

# ◆ Fraktaler og datastrukturer

*Skrevet av: Teodor Heggelund*

*Kurs: Elm*

*Tema: Tekstbasert, Nettside*

*Fag: Matematikk, Programmering, Teknologi*

*Klassetrinn: 8.-10. klasse, Videregående skole*

## Introduksjon

En fraktal er en geometri med et mønster som gjentar seg selv inne i seg selv. Høres ikke det rart ut? I denne oppgaven skal vi lage våre egne.

Her er Sierpinski-teppet, som er en fraktal:



---

# Steg 1: Hvordan fungerer Sierpinski?

Fraktaler følger tre regler:

- ☐ **Startregelen** gir hvor vi skal starte. Med en firkant? En trekant? En strek?
- ☐ **Tegneregelen** gir hvordan vi skal tegne på nivået vi er. Fargelegge en bit av firkanten? Splitte en strek i to?
- ☐ **Rekursjonsregelen** deler opp figuren vår i mindre biter, som vi kjører på nytt i. Lager firkanten vi tegnet nye firkanter? Lager streken vi tegnet nye streker? Gjenta for hver strek.

## Sjekkliste

Gå til Wikipedia-artikkelen ([https://en.wikipedia.org/wiki/Sierpinski\\_carpet](https://en.wikipedia.org/wiki/Sierpinski_carpet)) til Sierpinski-teppet. Se på animasjonen.

- ☐ Hvordan er teppet før det begynner å bli fargelagt? Dette er **startregelen**.
- ☐ Hva tegner vi i hver firkant? Dette er **tegneregelen**.
- ☐ Hvordan gjentas regelen? Dette er **rekursjonsregelen**.

Se på figurene under avsnittet **Process**. Ser du at noe gjentar seg?

## Steg 2: Tegne kvadrater med SVG

Nå skal vi begynne å tegne kvadratene teppet:



Ett kvadrat kan vi tegne slik:

```
import Svg exposing (svg, rect)
import Svg.Attributes exposing (width, height, viewBox, fill, x, y, width, height)

main =
  svg
    [ width "500", height "500", viewBox "0 0 27 27" ]
    [ rect [ x "0", y "0", width "27", height "27", fill "blue" ] - [
    ],
      rect [ x "9", y "9", width "9", height "9", fill "green" ] - [
    ]
    ]
```



## ✓ Sjekkliste

- ☐ Hvordan kan vi da tegne mange kvadrater?
- ☐ Hva bestemmer posisjonen til tallene?
- ☐ Hvor mange store grønne kvadrater har du tegnet?
- ☐ Hvor mange små grønne kvadrater har du tegnet?
- ☐ Utvid koden til å tegne mange kvadrater.

## Steg 3: Datastrukturer

Kan du telle hvor mange kvadrater det finnes i Sierpinski-teppet? Ikke jeg heller. Hmm, gidder vi da å skrive de maaaaange linjene SVG for hånd? Nei, vi programmerer!

Vi skal nå representere kvadrater med Records i Elm. Records lar oss lage *våre egne typer*. Vi kommer til å lage en type for punkter og en type for kvadrater.

## Sjekkliste

Nå skal du få prøve å lese Elm sine egne lærerressurser.

- ☐ Gå til Elm-dokumentasjonen for records (<http://elm-lang.org/docs/records>). Finner du eksempelet for et punkt?

Vi legger til en liten snutt i programmet vårt:

```
import Html exposing (div, text, h1)

import Svg exposing (svg, rect)
import Svg.Attributes exposing (width, height, viewBox, fill, x, y, width, height)

myPoint =
    { x = 9
    , y = 3
    }

main =
    div []
        [ h1 [] [ text (toString myPoint) ]
        , svg
            [ width "500", height "500", viewBox "0 0 27 27" ]
            [ rect [ x "0", y "0", width "27", height "27", fill "blue" ] -
            [ ]
            , rect [ x "3", y "3", width "3", height "3", fill "green" ] -
            [ ]
            ]
        ]
```

Nå kan du endre `toString myPoint` for å skrive ut noe annet.

