

## 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).