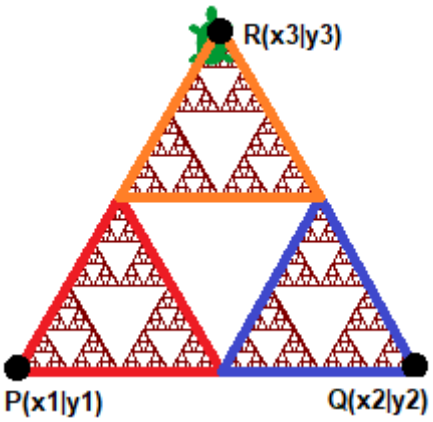
Sierpinski-Dreieck

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://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen02:sierpinski_dreieck:start?rev=1642452490

Last update: **17.01.2022 20:48**