## Sjekkliste

- ☐ Skriv ut kun `x`-attributten til `myPoint`
- ☐ Lag et annet punkt, `yourPoint`. Velg koordinater og skriv ut dette i stedet.
- ☐ Lag et tredje punkt, `theirPoint`. Dette skal du lage *ut ifra* `myPoint`, men du skal bytte ut `x`-verdien med `0`. Se avsnittet **Updating Records** i guiden.

Nå skal vi ta steget videre og lage våre egne punkter.

**Husk!** Du kan bruke linjen `[ h1 [] [ text (toString yz) ]` til å teste verdier.

- ☐ Les de to første eksemplene i avsnittet **Record types**.

Her finnes det allerede en `Point`-type vi kan bruke. Har du definert `myPoint` og `yourPoint` på samme måte som det gjøres i guiden?

- ☐ Skriv inn `Point`-typen i programmet ditt
- ☐ Spesifiser at punktene dine skal være av typen `Point`:

```
-- myPoint : Point betyr at myPoint skal være av type Point
myPoint : Point
myPoint = -- din tidligere løsning

-- yourPoint : Point betyr at yourPoint skal være av type Point
yourPoint : Point
yourPoint = -- din tidligere løsning
```

Klager kompilatoren? Hvorfor/hvorfor ikke? Om den klager betyr det ikke at du har gjort noe feil. Det bare at du og guiden lagde punkter på forskjellig måte.

- ☐ Utvid punktene dine med en `z`-verdi. Hva skjer når du kopilerer? Klarer du tyde feilmeldingen?
- ☐ Lag en ny type: `Point3D` som også har `Z`-verdi, og spesifiser at punktene dine skal være av denne typen:

```
myPoint : Point3D
-- ...
```

Dette får vi bruk for!

## Steg 4: Datastrukturer i datastrukturer

I steg 3 bygget vi opp datastrukturen `Point` fra to tall av typen `Float`.

Nå skal vi bruke vår egen type, `Point`, til å bygge opp ett kvadrat.

### Desimaltall

Obs! Her kommer det matte. Viktig for oss nå:

Kommatall i Elm har typen `Float`.

Dette har en forklaring:

Desimaltall i Elm har typen `Float`. `Float` er kort for *Floating point number*, som på norsk er *flyttall*. Disse kalles flyttall fordi de har *flytende presisjon*. Det betyr at vi kan ha et fast antall *siffer* med nøyaktighet. Vi kan også lage veldig store tall, som  $1000 * 1000 * 1000 * 1000 * 10000$

### ✓ Sjekkliste

☐ Hva må vi vite om et kvadrat for at vi skal kunne tegne det?

☐ Lag typen kvadrat: `type alias Square = -- ...`

Nå skal vi tegne kvadratet!

```
viewSquare square = -- ...
```

☐ Lag funksjonen `viewSquare`. Bruk `rect` fra SVG som du har brukt tidligere.

**Obs!** Når vi tegner kvadrater må vi bruke en farge. En måte å løse det på er å ha en `color : String`-attributt på `Square`.

Her er hvordan jeg bruker min `viewSquare`:

```

start =
  { corner = { x = 0.0
               , y = 0.0
             }
    , width = 27.0
    , color = "blue"
  }

center =
  { corner = { x = 9.0
               , y = 9.0
             }
    , width = 9.0
    , color = "green"
  }

main =
  div []
    [ h1 [] [ text (toString start)
                  , text (toString center)
                ]
      , svg
        [ width "500", height "500", viewBox "0 0 27 27" ]
        [ viewSquare start
          , viewSquare center
        ]
    ]

```

Dette blir seende slik ut på min PC:



```
{ corner = { x = 0, y = 0 }, width = 27, color = "blue" } { corner = { x = 9, y = 9 }, width = 9,
```



```
color = "green" }
```

Nå har vi **startregelen** i boks! Den er kvadratet start !

