

Kreativität und Form

Programm eines Glasperlenspiels zum Experimentieren mit Wissen

Bearbeitet von
Rainer E. Zimmermann, Simon M. Wiedemann

1. Auflage 2012. Buch. vi, 129 S.
ISBN 978 3 642 27520 3
Format (B x L): 15,5 x 23,5 cm
Gewicht: 374 g

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Informationsverarbeitung > Expertensysteme, Wissensbasierte Systeme](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Inhalt

1	Vorrede	1
2	Die Grundidee bei Hermann Hesse	5
3	Kleine Historie des Glasperlenspiels	11
3.1	Die Suche nach der vollkommenen Sprache	11
3.2	Die Rolle des Spiels für den Menschen	17
3.3	Sprache und Spiel	23
4	Neuere Ansätze zu einer praktischen Anwendung	25
4.1	Jack Park: Evolutionary Programming, TSC, and Bead Games. (2000)	26
4.2	J. Neil Barden: The Spin Glass Bead Game. (2001)	26
4.3	Charles Cameron: Hip Bone Games	27
4.4	The Waldzell Canon (1997/2003)	29
4.5	CoreWave (2003)	32
5	Formalisierte Spieltheorie	35
6	Der Ansatz im Kontext der Topos-Theorie	67
6.1	Vorbemerkungen	67
6.2	Der Neuman-Nave Topos	68
6.3	Der Raumbegriff in den Topoi	72
6.4	Schlussfolgerungen	75
6.5	Anhang: Elementare Details über Kategorien	77
7	Syntax und Semantik des Glasperlenspiels	87
7.1	Interdisziplinarität/Aufgabe der Allgemeinheitprämissen	87
7.2	Der Aspekt der Ontologie	88
7.3	Auszug aus dem Satzplan des Glasperlenspiels	92

8 Ein Prototyp als Beispiel	99
8.1 LS	99
8.2 RS	103
8.3 Notation für das Beispiel	107
8.4 Interpretation (nach Kriterien der formalen Harmonik).....	110
9 Ausblick	113
10 Anleitung zur Computerumsetzung des Glasperlenspiels	115
10.1 Systemvoraussetzungen	115
10.2 Überblick über die zum Programm gehörenden Dateien	115
10.3 Einleitende Erklärungen	115
10.4 Start des Spiels	116
10.5 Spielaufbau	116
10.5.1 Spielbrett	117
10.5.2 Bedienknöpfe	117
10.5.3 Satzinventar	118
10.6 Satzinventar aufbauen	119
10.6.1 Satzsyntax	120
10.7 Spielsteine setzen	120
10.8 Funktionen an Spielsteinen	121
10.9 Spieldatei und individuelle Spieleinstellungen	122
Literatur	127