

**fillWithShips**

**leeres  
Spielfeld**

**Koordinaten  
liste**

X is  $X_i - 1$   
(X aus Koord.-  
Liste)

Y is  $Y_i - 1$   
(Y aus Koord.-  
Liste)

**ersetze**  
X/Y/1  
in leerem  
Spielfeld mit  
X/Y/6

**Hole nächstes**  
 $X_i$  und  $Y_i$

[weitere  
Koordinaten]

[keine weitere  
Koordinaten]

**gefülltes  
Spielfeld**

