

## „BOTS – Erkundung eines unbekanntes (Donut)-Planeten“

Ein Angebot der Distributed Systems Group der Universität Bamberg  
im Rahmen des Schülerforschungszentrums  
der TechnologieAllianzOberfranken (TAO)

Wir schreiben das Jahr 2100. Die Menschheit hat es vollbracht und erfolgreich Roboter(=Bots) in die benachbarte Galaxie auf einen unbekanntes Planeten reisen lassen. Aber wir sind nicht allein. Neben uns haben noch zahlreiche andere Nationen ihre technologischen Errungenschaften ins Unbekannte geschickt. Da alle Bots Millionen Kilometer von ihrem Heimatort entfernt sind, können diese nur aus der Ferne gesteuert werden und liefern nur eine begrenzte Sicht aus ihrer Umgebung an die Basisstation in der Heimat zurück. In diesem Workshop steuert ihr mit selbstgeschriebenen Programmen einen Roboter über einen virtuellen, Donut-förmigen Planeten. Euch erwarten zahlreiche Rätsel, wie das Finden von Höhleneingängen, Einsammeln von Nahrungspaketen sowie das Finden von Schätzen, die ihr in verschiedenen Runden lösen könnt. Ihr seid aber nicht allein. Es lauern zahlreiche Gefahren wie feindliche Roboter, Tretminen und Monster auf euch. Eure Aufgabe: Schreibt eurem Roboter das beste Programm, sodass er allen Gefahren trotz, die meisten Schätze sammelt und als Sieger aus jeder Runde hervorgeht. Die Nation mit den meisten gelösten Rätseln hat den Wettbewerb gewonnen und darf auf dem Planeten siedeln.

In diesem Workshop lernt ihr neben der Programmierung in der Sprache [JAVA | Python | C] auch Grundlagen von Algorithmen und deren Design kennen. Diese besprechen wir anhand eurer selbstgeschriebenen Programme. Ebenso beschäftigen wir uns mit der Funktionsweise des Datenaustausches zwischen Computern und dem Konzept von verteilten Computersystemen, welcher euer Roboter nutzt, um von euch über den Planeten gesteuert zu werden. Am Ende des Workshops könnt ihr kleine Programme am PC entwickeln und schon erste komplexere Fragestellungen programmatisch lösen. Ebenso kennt ihr die wichtigsten Merkmale von Algorithmen und was bei deren Design zu beachten ist. Der Begriff von verteilten Systeme und deren Vorgehen beim Datenaustausch ist für euch kein Fremdwort mehr.

Am ersten Tag des Workshops beschäftigen wir uns mit den wichtigsten Grundlagen der Programmierung. Neben kleinen Aufgaben, die ihr selbstständig in 2er-Teams am PC löst, tasten wir uns auch schon an die Steuerung des Bots heran. Am zweiten Tag wagen wir die Reise auf den Planeten und lösen die ersten Rätsel. Dabei analysieren wir nach jeder Runde Lösungen der einzelnen Gruppen und besprechen dabei die Grundlagen von Algorithmen und deren Verbesserung. Am dritten Tag wollen wir uns den Datenaustausch zwischen Computern genauer ansehen und uns mit verteilten System beschäftigen. Anschließend lösen wir die letzten Rätsel auf dem Planeten und küren den Sieger.

**Ort:** Universität Bamberg, Fakultät WIAI, An der Weberei 5, WE5/03.027



**Zeit:** 27.02. – 29.02.2020 (14-18 Uhr, 10-17 Uhr, 10-17 Uhr)

**Teilnehmerzahl:** 10-16, Zahl der Teilnehmer sollte in jedem Fall gerade sein – 2er Teams gewünscht

**Ab 10. Jahrgangsstufe**

**Anmeldung unter:** [lutz.reuter@gmx.net](mailto:lutz.reuter@gmx.net)

**Anmeldeschluss:** 13.02.2020

**Organisation und inhaltliche Fragen:**

- Schülerforschungszentrum/Bamberg: [sfz-ofr@uni-bamberg.de](mailto:sfz-ofr@uni-bamberg.de)
- StD Dr. Michael Bail: [michael.bail@eta-hoffmann-gymnasium.de](mailto:michael.bail@eta-hoffmann-gymnasium.de)
- OStR Lutz Reuter: [lutz.reuter@gmx.de](mailto:lutz.reuter@gmx.de)
- Kontaktdaten Ansprechpartner Workshop:
- Webseite: <https://www.uni-bamberg.de/sfz-ofr>