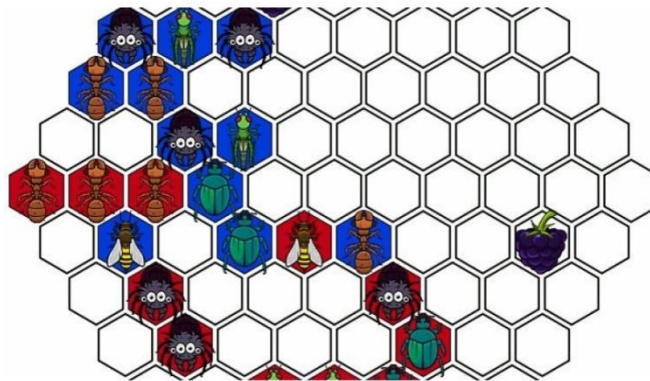


Bargteheider Schüler holen Stipendien bei Uni-Wettbewerb



Bei der Software Challenge Germany der Universität Kiel musste in diesem Jahr das Brettspiel „Hive“ programmiert werden. Foto: uni kiel

Programmierer-Teams des Gymnasiums Eckhorst haben Einzug in Champions-Runde geschafft. Sie entwickelten Strategien für Spiel „Hive“.

Bargteheide. Zwei Teams des Gymnasiums Eckhorst in Bargteheide haben bei der Software Challenge Germany der Universität Kiel für Furore gesorgt. Bei dem Wettbewerb musste in diesem Jahr das Brettspiel „Hive“ programmiert werden. Dabei gelang den vier Eckhorst-Schülern der Einzug in die finale Champions-Runde. Für ihre herausragenden Leistungen sind sie zudem mit Deutschland-Stipendien ausgezeichnet worden, den wertvollsten Preisen der Challenge. Sollten sie sich nach dem Abitur für ein Informatikstudium in Kiel oder an der FH Wedel entscheiden, erhalten sie ein Jahr lang monatlich einen Zuschuss von 300 Euro.

Mehrere Züge mussten jeweils im Voraus kalkuliert werden

Gefragt waren Strategien für das Spiel „Hive“, die in der Programmiersprache Java umgesetzt werden mussten. Wie beim Schach dürfen verschiedene Spielfiguren wie Käfer oder Ameise nur bestimmte Arten von Bewegungen ausführen. Die mussten dann für mehrere Züge im Voraus kalkuliert werden, um in maximal 60 Zügen die Biene des Gegners zu umzingeln.

Vor allem die beiden Neuntklässler Jarvis Trigo (15) und Till Fransson (14) konnten die Jury mit ihren Lösungsansätzen überzeugen. Die beiden Preisträger aus dem Einführungsjahrgang der Oberstufe sind Daniel Ott und Timo Hodann (beide 16).

Virtuelle Partien wurden über Rechner der Uni Kiel gespielt

„Ich habe mich schon länger mit maschinellem Lernen auseinandergesetzt“, sagt Jarvis. Für Teampartner Till sei der wichtigste Teil des gemeinsam erarbeiteten Algorithmus die Stellungsbewertung gewesen: „Hierzu wurde vor allem der Abstand der eigenen Steine zur gegnerischen Biene bewertet. Wir haben versucht, einen Minimax-Algorithmus zu implementieren, sind dabei aber auf Performance-Probleme gestoßen.“ Ihrem Erfolg tat das aber keinen Abbruch.

Die Partien gegen die Teams der anderen Schulen fanden an den 40 Spieltagen rein virtuell über einen Rechner der Universität Kiel statt. Unterstützt wurden die vier jungen Programmierer von Informatiklehrer Heiko Rahf. Er betreut seit 2007 regelmäßig die Teams des Gymnasiums Eckhorst, die sich im Informatikunterricht und in Arbeitsgemeinschaften regelmäßig auf die Software-Challenge vorbereiten.

(luka)