

Publikationen in der c't

Schildkrötenwelten

Multi-Agenten-Simulation mit NetLogo und StarLogo

Eine Heerschar aus Molekülen, Ameisen, Menschen oder ganzen Staaten lenken? Mit NetLogo und StarLogo stehen leistungsfähige Multi-Agenten-Systeme zur Verfügung, um komplexe dynamische Systeme zu modellieren und zu erkunden.

Schlagwörter: *Know-how, Multi-Agenten-Simulation, Netlogo, Starlogo, Logo, Multi-Agenten-Systeme, zelluläre Automaten, Schwärme, Simulation*

c't 25/03, Seite 232

<http://www.heise.de/kiosk/archiv/ct/03/25/232/>

Zur Kasse, bitte

Mit T-Pay bietet die Telekom vier Internet-Bezahlssysteme

Lastschrift, Kreditkarte, Telefonrechnung und Prepaid-Karte: Mit vier Abrechnungsvarianten steigt die Deutsche Telekom in den Markt für Internet- Bezahlssysteme ein - und macht sich wieder einmal Feinde. Mitbewerbern ist besonders das Inkasso über die Telefonrechnung ein Dorn im Auge.

Schlagwörter: *Report, Online-Payment, T-Pay, Deutsche Telekom, Online-Bezahlssystem, Lastschrift, Kreditkarte, Telefonrechnung, MicroMoney, Prepaid-Karte, X.509-Browserzertifikat, Paybox, Firstgate*

c't 2/03, Seite 168

<http://www.heise.de/kiosk/archiv/ct/03/02/168/>

Künstlich sozial

Sozionik: Die Informatik entdeckt die Soziologie

Computerprogramme, die nach dem Vorbild von Gruppen, Organisationen und Gesellschaften miteinander interagieren? Mit Konzepten und Theorien der Soziologie sollen solche Agentensysteme intelligenter werden. In dem groß angelegten Forschungsprogramm Sozionik wollen Informatiker von Soziologen lernen - und umgekehrt.

Schlagwörter: *Report, Sozionik, Sozionik, KI, VKI, verteilte KI, Soziologie, Informatik, Minsky, Hewitt, Agenten*

c't 21/99, Seite 134

<http://www.heise.de/kiosk/archiv/ct/99/21/134/>

Fatale Logik (mit Winfried Eggebrecht) **Egoismus oder Kooperation in der Computersimulation**

Verspricht es den größten Gewinn, wenn man seine Geschäftspartner bei jeder Gelegenheit übers Ohr haut? Ist Reden tatsächlich nur Silber und Schweigen immer Gold? Auch wenn sie nur der Mensch nachvollziehen kann: Diese und ähnliche Fragestellungen lassen sich mit relativ geringem Aufwand von einem Computer abschätzen. Der Ausflug in die Spieltheorie garantiert einige interessante Gedankenexperimente und überraschende Ergebnisse.

Schlagwörter: *Grundlagen, Simulation, Spieltheorie, Spielstrategien*

c't 6/91, Seite 144

<http://www.heise.de/kiosk/archiv/ct/91/06/144/>

Menschliche Maschinen **Die lange Geschichte der KI**

Mit der KI, der Künstlichen Intelligenz, scheint die Erfüllung eines alten Menschheitstraumes nahe zu sein: die Schöpfung des zweiten Ich. Der Versuch der KI, menschliche Intelligenz auf Computern nachzubilden, hat seine eigene lange Geschichte. Eine kleine Reise in die Vergangenheit wird zeigen, dass manche modern anmutende Idee eigentlich ganz schön bejährt ist.

Schlagwörter: *Forum, Computergeschichte, Automaten, Analytical Engine*

c't 3/91, Seite 32

<http://www.heise.de/kiosk/archiv/ct/91/03/032/@00000@/art.htm>