

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	1
<b>2</b>	<b>Was ist Verkehr?</b>	3
<b>3</b>	<b>Welche Arten von Simulationen gibt es?</b>	5
3.1	Einsatzszenarien	6
3.2	Mikro und Makro vereint	7
<b>4</b>	<b>Ein einfaches Zellulärautomatenmodell</b>	9
4.1	Zelluläre Automaten	9
4.2	Zellen werden zu Autos	10
4.3	Alles in Bewegung	11
4.4	Das Problem der Trödler	12
<b>5</b>	<b>Es geht auch schneller – Überholmanöver und Mehrspurigkeit</b>	15
5.1	Eine zweite Spur	15
5.2	Ein Satz neuer Regeln	17
5.3	Wir überholen (Von rechts nach links)	18
5.4	Und wieder zurück (Von links nach rechts)	19
<b>6</b>	<b>Auf dem Weg zu einer Stadt – Kreuzungen und Ampeln</b>	21
6.1	Die Grundstruktur einer Ampelkreuzung	21
6.2	Ein Stück mehr Realismus	24
6.3	Abbiegespuren	25
6.3.1	Eine Kreuzung mit mehreren Spuren	26
6.3.2	Einmündungen und Auffahrten	27
6.4	Was wir bereits können – ein Beispielnetz	28

<b>7 Nicht nur Autos fahren – Heterogener Verkehr</b> . . . . .	29
7.1 Vorüberlegungen . . . . .	29
7.2 Kleine Zellen – große Wirkung . . . . .	30
7.3 Getrennte Fahrradwege . . . . .	31
7.4 Alles auf einer Straße. . . . .	32
7.4.1 Ein heterogenes Grundmodell . . . . .	33
7.4.2 Und nun mit Spurwechsel . . . . .	34
<b>8 Gesamtmodell</b> . . . . .	39
<b>9 Diskussion und Ausblick</b> . . . . .	41
<b>Literatur</b> . . . . .	45