

Übungsblatt 06 zu „Wissenschaftlichem Rechnen“ - R

Aufgabe 14 (Chaos Game 1).

Gehen Sie Schritt für Schritt durch den R-Code `dragon.R` und finden Sie heraus, was hier gemacht wird.

Aufgabe 15 (Chaos Game 2).

Finden Sie ein IFSP, mit dem der 'Hata Tree' auf den Folien mittels Chaos Game erzeugt werden kann und implementieren Sie das entsprechende Chaos Game.

Hinweis: Schlüssel zum Finden des IFSP ist die Hutchinson Fixpunktgleichung (1).