## Steg 5: Senterkvadrat og let

Vi kan sette binde navn med `let` . Her binder vi `age` til alderen vi regner ut:

```
describeAge yearNow yearBorn =  
  let age = yearNow - yearBorn  
  in "The age is " ++ (toString age)
```

Vi kan binde flere navn som kan være avhengig av hverandre:

```
describeHalfAge yearNow yearBorn =  
  let age = yearNow - yearBorn  
      halfAge = age / 2  
  in "Half the age is " ++ (toString halfAge)
```

- ☐ Lag funksjonen `describeDoubleAge` . Hva skal denne gjøre?
- ☐ Les overskriften **Let expressions** i syntaxguiden (<http://elm-lang.org/docs/syntax>). Her er det noen eksempler. Prøv selv!

Nå skal vi tilbake til fraktalene våre, vi skal lage den grønne firkanten i sentrum. Denne gangen med kode!

- ☐ Lag funksjonen `centerSquare` . Denne skal ta inn et kvadrat og returnere kvadratet i sentrum av det forrige. Hvilken farge skal det ha?

Her er en start:

```
centerSquare : Square -> Square
centerSquare old =
    let x =
```

Du skal kunne bruke den slik:

```
> centerSquare
<function> : Utils.Square -> Utils.Square
> centerSquare start
{ color = "blue", width = 9, corner = { x = 9, y = 9 } } : Utils.Square
```

... hva må x-verdien være om det nye kvadratet skal være i sentrum av det forrige?



Får du til? Prøv selv først.

Slik ser min ut:

```
mkSquare color width corner =  
  { color = color  
    , width = width  
    , corner = corner  
  }  
  
blueSquare = mkSquare "blue"  
  
centerSquare : Square -> Square  
centerSquare old =  
  let x = old.corner.x + old.width/3  
      y = old.corner.y + old.width/3  
      w = old.width / 3  
  in blueSquare w (mkPoint x y)
```

# Steg 6: Funksjoner fra List og String

`List.map` kjører en funksjon på hvert element i en liste. Eksempel:

```
> add1 x = x + 1
<function> : number -> number
> List.map add1 [10, 20, 30]
[11,21,31] : List number
> times2 x = x * 2
<function> : number -> number
> List.map times2 [10, 20, 30]
[20,40,60] : List number
```

## Sjekkliste

- ☐ Les avsnittet om `List.map` i dokumentasjonen til List (<http://package.elm-lang.org/packages/elm-lang/core/latest/List#map>).
- ☐ Bruk `List.map` til å lage listen `["1", "2", "3", "4"]`

`List.range` kan lage en liste med tall. Eksempel:

```
> List.map toString (List.range 1 4)
["1","2","3","4"] : List String
> List.range 5 10
[5,6,7,8,9,10] : List Int
> List.range 0 3
[0,1,2,3] : List Int
```

- ☐ Les avsnittet om `List.range` i dokumentasjonen til List (<http://package.elm-lang.org/packages/elm-lang/core/latest/List#range>)
- ☐ Bruk `List.map` og `List.range` til å lage denne store listen:

```
["0", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9", "10", "11", "12", "13", "14",  
"15", "16", "17", "18", "19", "20", "21", "22", "23", "24", "25", "26", "27",  
"28", "29", "30"]
```

Vi innfører enda en nyttig funksjon: `String.join`. Denne bygger opp tekst fra en liste.

☐ Les dokumentasjonen til `String.join` i dokumentasjonen til `String`  
(<http://package.elm-lang.org/packages/elm-lang/core/latest/String#join>)

☐ Lag funksjonen `sayTo`. Den skal kunne brukes slik:

```
> sayTo 10  
"1 og 2 og 3 og 4 og 5 og 6 og 7 og 8 og 9 og 10" : String  
> sayTo 3  
"1 og 2 og 3" : String
```

Bra! Gi deg selv en klapp på skulderen.

## Steg 7: Kvadrater langs kanten

Nå skal vi finne kvadratene langs kanten. Hvor mange blir det? Tell de røde:



**Obs!** Denne er en utfordring. Ta deg god tid.

## ✓ Sjekkliste

☐ Lag funksjonen `borderSquares`. Denne skal vi kunne bruke slik:

```
> start
{ color = "green", width = 729, corner = { x = 0, y = 0 } } : Utils.Square
> borderSquares start
[ { color = "blue", width = 243, corner = { x = 0, y = 0 } }
, { color = "blue", width = 243, corner = { x = 243, y = 0 } }
, { color = "blue", width = 243, corner = { x = 486, y = 0 } }
, { color = "blue", width = 243, corner = { x = 0, y = 243 } }
, { color = "blue", width = 243, corner = { x = 486, y = 243 } }
, { color = "blue", width = 243, corner = { x = 0, y = 486 } }
, { color = "blue", width = 243, corner = { x = 243, y = 486 } }
, { color = "blue", width = 243, corner = { x = 486, y = 486 } } ]
: List Utils.Square
```

Får du til? Prøv selv først.

