



Na [konferenci eTwinning v Ostravě](#) jsem převzal Národní cenu od Domu zahraniční spolupráce. Cena **patří všem studentům v mezinárodních týmech**, kteří se podíleli na netradiční badatelské aktivitě. Naši mladí programátoři a jejich protějšky z Katalánska ve školách založili **kolonie živých mravenců**. Pozorovali jsme, jakým způsobem **hledají potravu** a došli jsme k překvapivému závěru: mravenci s velmi jednoduchou nervovou soustavou navigují v prostoru podezřele efektivně. To nás vedlo k názoru, že celé mraveniště se chová "chytře" právě proto, že jeho jednotlivé "buňky" (tedy dělnice) vykonávají bez rozmyslu snadné pokyny. Takový zjednodušený model mravenčího chování jsme poté převedli do počítače. **Naši programovaní mravenci na obrazovkách počítačů běhali a hledali potravu podobně jako jejich živá předloha** a my tím pádem považujeme hypotézu za potvrzenou.

Rád bych poděkoval všem účastníkům (fotografie), z nichž mnozí ve studiu programování **pokračují nadále**

. Letos tvoříme jednoduché hry v **herním enginu Unity3D**, ve kterém se vyvíjejí soudobé tituly jako

Národní cena pro naše programátory

Napsal uživatel Pavel Soukup

Cuphead
nebo
Heartstone

.

Více o projektu se můžete dozvědět z [krátkého dokumentárního videa](#) nebo z [veřejného shrnutí projektu \(anglicky\)](#)

.