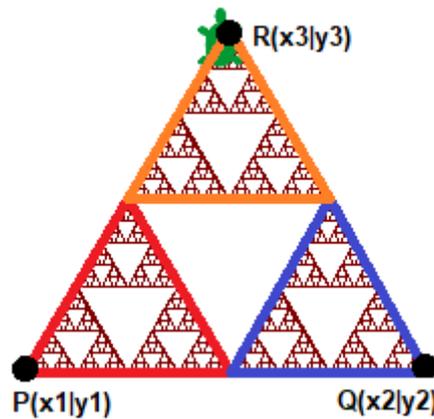


Sierpinski-Dreieck

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.
- Überlege dir, wie man die fehlenden Eckpunkte des roten, blauen und orangenen Dreiecks mithilfe der Koordinaten $x1, y1, x2, y2, x3$ und $y3$ in der Abbildung bestimmen kann.
- Ergänze deine Methode auf Basis dieser Überlegungen um geeignete Selbstaufrufe und

implementiere die Methode. Geeignete Eckpunkte sind z.B. $(0|0)$ $(200|0)$ $(100|174)$

From:
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:algorithmen:rekursion:uebungen02:sierpinski_dreieck:start?rev=1642488441

Last update: 18.01.2022 06:47

