程序设计基础大作业实验报告

一、完成人及分工

岳 坤 2020010878 设计代码结构、完成魔方十二个基础操作指令模块; 王展鹏 2020010876 研究魔方恢复方法、完成魔方状态记录与还原公式模块。

二、功能说明

本代码用于将被打乱的魔方还原,选择魔方其中一个面面向自己,依次输入魔方六个面的颜色组成,通过该代码可以输出一系列操作指令,按照给出的指令旋转魔方即可将魔方还原。

三、 编译&运行方法

在编译的过程中使用 Dev C++、Vsual studio Code 等集成开发环境,应用 C++ 语言来实现代码的完成。

四、 设计思想

(一)程序设计思路:本程序代码采用模拟"层先法"¹还原魔方的步骤进行魔方还原,将人使用"层先法"还原魔方时的分步判断、分类转动等操作通过程序枚举、判断、执行函数步骤进行模拟,进而实现目标。











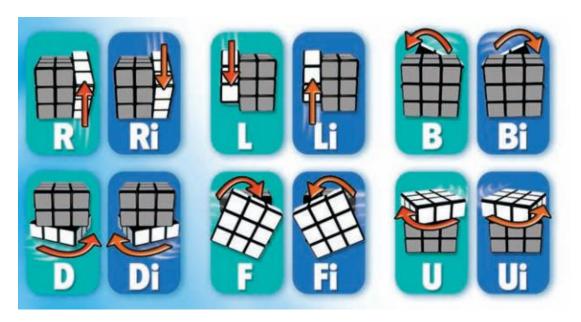




层先法还原魔方步骤

- (二)程序架构:代码主体从上至下由函数声明、主函数、函数定义三部分组成。
 - 1.函数声明:
- 1)声明了层先法七步复原所需的七组函数:①底层十字(shizi)函数组、②底层角块(corner)函数组、③中层棱块(between)函数组、④顶层十字(topshizi)、⑤顶层角块色向(topface)、⑥顶层角块位置(topcorner)函数组、⑦顶层棱块(topmid)函数组,分别完成七步中的一步;
- 2) 声明了复原魔方时进行的十二种旋转操作函数:右面顺时针(R)、右面逆时针(Ri)、左顺(L)、左逆(Li)、后顺(B)、后逆(Bi)、下顺(D)、下逆(Di)、前顺(F)、前逆(Fi)、上顺(U)、上逆(Ui);

¹ 层先法:指将魔方分为三层:底层、中层、项层分层复原。用层先法复原魔方一共分七步,分别为:底层十字、底层角块、中层棱块、顶层十字、顶层角块色向、顶层角块位置、顶层棱块。做好这七步,魔方就可以成功复原了。



十二种旋转操作

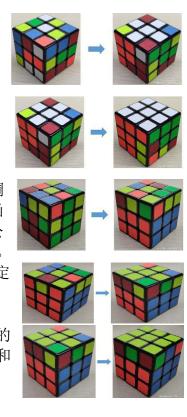
3) 定义了规定六面相对位置的全局变量: 前面(c1)、后面(c2)、左面(c3)、右面(c4)、上面(c5)、下面(c6)。

2.主函数:

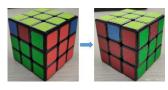
- 1) 定义并输入魔方初始状态(Cube);
- 2) 按顺序调用七个函数:
- 3) 结束程序。

3.函数定义:

- 1)底层十字(shizi):一级函数(shizi)调用四个二级函数(shiziU、R、L、D),四个二级函数分别还原底层十字的上、右、左、下四个方向棱块,无特定公式,采用枚举和判断方法查找公式。
- 2)底层角块(corner):一级函数(corner)调用四个二级函数(corner11、13、31、33),四个二级函数分别还原底层的左上、右上、左下、右下四个方向角块,无特定公式,采用枚举和判断方法查找情况。
- 3)中层棱块(between): 一级函数(between)调用四个二级函数(between 1、2、3、4),四个二级函数分别还原中层的 1、2、3、4 四个棱块,一个特定公式(UiLiULUFUiFi),采用枚举和判断方法查找情况。
- 4) 项层十字(topshizi): 还原项层十字,一个特定公式(FRURiUiFi),采用枚举和判断方法查找情况。
- 5) 项层角块色向(topface):调整项层四个角块的朝向,一个特定公式(RUiUiRiUiRUiRi),采用枚举和判断方法查找情况。



6) 项层角块位置(topcorner):采用分支语句,判断并还原项层角块位置,一个特定公式(RBiRFFRiBRFFRR),采用枚举和判断方法查找情况。



- 7) 顶层棱块(topmid): 还原顶层分两个分步函数,第一步(topmid)将顶层的 4 个棱块归位,第二步(final)将顶层与中层、底层色向调整一致。至此完成魔方还原还原过程。
 - 8) 十二种旋转操作函数定义。
- (三)数据结构:使用三维字符数组 Cube[7][4][4]存储魔方 6 面 3 行 3 列颜色状态,进行相关操作;使用六个全局变量 c1、c2、c3、c4、c5、c6 存储魔方相对颜色位置,便于颜色存储。

五、 实验感想与收获(可选)

本组二人在进入大学之前均未接触过计算机编程,因此在写大作业的过程中,无论是设计思路、编写代码,还是调试程序上都遇到了不少困难。尽管如此,我们认为此次经历不仅对我们以后的学习有很大借鉴作用,同时完成任务的成就感也为我们增强了信心。完成大作业后,我们也进行了进一步思考,也认识到自己的算法有不足之处,以后在学习过程中我们会多多思考,不断提升自己。