

Einführung in die Künstliche Intelligenz (KI)

Beitrag von „pintman“ vom 18. Mai 2011 17:50

Vielen Dank für die Hinweise.

Ich werde nun die Unterlagen von http://www.swisseduc.ch/informatik/the...he_intelligenz/ verwenden, um einen theoretischen Überblick über Bäume und Graphen und deren Traversierung mittels Breiten- und Tiefensuche (Bäume) und A* (Graphen) zu liefern. Im praktischen Teil haben die Schüler dann Gelegenheit, mit <http://www.antme.net> eigene Ameisen in C# zu programmieren, die mit Duftstoffen Straßen zu Zuckerhäufchen und Äpfel legen müssen, um diese in ihren Bau zu transportieren. Das ganze wird als Turnier aufgezogen, in dem sich die Schüler vergleichen können. 😊