Slik ser min ut:

```
borderSquares : Square -> List Square
borderSquares old =
    let additions = [ (0,0) -- First row
                      , (1,0)
                      , (2,0)
                      , (0,1) -- Second row
                      , (2,1)
                      , (0,2) -- Third row
                      , (1,2)
                      , (2,2)
                    ]
    w = old.width / 3
    mkBorderSquare (fx,fy) =
        let x = old.corner.x + w*fx
            y = old.corner.y + w*fy
        in blueSquare w (mkPoint x y)
    in List.map mkBorderSquare additions
```

# Stopp! Hva var det vi skulle igjen?

**Nivå 1** har vi klart:



**Nivå 2** har vi også klart når vi har gjort Steg 7:





Men videre blir det vanskeligere. Hvordan skal vi få til steg 3 og steg 4 på en elegant måte?

**Nivå 3:**



Nivå 4:

Downloaded from <https://www.cambridge.org/core>. University of Cambridge, on 02 Jun 2019 at 10:00:00, subject to the Cambridge Core terms of use, available at <https://www.cambridge.org/core/terms>. <https://doi.org/10.1017/9781315336435.008>

☐ Hvor mange nye firkanter lager vi i nivå **5**?

☐ Hvor mange nye firkanter lager vi i nivå **6**?

Klarer du å se et mønster?

☐ Hvor mange nye firkanter lager vi i nivå **x**?

## Steg 8: concat og map

Vi skal trene litt før vi går videre.

### Sjekkliste

☐ Lag filen Tall.elm. Legg inn dette i toppen:

```
module Tall exposing (..)

hei = "Hei!"
```

☐ Start `elm repl` fra kommandovindu i samme mappe

☐ Importer alle funksjonene fra `Tall.elm` fra `elm repl`:

```
---- elm-repl 0.18.0 -----
-----
:help for help, :exit to exit, more at <https://github.com/elm-lang/elm-repl>
-----
-----
> import Tall exposing (..)
> hei
"Hei!" : String
```

**Får du til? Bra!**

Nå skal vi prøve oss på et problem fra matematikken:

*Er det mulig å liste opp alle desimaltall mellom 0 og 1?*

... gitt at vi har uendelig god tid. Hmm! La oss prøve, men begrense oss på antall desimaler i starten.

Dette kunne vært første steg:

```
0.0
0.1
0.2
0.3
0.4
0.5
0.6
0.7
0.8
0.9
```

## Sjekkliste

☐ Lag `sifre` for å spare på 0-9:

```
> sifre
["0", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9"] : List String
```

Prøv selv først!

Her er hva jeg gjorde:

```
sifre =
  let nullTilNi = List.range 0 9
  in List.map toString nullTilNi
```

☐ Lag `ettSifferBak` som tar inn starten på tallet og legger på sifrene 0-9 på slutten:

```
> ettSifferBak
<function> : String -> List String
> ettSifferBak "0."
["0.0", "0.1", "0.2", "0.3", "0.4", "0.5", "0.6", "0.7", "0.8", "0.9"] : List String
> ettSifferBak "tull"
["tull0", "tull1", "tull2", "tull3", "tull4", "tull5", "tull6", "tull7", "tull8", "tull9"]
```

```
    "tull18", "tull19"]  
    : List String
```

Slik gjorde jeg det:

```
ettSifferBak start =  
    let begynnMedStart slutt = start ++ slutt  
    in List.map begynnMedStart sifre
```

Nå kommer trikset for å gå dypere: For hver mulige begynnelse må vi lage alle løsninger, og slå sammen disse.

