

Fazit zum Projekt „Röbi“ von Pascal Fleury

Die Euphorie über die Information, dass wir ein Thema über Künstliche Intelligenz als Informatikprojekt behandeln dürfen war enorm. Das viel versprechende Thema gab genug Stoff für Phantasien und Motivation.

Der Arbeitsbeginn mit Pflichtenheft und Analyse zeigte mir jedoch bald einmal, dass hier noch viel zu arbeiten ist und es ging nur zögernd vorwärts. Der heisse Sommer und andere „Nebenbeschäftigungen“ verschafften uns Verzögerung im Projekt. Trotzdem, das Ziel vor den Augen nicht verloren, studierte ich in etlichen Stunden das Verhalten unserer programmierten Wesen und merkte schnell einmal deren Potenzial welches leider durch die schlechte Hardwarevoraussetzung nie erreicht werden konnte. (Siehe Analyse & Design, Dokumentation der Wesen) Allmählich wurde das Testen und probieren zur Knochenarbeit und wir mussten Prioritäten und Entscheidungen treffen. Den Wesen fügten wir genau soviel Intelligenz zu wie sie brauchten, ohne ihr Verhalten, noch die simple theoretische Implementation von Braitenberg zu vernachlässigen.

Zu meinem Erstaunen stimmen die Ausgetesteten Wesen fast gänzlich mit der später fertig gewordenen Simulation auch überein. Das Verhalten unterscheidet sich nur in den Punkten, in welchen wir bereits Erkenntnisse haben (Fehlerfaktoren in der Realität).

Dank der Mitarbeit aller Team-Mitglieder und der offenen Kommunikation ist das ganze Projekt, zu meiner Freude auf sehr guten Kurs zurückgekommen. Das Resultat ist entsprechend sehr gut.

31. August 2003 Pascal Fleury HTA-Bern