**Positionen von Knoten:**

Positionen von Knoten (pro Knoten ein x- und ein y-Wert) werden nicht komplett zufällig generiert.

Zunächst müssen sie innerhalb des Koordinatensystems bleiben, das jeweils für x und y von 0 bis 1000 (space\_size, 1000 vielleicht nicht endgültig) reichen. Es müssen auch Randknoten generiert werden, die also mindestens einen Extremwert des Koordinatensystems annehmen. Sie stellen die Verkehrsströme „von außen“ da.

Außerdem sollen die Knoten nicht einfach so in die Landschaft generiert werden, sie sollen geordnet in Städte (im Code Zentren genannt) generiert werden. Dazu generieren wir einen beliebigen Mittelpunkt der Stadt und verteilen die Knoten nach Normalverteilung „herum“.

Die Funktion gibt einen zweidimensionalen Array zurück, der in jeder Zeile einen Knoten beschreibt, die erste Spalte enthält x-Werte, die zweite y-Werte.

Die Randknoten werden einzeln generiert, sie nehmen mindestens einen Extremwert an. (Anmerkung: Da die Randknoten einzeln in einer Funktion generiert werden, wird es nachher einfacher sein, die Randknoten mit einer höheren spawn-rate zu versehen.