- ☐ Lag `sifreAvLengde` som tar inn hvor mange sifre som skal legges på og begynnelsen, og gir tilbake alle mulighetene.

```
> sifreAvLengde 0 ""  
[""] : List String  
> sifreAvLengde 0 "0."  
["0."] : List String  
> sifreAvLengde 1 "0."  
["0.0", "0.1", "0.2", "0.3", "0.4", "0.5", "0.6", "0.7", "0.8", "0.9"] : List String  
> sifreAvLengde 1 "1."  
["1.0", "1.1", "1.2", "1.3", "1.4", "1.5", "1.6", "1.7", "1.8", "1.9"] : List String  
> sifreAvLengde 2 "0."  
["0.00", "0.01", "0.02", "0.03", "0.04", "0.05", "0.06", "0.07", "0.08", "0.09",  
"0.10", "0.11", "0.12", "0.13", "0.14", "0.15", "0.16", "0.17", "0.18", "0.19",  
"0.20", "0.21", "0.22", "0.23", "0.24", "0.25", "0.26", "0.27", "0.28", "0.29",  
"0.30", "0.31", "0.32", "0.33", "0.34", "0.35", "0.36", "0.37", "0.38", "0.39",  
"0.40", "0.41", "0.42", "0.43", "0.44", "0.45", "0.46", "0.47", "0.48", "0.49",  
"0.50", "0.51", "0.52", "0.53", "0.54", "0.55", "0.56", "0.57", "0.58", "0.59",  
"0.60", "0.61", "0.62", "0.63", "0.64", "0.65", "0.66", "0.67", "0.68", "0.69",  
"0.70", "0.71", "0.72", "0.73", "0.74", "0.75", "0.76", "0.77", "0.78", "0.79",  
"0.80", "0.81", "0.82", "0.83", "0.84", "0.85", "0.86", "0.87", "0.88", "0.89",  
"0.90", "0.91", "0.92", "0.93", "0.94", "0.95", "0.96", "0.97", "0.98", "0.99"]  
    : List String
```

Slik gjorde jeg det:

```

sifreAvLengde n start =
  if n == 0
    -- Hvis vi ikke vil ha flere tall, gir vi tilbake kun hva vi har.
    then [start]
  else
    let
      -- Liste over alle de nye startene for neste nivå
      starter = ettSifferBak start

      -- Funksjon som tar inn en start og lager alle sluttene.
      -- Hvorfor bruker vi n-1? Hva skjer om vi bruker n i stede
      t?

      fortsett nyStart = sifreAvLengde (n-1) nyStart

      -- Lager listene med fortsettelser for 0, 1, 2, ..., i hver
      sin liste
      fortsettelser = List.map fortsett starter

      -- Slår sammen fortsettelsene i én liste
      in List.concat fortsettelser

```

☐ Bruk sifreAvLengde til å lage desimaler:

```

> desimaler 0
["0."] : List String
> desimaler 1
["0.0", "0.1", "0.2", "0.3", "0.4", "0.5", "0.6", "0.7", "0.8", "0.9"] : List String
> desimaler 2
["0.00", "0.01", "0.02", "0.03", "0.04", "0.05", "0.06", "0.07", "0.08", "0.09",
"0.10", "0.11", "0.12", "0.13", "0.14", "0.15", "0.16", "0.17", "0.18", "0.19",
"0.20", "0.21", "0.22", "0.23", "0.24", "0.25", "0.26", "0.27", "0.28", "0.29",
"0.30", "0.31", "0.32", "0.33", "0.34", "0.35", "0.36", "0.37", "0.38", "0.39",
"0.40", "0.41", "0.42", "0.43", "0.44", "0.45", "0.46", "0.47", "0.48", "0.49",
"0.50", "0.51", "0.52", "0.53", "0.54", "0.55", "0.56", "0.57", "0.58", "0.59",
"0.60", "0.61", "0.62", "0.63", "0.64", "0.65", "0.66", "0.67", "0.68", "0.69",
"0.70", "0.71", "0.72", "0.73", "0.74", "0.75", "0.76", "0.77", "0.78", "0.79",
"0.80", "0.81", "0.82", "0.83", "0.84", "0.85", "0.86", "0.87", "0.88", "0.89",
"0.90", "0.91", "0.92", "0.93", "0.94", "0.95", "0.96", "0.97", "0.98", "0.99"]
      : List String

