

Auftrag 1: Hive-Kommunikation



Erstelle ein Programm zur Steuerung deines Ameisenvolks.

Ziel

Im ersten Schritt steht die Kommunikation mit den anderen Services im Vordergrund. Dein Programm erhält eine Reihe von Nachrichten mit zufälligen Spielsituationen. Dabei werden alle Werte vom Game-Service zufällig generiert:

- Anzahl Ameisen
- Position der Ameisen
- Felder in der Umgebung der Ameisen

Dein Programm muss für jede Ameise einen korrekten Spielzug als Antwort geben.

Vorgehen

Fork des Repositories erstellen

Erstelle einen **Fork** des Repositories <https://github.com/templates-python/m321-project-anthive>. Dieses Repository enthält einige Ordner:

- discovery: Programm für den Discovery-Service.
- game: Programm für den Game-Service.
- hives: Dein(e) Programm(e) zur Steuerung des Ameisenvolks.
- message: Klassen für die Verwaltung der Nachrichten.
- test_runner.py: Skript um alle Programme auszuführen.

Du kannst neue Programme im Ordner `hive` erstellen. Passe bei Bedarf im `test_runner.py` den Namen deines Programms an.

Programmablauf

Siehe [2. Ameisenvolk](#)

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/modul/m321/projekt/aufgaben/hivekommunikation>

Last update: **2024/03/28 14:07**

