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)

- Überlege dir, welche Bedingung hier den Basisfall definiert.
- Implementiere in deiner Methode, dass das Dreieck mit den Eckpunkten `P(x1|y1)`, `Q(x2|y2)` und `R(x3|y3)` gezeichnet wird.

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=1642452595

Last update: **17.01.2022 21:49**