**State:TInETFF**

* **CrossUnLocked**

4个待完成的小块还没有锁定，分别锁定在4，5，6，7号位置，按照BU，LU，FU，RU的顺序

!CubieBeLocked (4)&!CubieBeLocked()

后续Action:

LockCubie((getCombination(Back, Up)), 4)

LockCubie((getCombination(Left, Up)), 5)

LockCubie((getCombination(Front, Up)), 6)

LockCubie((getCombination(Right, Up)), 7)

* **NoCubieBeLockedInZero**

还没有锁定工作区，这里的锁定用一个面的中心块,一个棱块和一个角块来指代

!CubieBeLocked ()&CubieBeLocked(4)

后续Action:

LockCubie((LockedCubie(4)), 0) LockCubie((LockedCubie(5)), 4)

LockCubie((LockedCubie(6)), 5) LockCubie((LockedCubie(7)), 6)

LockCubie((LockedCubie(8)), 7)

* **AtFU**

待完成的小块在FU位置，黄色面朝上

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), FU),

ColorBindOrientation(Up, UpColor))

后续Action:

UnLockCubie()

* **ReverseAtFU**

待完成的小块在FU位置，黄色面朝前面

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), FU),

ColorBindOrientation(Font, UpColor))

后续Action:

Rotate(U’ , y, L’, U, L, y’, R, U, R’)UnLockCubie()

* **AtRU**

待完成的小块在RU位置

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), RU),

ColorBindOrientation(Up, UpColor))

后续Action:

Rotate(U)UnLockCubie()

* **ReverseAtRUAndBUUnHome**

待完成的小块在RU位置，黄色面朝右,且BU位置的小块还没归位

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), RU),

ColorBindOrientation(Right, UpColor))&!Home((getCombination(Back, Up)))

后续Action:

Rotate(U, R, U’, R’)

* **ReverseAtRUAndBUHome**

待完成的小块在RU位置，黄色面朝右，BU位置的小块已经归位

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), RU),

ColorBindOrientation(Right, UpColor))& Home((getCombination(Back, Up)))

后续Action:

Rotate(F’, U, F ,U’, R, U’, R’, U)UnLockCubie()

* **AtBU**

待完成的小块在BU位置，黄色面朝上

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), BU),

ColorBindOrientation(Up, UpColor))

后续Action:

Rotate(U, R, U’, R’, U)UnLockCubie()

* **ReverseAtBU**

待完成的小块在BU位置，黄色面朝后

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), BU),

ColorBindOrientation(Back, UpColor))

后续Action:

Rotate(R, U, R’, y, L’, U, L, U’, y’)UnLockCubie()

* **AtLU**

待完成的小块在LU位置，黄色面朝上

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), LU),

ColorBindOrientation(Up, UpColor))

后续Action:

Rotate(U2, R, U2, R’, U)UnLockCubie()

* **ReverseAtLU**

待完成的小块在LU位置，黄色面朝左

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), LU),

ColorBindOrientation(Left, UpColor))

后续Action:

Rotate(y, L’, U’, L, y’, R, U, R’)UnLockCubie()

* **AtFRAndRuleOne**

待完成的小块在FR位置，黄色面朝前，且BU块已经归位

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), FR),

ColorBindOrientation(Front, UpColor))&Home((getCombination(Back, Up)))

后续Action:

Rotate(U, R, U, R’, U, R, U, R’, U)UnLockCubie()

* **AtFRAndRuleTwo**

待完成的小块在FR位置，黄色面朝前，且BU块还没有归位

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), FR),

ColorBindOrientation(Front, UpColor))&! Home((getCombination(Back, Up)))

后续Action:

Rotate(R, U, R’)UnLockCubie()

* **AtFRAndRuleThree**

待完成的小块在FR位置，黄色面朝右，且BU块已经归位

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), FR),

ColorBindOrientation(Right, UpColor))& Home((getCombination(Back, Up)))

后续Action:

Rotate(y, U’, L’, U’, L, U’, L’, U’, L, U’, U, y’)UnlockCubie()

* **AtFRAndRuleFour**

待完成的小块在FR位置，黄色面朝右，且被锁定的是第一个小块,BU块还没有归位

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), FR),

ColorBindOrientation(Right, UpColor))& !Home((getCombination(Back, Up)))

& CubieBeLocked(6)

后续Action:

Rotate(y, L’, U, L, y’, U’)UnlockCubie()

* **AtFRAndRuleFive**

待完成的小块在FR位置，黄色面朝右，且被锁定的不是第一个小块，BU块还没有归位

CubieBeLocked()&Check(At((LockedCubie()), FR),

ColorBindOrientation(Right, UpColor))& !Home((getCombination(Back, Up)))

& !CubieBeLocked(6)

后续Action:

Rotate(y, U, L’, U, L, y’, U’)UnlockCubie()