

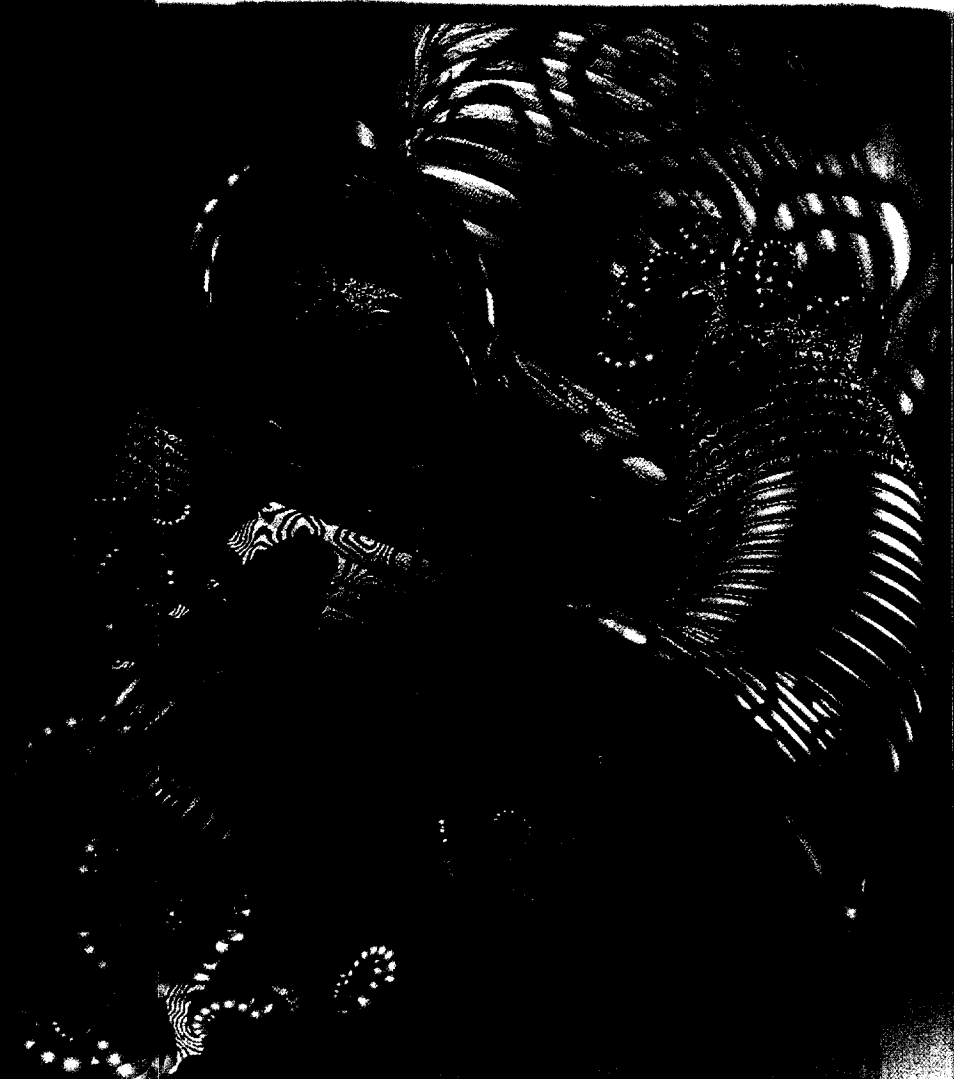
COMPUTER SCIENCE

Die Fabelwesen des

William Latham S. 68

Aus einem großen Tier schlüpft ein kleines, aus diesem noch ein kleineres, und so weiter über fünf Generationen: Alle diese künstlichen Wesen sind durch einfache Algorithmen definiert.

Titelbild: Dieses Fraktal mit Dreiersymmetrie kommt durch wiederholte Anwendung einer Vorschrift zustande, bei der alle drei dritten Wurzeln einer komplexen Zahl gezogen werden. Computergraphik: Christoph Pöppe



DYNAMISCHE SYSTEME

Heidi oder der merkwürdige Attraktor 54

Die Beziehungen zwischen Mathematik und Biologie sind kompliziert – und die zwischen Mathematikern und Biologinnen erst recht.

Der Froschkönig und die eiserne Lady 62

Die goldene Kugel im Zauberbrunnen nimmt einen chaotischen Weg.

COMPUTER SCIENCE

Das Werk von William Latham 68

Die Baupläne dieser Phantasiewesen sind denen echter Organismen nachempfunden.

Spaghetti-Wettrennen 73

Ein flüssiger Computer löst nicht nur das Problem des Handlungsreisenden, sondern auch die Nachwuchssorgen einer kriminellen Vereinigung.

Die Geheimfolie 78

Dieses Protokoll, mit dem die Identität des Kommunikationspartners überprüft wird, läßt sich mit bloßem Auge ausführen.

DYNAMISCHE SYSTEME

Die Vektorfelder von Wilhelm Scharnowell S. 54

Wege eines Punktes in einer gedachten Landschaft und deren Höhenlinien

