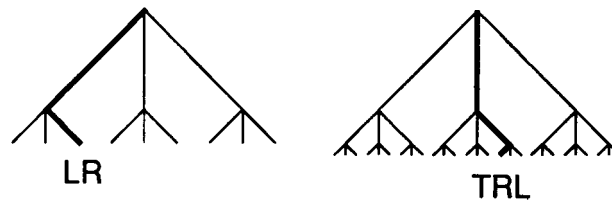


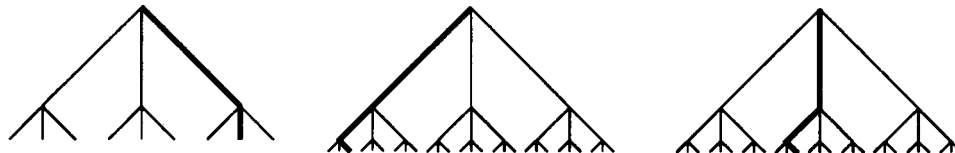
9.2.4. Adressierung der Spielzüge im Ereignisbaum

Da es sich beim Chaos-Spiel um eine Folge von Zufallsexperimenten handelt, wenden wir die Adressierung nun auf den entsprechenden Ereignisbaum an: L = linker Ast, T = mittlerer Ast und R = rechter Ast.

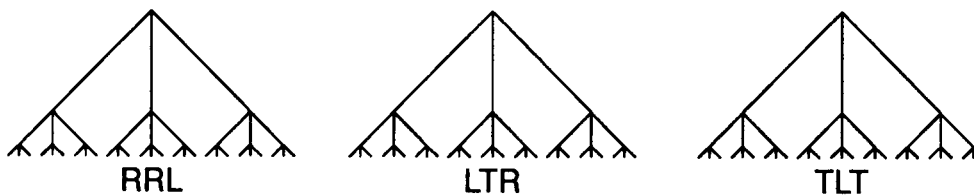
Beispiele:



a) Gib die Adresse des Pfades an:



b) Markiere den Pfad für die gegebene Adresse:



c) Ordne die Adressen von links nach rechts:

TLL, TRL, RTL, LRR, TTT

RTL, RLTT, TLRT, LRTL, TTLL, LLLL