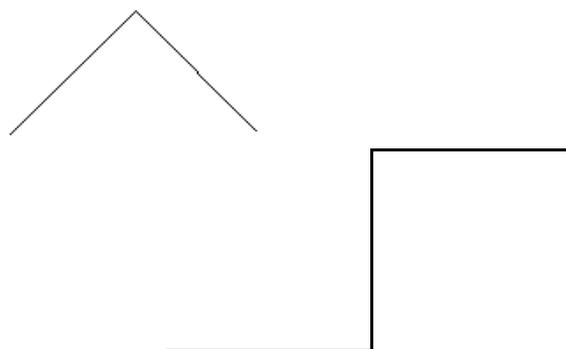


Als **Lindenmeyersystem** wird der Drachen so beschrieben:

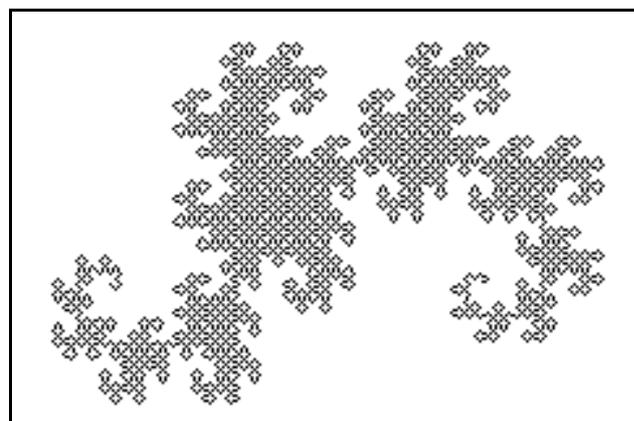
Axiom F B
 Regeln F-> (Nichts)
 A -> - F A ++ F B -
 B -> + F A -- F B +

Die Bausteine A und B sind leer.
 Die Übersetzung in Logo geht direkt.
 (Winlogo, Otte/ Dümmlers)
 In anderen Logoverversionen etwas andere Syntax.

Drachen 1 100 und
 Drachen 2 100



```
PR aaa :n :xPR
wenn :n=0 dann rk
re 45 fff :n-1 :x aaa (:n-1) :x*:r
li 45 li 45 fff :n-1 :x bbb :n-1 :x*:r
re 45
ENDE
PR bbb :n :x
wenn :n=0 dann rk
li 45 fff :n-1 :x aaa :n-1 :x*:r
re 45 re 45 fff :n-1 :x bbb :n-1 :x*:r
li 45
ENDE
PR fff :n :x
wenn :n=0 dann vw :x rk
ENDE
```



```
PR drachen :n :x
setze "r" 1/2*qw 2
wenn :n=0 dann fff :n :x rk
bbb :n :x
ENDE
PR start
bild punkt 100 100 re 90 vi
ENDE
```

Dargestellt sind oben die Stufen 6 und 7,
 dann 1 und 2 und unten 11.
 Alle in LOGO mit Länge 100