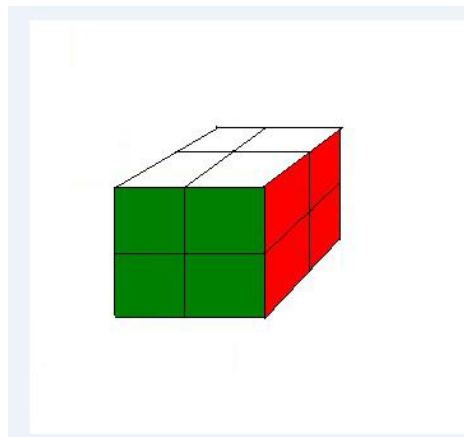


二阶魔方（Pocket Cube）算法

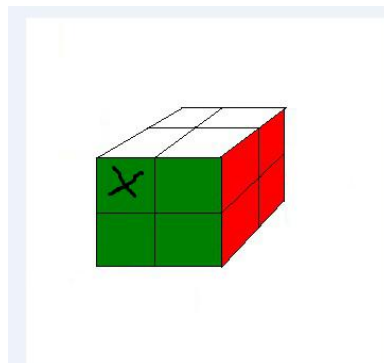
1 代码

1.1 数据结构

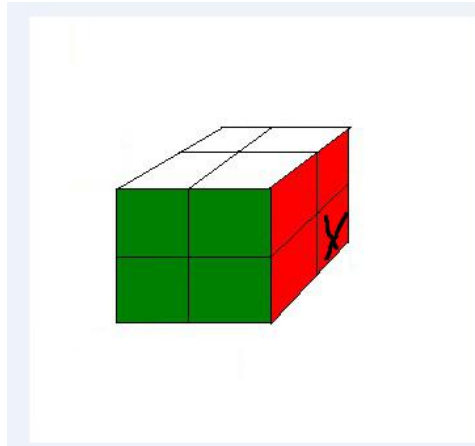


我们先定义颜色,0-5 分别表示橙蓝红绿黄白六种颜色。二维数组 `cube[6][4]` 用来存储 8 个方块共 24 面的颜色。其中第一个维度用来表示 6 个面,0-5 分别为前、右、后、左、上、下,第二个维度表示该面四个小块,按照从左到右从上到下依次为 0、1、2、3。

例如,下图中打叉的面可表示为 `cube[0][0]=3`。



下图中打叉的面可表示为 `cube[1][3]=2`。



1.2 函数

```
int main()//主函数
int InitCube()//初始化函数，新建四维数组并从键盘输入魔方的初始状态。
int FirstStep()//还原魔方的第一步
int SecondStep()//还原魔方的第二步
int ThirdStep()//还原魔方的第三步
int Rotate(int direction)//对魔方进行旋转操作，direction 为 0、1、2、3 分别
表示左、上、右、下
int PrintCube()//将魔方当前的状态打印出来
int JudgeSolve()//检验魔方是否已经复原
```

1.3 具体方法

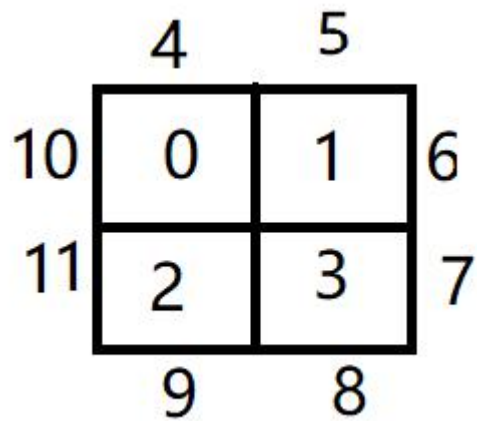
`FirstStep()`//还原魔方的第一步

第一步的函数有两种实现方法。第一种方法是在找到白色块之后先将整体结构都统一转换为白色处于 `cube[5][0]` 的位置。这样我们能统一使用较为简单的旋转函数。第二个思路是找到之后 `cube[][]` 不用转换处理，而是在旋转函数下功夫，使其能够适应较为复杂的旋转情况。如果使用第一种方法，事实上本身在转换为固定位置时仍是要使用较为复杂的旋转函数。因此我们选择使用第一种方法，主动增加旋转函数的扩展性而不仅仅是只有“左上右下”功能。

`int Rotate(int direction)`//旋转函数

二阶魔方的旋转总共有几种呢？这值得我们深思。既要全面，还有不能有重复的。经过考虑，总共有 12 种，上层做顺时针旋转 1-3 步、下层做顺时针旋转 1-3 步（注意不要认为这两种情况有重复的可能，因为我们还要认为第一步采用转换方法。）、左层做顺时针旋转 1-3 步、右层做顺时针旋转 1-3 步。总共有 12 种情况。那么我们具体在写函数的时候有没有什么好的办法减少重复度呢？

我们先用图片演示旋转 1-3 步的情况。



若顺时针旋转 1、2、3 步的情况如下表所示。

初始情况	旋转 1 次	旋转 2 次	旋转 3 次
0	2	3	1
1	0	2	3
2	3	1	0
3	1	0	2
4	10	8	6
5	11	9	7
6	4	10	8
7	5	11	9
8	6	4	10
9	7	5	11
10	8	6	4
11	9	7	5

这样我们可以将旋转函数的结构复杂度降低了。