

Rubik Solver Group 4

Generated by Doxygen 1.9.1

1 Namespace Index	1
1.1 Namespace List	1
2 Class Index	3
2.1 Class List	3
3 File Index	5
3.1 File List	5
4 Namespace Documentation	7
4.1 cli_handler Namespace Reference	7
4.1.1 Variable Documentation	7
4.1.1.1 BASE_DIR	7
4.1.1.2 cli	7
4.1.1.3 DATA_DIR	8
4.1.1.4 FACES_ORDER	8
4.1.1.5 INPUT_FILE	8
4.1.1.6 OUTPUT_FILE	8
4.1.1.7 VALID_COLORS	8
4.2 input_gui Namespace Reference	8
4.2.1 Variable Documentation	8
4.2.1.1 COLORS	9
4.2.1.2 cube_editor	9
4.2.1.3 HEX_TO_NAME	9
4.2.1.4 POLISH_NAME	9
4.2.1.5 root	9
4.3 main Namespace Reference	10
4.3.1 Function Documentation	10
4.3.1.1 main()	10
4.3.1.2 run_cpp_solver()	10
4.3.1.3 run_gui()	11
4.3.2 Variable Documentation	11
4.3.2.1 BASE_DIR	11
4.3.2.2 CPP_EXEC	11
4.3.2.3 GUI_SCRIPT	11
4.4 vis_gui Namespace Reference	11
4.4.1 Function Documentation	12
4.4.1.1 build_cube()	12
4.4.1.2 draw_cubie()	12
4.4.1.3 load_data()	13
4.4.1.4 update()	13
4.4.2 Variable Documentation	13
4.4.2.1 ani	13

4.4.2.2 axes	13
4.4.2.3 colour_map	14
4.4.2.4 fig	14
4.4.2.5 fps	14
4.4.2.6 moves	14
4.4.2.7 writer	14
5 Class Documentation	15
5.1 cph Struct Reference	15
5.1.1 Constructor & Destructor Documentation	15
5.1.1.1 cph()	15
5.1.2 Member Function Documentation	15
5.1.2.1 get_cph()	15
5.1.3 Member Data Documentation	16
5.1.3.1 _cph	16
5.2 cube Class Reference	16
5.2.1 Constructor & Destructor Documentation	16
5.2.1.1 cube()	16
5.2.2 Member Function Documentation	17
5.2.2.1 B()	17
5.2.2.2 D()	17
5.2.2.3 F()	17
5.2.2.4 L()	17
5.2.2.5 move()	17
5.2.2.6 print()	17
5.2.2.7 R()	17
5.2.2.8 read()	18
5.2.2.9 U()	18
5.2.3 Member Data Documentation	18
5.2.3.1 co	18
5.2.3.2 cp	18
5.2.3.3 eo	18
5.2.3.4 ep	18
5.3 eoh Struct Reference	18
5.3.1 Constructor & Destructor Documentation	19
5.3.1.1 eoh()	19
5.3.2 Member Function Documentation	19
5.3.2.1 get_eoh()	19
5.3.3 Member Data Documentation	19
5.3.3.1 _eoh	19
5.4 eph Struct Reference	19
5.4.1 Constructor & Destructor Documentation	20

5.4.1.1 eph()	20
5.4.2 Member Function Documentation	20
5.4.2.1 get_eph()	20
5.4.3 Member Data Documentation	20
5.4.3.1 _eph	20
5.5 input_gui.InputGUI Class Reference	21
5.5.1 Constructor & Destructor Documentation	21
5.5.1.1 __init__()	21
5.5.2 Member Function Documentation	22
5.5.2.1 create_face()	22
5.5.2.2 create_grid()	22
5.5.2.3 create_palette()	22
5.5.2.4 paint_tile()	22
5.5.2.5 save_to_file()	23
5.5.2.6 set_brush()	23
5.5.2.7 show_instructions()	23
5.5.2.8 verify_and_save()	24
5.5.3 Member Data Documentation	24
5.5.3.1 current_color	24
5.5.3.2 grid_frame	24
5.5.3.3 root	24
5.5.3.4 tiles	24
5.6 cli_handler.SolverCLI Class Reference	24
5.6.1 Detailed Description	25
5.6.2 Constructor & Destructor Documentation	25
5.6.2.1 __init__()	25
5.6.3 Member Function Documentation	25
5.6.3.1 get_user_input()	25
5.6.3.2 run()	26
5.6.3.3 save_to_file()	26
5.6.4 Member Data Documentation	26
5.6.4.1 timeout	26
6 File Documentation	27
6.1 main.py File Reference	27
6.2 src_cpp/cph.cpp File Reference	27
6.3 src_cpp/cph_gen.cpp File Reference	28
6.3.1 Function Documentation	29
6.3.1.1 main()	29
6.4 src_cpp/cube.cpp File Reference	29
6.4.1 Detailed Description	30
6.5 src_cpp/eoh.cpp File Reference	30

