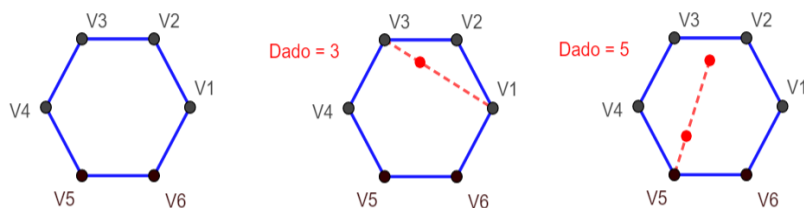


Polígonos de Sierpinski en R.

Elige tu polígono regular favorito de n lados. Numera sus vértices en dirección contraria a las manecillas del reloj. Comenzando con el 1, lanza un dado de n caras. Dirígete al vértice que te haya indicado el dado pero colócate a $2/3$ de distancia desde el lugar en el que partiste. Repite este procedimiento. En la siguiente figura te mostramos un polígono de 6 lados: se lanza un dado y nos da 3 como resultado; caminamos desde el vértice 1 hasta el 3 pero solo $2/3$ de distancia; marcamos el punto y lanzamos un dado que da como resultado 5; caminamos desde la posición actual hacia el vértice 5 pero solo $2/3$ de distancia; etcétera.



Si realizas este juego *suficientes veces* y marcas cada punto, obtendrás el **polígono de Sierpinski**. En la carpeta de scripts encontrarás un algoritmo para generar los polígonos de 3,4,5,6,7 y 8 lados en **R**.

Saludos, **SciData**.