**State:Down\_Cross**

* **HomeAready**

底色在下边，小块位置在FR处

CubiedBeLocked ()&Home((LockedCubie()))

后续Action:

Rotate(y)Unlock()

* **AtFRUAndDownColorFaceRight**

底色在右边，小块位置在FRU处

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), FRU),

ColorBindOrientation(Right, DownColor))

后续Action:

Rotate(R,U,R’,y)Unlock()

* **AtFRUAndDownColorFaceFront**

底色在前边，小块位置在FRU处

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), FRU),

ColorBindOrientation(Front, DownColor))

后续Action:

Rotate(U,R,U’,R’,y)Unlock()

* **AtFRUAndDownColorFaceUp**

底色在上边，小块位置在FRU处

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), FRU),

ColorBindOrientation(Up, DownColor))

后续Action:

Rotate(R,U2, R’, U’, R, U, R’, y)Unlock()

* **AtFRDAndDownColorFaceRight**

底色在右边，小块位置在FRD处

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), FRD),

ColorBindOrientation(Right, DownColor))

后续Action:

Rotate(R, U, R’, U’,R, U, R’, y)Unlock()

* **AtFRDAndDownColorFaceFront**

底色在前边，小块位置在FRD处

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), FRD),

ColorBindOrientation(Front, DownColor))

后续Action:

Rotate(R, U’, R’, U, R, U’, R’, y)Unlock()

* **NoCubieBeLocked**

没有方块被锁定:

! CubiedBeLocked ()

后续Action：

Lock((getCombination(Front,Down,Right)))

* **AtFLD**

在FLD位置，不关心朝向

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), FLD))

后续Action：

Rotate(L’, U’, L)

* **AtFLU**

在FLD位置，不关心朝向

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), FLU))

后续Action：

Rotate(U’)

* **AtBLU**

在FLD位置，不关心朝向

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), BLU))

后续Action：

Rotate(U2)

* **AtBRU**

在FLD位置，不关心朝向

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), BRU))

后续Action：

Rotate(U)

* **AtBRD**

在FLD位置，不关心朝向

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), BRD))

后续Action：

Rotate(y, R, U, R’,y’)

* **AtBLD**

在FLD位置，不关心朝向

CubiedBeLocked ()&Check(At((LockedCubie()), BLD))

后续Action：

Rotate(y’, L’, U’, U’, L, y)