

# Sierpinski-Dreieck

Das [Sierpinski-Dreieck](#) setzt sich rekursiv aus drei gleichseitigen Dreiecken halber Seitenlängen zusammen solange die Seitenlängen größer 1 sind:



Im Folgenden soll die Methode `zeichneSierpinski(int x1, int y1, int x2, int y2, int x3, int y3)` implementiert werden.

Verwende weiter die Vorlage aus [der Einführung in die Turtle Grafik](#).



**(A1)**

From:  
<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:  
[https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen02:sierpinski\\_dreieck:start?rev=1642452490](https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen02:sierpinski_dreieck:start?rev=1642452490)

Last update: 17.01.2022 21:48