```

I sifreAvLengde lagde vi først alle resultatene i hver sin liste med `List.map`, før vi slo listene sammen med `List.concat`. Her har vi skrevet om koden litt:

```

sifreAvLengde n start =
  if n == 0
    -- Hvis vi ikke vil ha flere tall, gir vi tilbake kun hva vi har.
    then [start]
  else
    let
      -- Liste over alle de nye startene for neste nivå
      starter = ettSifferBak start

      -- Funksjon som tar inn en start og lager alle sluttene.
      -- Hvorfor bruker vi n-1? Hva skjer om vi bruker n i stede
t?

      fortsett nyStart = sifreAvLengde (n-1) nyStart

      -- Slår sammen fortsettelsene i én liste
    in List.concat (List.map fortsett starter)

```

List.concat (List.map funksjon liste) er noe vi ser ofte. Derfor finnes funksjonen concatMap som kjører List.concat på resultatet av en List.map. Da kan vi korte ned litt til:

```

sifreAvLengde n start =
  if n == 0
    -- Hvis vi ikke vil ha flere tall, gir vi tilbake kun hva vi har.
    then [start]
  else
    let
      -- Liste over alle de nye startene for neste nivå
      starter = ettSifferBak start

      -- Funksjon som tar inn en start og lager alle sluttene.
      -- Hvorfor bruker vi n-1? Hva skjer om vi bruker n i stede
t?

      fortsett nyStart = sifreAvLengde (n-1) nyStart

      -- Slår sammen fortsettelsene i én liste
    in List.concatMap fortsett starter

```

☐ Hvor lange tall kan du skrive ut før PC-en din begynner å gå tregt?

☐ Hvor mange desimaltall finner du da?

Hint: 0 0...0 0 blir 10 tall 0 00 til 0 00 blir 2 Hva med 0 00000 til 0 00000?



Print: 0.0 0.5 til 1.0 tall: 0.00 til 0.99 bli ... Hva med 0.00000 til 0.99999:

## Har du hørt om ++ ?

++ kan slå sammen tekst:

```
> "Hei " ++ "på deg"  
"Hei på deg" : String
```

++ kan også slå sammen lister:

```
> [1,2,3] ++ [4,5,6]  
[1,2,3,4,5,6] : List number
```

## Steg 9: Så mange nivåer vi vil!

Nå skal vi bruke teknikken fra Steg 8 til å komme til bunns i fraktalen vår.

### Sjekkliste

☐ Lag `generateCenterSquares` . Denne skal kunne fungere slik:

```

---- elm-repl 0.18.0 -----
-----
:help for help, :exit to exit, more at <https://github.com/elm-lang/elm-repl>
-----
-----
> import Main exposing (..)
> start
{ color = "green", width = 729, corner = { x = 0, y = 0 } } : Main.Square
> generateCenterSquares 0 start
[] : List Main.Square
> generateCenterSquares 1 start
[{ color = "blue", width = 243, corner = { x = 243, y = 243 } }]
  : List Main.Square
> generateCenterSquares 2 start
[ { color = "blue", width = 243, corner = { x = 243, y = 243 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 81, y = 81 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 324, y = 81 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 567, y = 81 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 81, y = 324 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 567, y = 324 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 81, y = 567 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 324, y = 567 } },
  { color = "blue", width = 81, corner = { x = 567, y = 567 } }
]
  : List Main.Square

```

Gikk det greit? Her er slik jeg gjorde det, og hvordan jeg bruker `generateCenterSquares` i main:

```

generateCenterSquares : number -> Square -> List Square
generateCenterSquares level source =
  if level == 0 then []
  else let children = List.concatMap (generateCenterSquares (level - 1)) (borderSquares source)
       in [centerSquare source] ++ children

main =
  svg
    [ width "100%", viewBox "0 0 729 729" ]
    ( [viewSquare start] ++
      List.map viewSquare (generateCenterSquares 3 start)
    )

```

---

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)