6.6 src_cpp/eoh_gen.cpp File Reference	31
6.6.1 Function Documentation	32
6.6.1.1 main()	32
6.7 src_cpp/eph.cpp File Reference	32
6.8 src_cpp/eph_gen.cpp File Reference	32
6.8.1 Function Documentation	33
6.8.1.1 main()	33
6.9 src_cpp/gen_test_case.cpp File Reference	33
6.9.1 Function Documentation	34
6.9.1.1 main()	34
6.10 src_cpp/ida_star.cpp File Reference	34
6.10.1 Detailed Description	36
6.10.2 Macro Definition Documentation	36
6.10.2.1 inf	36
6.10.3 Typedef Documentation	36
6.10.3.1 LL	36
6.10.4 Function Documentation	36
6.10.4.1 getheuristic()	37
6.10.4.2 ida_star()	37
6.10.4.3 is_goal_phase1()	37
6.10.4.4 is_goal_phase2()	37
6.10.4.5 search()	38
6.10.5 Variable Documentation	38
6.10.5.1 CPH	38
6.10.5.2 EOH	38
6.10.5.3 EPH	38
6.10.5.4 moves	38
6.10.5.5 moves_phase1	39
6.10.5.6 moves_phase2	39
6.11 src_cpp/include/cph.h File Reference	39
6.12 src_cpp/include/cube.h File Reference	40
6.13 src_cpp/include/debug.h File Reference	41
6.13.1 Macro Definition Documentation	41
6.13.1.1 debug	41
6.14 src_cpp/include/eoh.h File Reference	42
6.15 src_cpp/include/eph.h File Reference	42
6.16 src_cpp/include/ida_star.h File Reference	43
6.16.1 Typedef Documentation	45
6.16.1.1 LL	45
6.16.2 Function Documentation	45
6.16.2.1 ida_star()	45
6.17 src_cpp/include/lehmer_code.h File Reference	45

6.17.1 Function Documentation	46
6.17.1.1 lehmer_code()	46
6.18 src_cpp/lehmer_code.cpp File Reference	47
6.18.1 Function Documentation	47
6.18.1.1 lehmer_code()	47
6.18.2 Variable Documentation	48
6.18.2.1 fact	48
6.19 src_cpp/main.cpp File Reference	48
6.19.1 Detailed Description	49
6.19.2 Function Documentation	49
6.19.2.1 main()	49
6.20 src_py/cli_handler.py File Reference	49
6.20.1 Detailed Description	49
6.21 src_py/input_gui.py File Reference	50
6.22 src_py/vis_gui.py File Reference	50
6.22.1 Detailed Description	50
Index	51

Chapter 1

Namespace Index

1.1 Namespace List

Here is a list of all namespaces with brief descriptions:

cli_handler	7
input_gui	8
main	10
vis_gui	11

Chapter 2

Class Index

2.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

cph	15
cube	16
eoh	18
eph	19
input_gui.InputGUI	21
cli_handler.SolverCLI	
Klasa zarządzająca komunikacją CLI i integracją	24

Chapter 3

File Index

3.1 File List

Here is a list of all files with brief descriptions:

main.py	27
src_cpp/cph.cpp	27
src_cpp/cph_gen.cpp	28
src_cpp/cube.cpp	
Implementacja klasy cube	29
src_cpp/eoh.cpp	30
src_cpp/eoh_gen.cpp	31
src_cpp/eph.cpp	32
src_cpp/eph_gen.cpp	32
src_cpp/gen_test_case.cpp	33
src_cpp/ida_star.cpp	
Implementacja algorytmu IDA*	34
src_cpp/lehmer_code.cpp	47
src_cpp/main.cpp	
Plik główny programu solvera	48
src_cpp/include/cph.h	39
src_cpp/include/cube.h	40
src_cpp/include/debug.h	41
src_cpp/include/eoh.h	42
src_cpp/include/eph.h	42
src_cpp/include/ida_star.h	43
src_cpp/include/lehmer_code.h	45
src_py/cli_handler.py	
Moduł obsługi interfejsu wiersza poleceń (CLI)	49
src_py/input_gui.py	50
src_py/vis_gui.py	
Moduł wizualizacyjny kostki Rubika 3D	50

