Vorgang Zeile für Zeile, bis das Blatt gefüllt ist.

.....

Diese Übung bietet eine gute Einführung in das sogenannte algorithmische Denken. Betrachte nun noch einmal die Arbeitsanweisungen weiter oben. Welche Anweisungen sind präzise? Bei welchen Punkten musstest Du mitdenken? Was ließe sich verbessern?

Stelle dir vor, dass du einen Schaltplan bzw. ein Kochrezept für jemanden verfassen musst.

Kannst Du ein möglichst präzises Rezept für die o.g. Aufgabenstellung und Anwendung der Regeln aufstellen? Du darfst hierbei keine Abbildungen benutzen, sondern kannst lediglich auf klar formulierte Anweisungssätze zurückgreifen.