

Departement Informatik

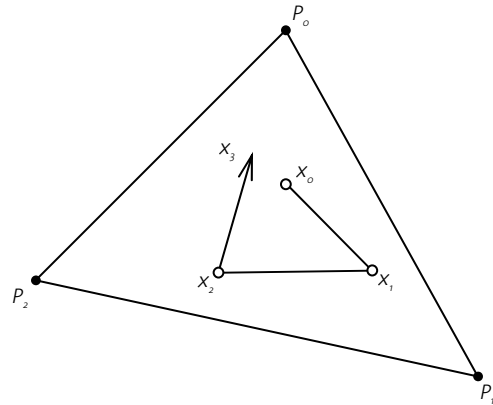
Dr. R. Peikert - Christian Sigg

24. November 2003

**37-847 Informatik****Übung 5****WS03/04***Hinweis:* Diese Woche finden Schnellübungen statt. Viel Glück!**1) Chaos Spiel**

Programmieren Sie eine Variante des Chaos-Spiels mit drei Bezugspunkten. Für die Grafikausgabe verwenden Sie *libwindow* von der Vorlesungshompagne.

- Markieren Sie drei Bezugspunkte  $P_0$ ,  $P_1$  und  $P_2$  in der Ebene und wählen Sie einen Startpunkt.
- Pro Spielschritt wählen Sie zufällig einen der Bezugspunkte  $P_i$  und bewegen sich um die halbe Distanz auf ihn zu.
- Führen Sie etwa 50'000 Schritte durch und markieren Sie den jeweiligen Aufenthaltsort  $x_i$  durch einen Punkt im Grafikfenster.

*Abgabetermin: 2. Dezember 2003*