8-10-2019

Tarea 1: Implementación de un artefacto software N-Cubo de Rubik



Pablo Tomás Toledano González

Noelia Toledano Campos

Manuel Villalba Montalbán

**Repositorio:** EC1-6

Justificación

Hemos realizado el proyecto en el entorno de desarrollo integrado IntelliJ IDEA, esto es porque consideramos que dicho entorno nos proporciona facilidades para la utilización de nuestro GitHub, pudiendo realizar todas las acciones necesarias para nuestro desarrollo colaborativo.

Además, el lenguaje que hemos utilizado es Java, ya que estamos más familiarizados con dicho lenguaje y además nos proporciona una librería para incorporar a nuestro código una estructura JSON, que es com.google.gson.

Una vez incorporada dicha estructura, hemos creado una clase Cube en la que hemos almacenado todas las caras del cubo en 6 Arrays de Arrays, uno por cada cara, y además su tamaño.

Hemos implementado los métodos necesarios para clonar nuestro cubo y para realizar todos los movimientos permitidos: L, l, B, b, D y d.

//falta incorporar el metodo que lee un string de movimientos y llama a cada movimiento