


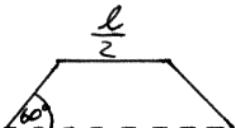
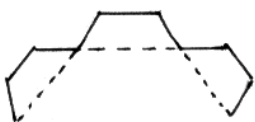

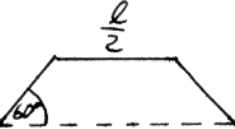
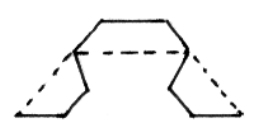
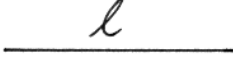
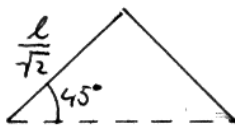
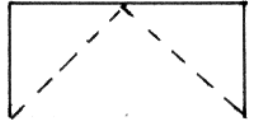

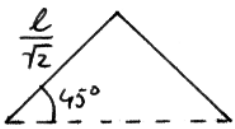
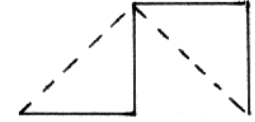


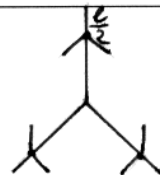
Die Schneeflockenkurve (Koch-Kurve) ist eine fraktale Kurve und wird – wie viele andere Kurven auch als Monsterkurve bezeichnet.

Monsterkurven entstehen nach einem einheitlichen Prinzip: Gegeben sind zwei geometrische Figuren:

- ... der Initiator. Er ist das Grundmotiv, das in den zahlreichen Verschachtelungen immer wiederkehrt (Rekursionsanfang).
- ... der Generator. Er bestimmt die Anordnung der Grundmotive (Rekursionsvorschrift).

Aufgabe 1

Im Folgenden werden einige Monsterkurven durch ihren Initiator und Generator beschrieben. Erstellen Sie jeweils Methoden, die die Kurven auf dem Bildschirm erzeugen.

Initiator	Generator	2. Stufe
		
		
		
		
		

Aufgabe 2

So schwer kann doch das „Erfinden“ einer Monsterkurve nicht sein ... ☺.

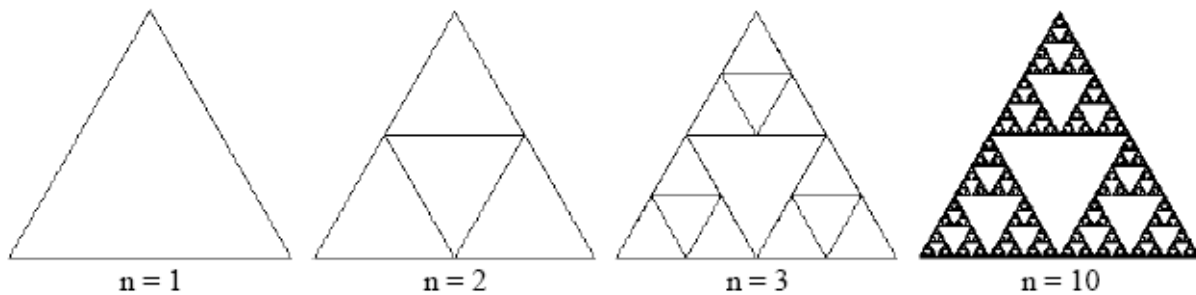
Aufgabe 3

Implementiere iterative Methoden zum Erzeugen der gegebenen Monsterkurven.

Aufgabe 4

Auch die unter dem Namen **Sierpinski – Dreiecke** bekannten Figuren lassen sich graphisch rekursiv herleiten

...



Aufgabe 5

Auf der Basis des Satzes von Pythagoras kann – auf rekursivem Wege – ein **Pythagoras-Baum** erzeugt werden. Implementieren Sie eine Methode, die einen solchen Baum zeichnen kann.

