

魔方大作业

数据存储

六个 3×3 矩阵

用数字来代替颜色

结果输出

输出每一步的操作字母表示

函数流程

初始化：输入魔方原始状态

转动层函数U,UI,F,FI,L,LI,R,RI,B,BI,DI,D

整体转动函数PL,PR

状态判定：只需判定某一面朝前的情况，然后用整体转动来考虑每一面。

十字

底面

第二层棱

顶面

交叉