

Auftrag 3a: Kämpfe abwickeln



Schreibe eine Methode `resolve_fight` in der Klasse `GameService` um die Kämpfe zwischen Ameisen abzuwickeln.

Die Methode ermittelt die Feldern, auf denen Ameisen unterschiedlicher Völker stehen. Für jedes dieser Felder wird ermittelt, welche Ameisen überleben.

- Solange Ameisen verschiedener Völker auf dem Feld sind
 - Entferne von jedem Volk eine Ameise

Als Antwort liefert die Methode eine Liste von Feldern (x/y-Koordinaten) auf denen ein Kampf stattgefunden hat.

Schnittstelle

Parameter

- `hives`: Eine Liste von Hive-Objekten

Returnwert

- Liste von Dictionaries mit den Feldkoordinaten wo Kämpfe stattgefunden haben.

Falls keine Kämpfe stattgefunden haben, wird eine leere Liste zurückgegeben.

Beispiel

```
[
  {
    "xcoord": 7,
    "ycoord": 12
  },
  {
    "xcoord": 45,
    "ycoord": 3
  },
]
```

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/m321/projekt/aufgaben/kampf>

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