Chapter 4

Namespace Documentation

4.1 cli_handler Namespace Reference

Classes

- class [SolverCLI](#)

Klasa zarządzająca komunikacją CLI i integracją.

Variables

- [BASE_DIR](#) = `Path(__file__).resolve().parent.parent`
- string [DATA_DIR](#) = `BASE_DIR / "data"`
- string [INPUT_FILE](#) = `DATA_DIR / "cube_state.txt"`
- string [OUTPUT_FILE](#) = `DATA_DIR / "solution_steps.txt"`
- list [FACES_ORDER](#) = `['U', 'D', 'F', 'B', 'L', 'R']`
- dictionary [VALID_COLORS](#) = `{'W', 'Y', 'G', 'B', 'O', 'R'}`
- [cli](#) = [SolverCLI\(\)](#)

4.1.1 Variable Documentation

4.1.1.1 BASE_DIR

```
cli_handler.BASE_DIR = Path(__file__).resolve().parent.parent
```

4.1.1.2 cli

```
cli_handler.cli = SolverCLI\(\)
```

4.1.1.3 DATA_DIR

```
string cli_handler.DATA_DIR = BASE_DIR / "data"
```

4.1.1.4 FACES_ORDER

```
list cli_handler.FACES_ORDER = ['U', 'D', 'F', 'B', 'L', 'R']
```

4.1.1.5 INPUT_FILE

```
string cli_handler.INPUT_FILE = DATA_DIR / "cube_state.txt"
```

4.1.1.6 OUTPUT_FILE

```
string cli_handler.OUTPUT_FILE = DATA_DIR / "solution_steps.txt"
```

4.1.1.7 VALID_COLORS

```
dictionary cli_handler.VALID_COLORS = {'W', 'Y', 'G', 'B', 'O', 'R'}
```

4.2 input_gui Namespace Reference

Classes

- class [InputGUI](#)

Variables

- dictionary [COLORS](#)
- dictionary [HEX_TO_NAME](#) = {v: k for k, v in COLORS.items()}
- dictionary [POLISH_NAME](#)
- [root](#) = tk.Tk()
- [cube_editor](#) = [InputGUI](#)(root)

4.2.1 Variable Documentation

4.2.1.1 COLORS

dictionary input_gui.COLORS

Initial value:

```
1 = {
2     'white':  '#FFFFFF',
3     'yellow': '#FFFF00',
4     'green':  '#00FF00',
5     'blue':   '#0000FF',
6     'red':    '#FF0000',
7     'orange': '#FFA500',
8     'grey':   '#D3D3D3'
9 }
```

4.2.1.2 cube_editor

input_gui.cube_editor = [InputGUI](#)(root)

4.2.1.3 HEX_TO_NAME

dictionary input_gui.HEX_TO_NAME = {v: k for k, v in COLORS.items() }

4.2.1.4 POLISH_NAME

dictionary input_gui.POLISH_NAME

Initial value:

```
1 = {
2     'white':  'biały',
3     'yellow': 'żółty',
4     'green':  'zielony',
5     'blue':   'niebieski',
6     'red':    'czerwony',
7     'orange': 'pomarańczowy',
8     'grey':   'szary'
9 }
```

4.2.1.5 root

input_gui.root = [tk.Tk](#)()

4.3 main Namespace Reference

Functions

- def `run_cpp_solver` ()
Uruchamia solver napisany w C++.
- def `run_gui` ()
Uruchamia wizualizację rozwiązania.
- def `main` ()
Główna funkcja programu.

Variables

- `BASE_DIR` = `Path(__file__).resolve().parent`
- string `CPP_EXEC` = `BASE_DIR / "src_cpp" / "main"`
- string `GUI_SCRIPT` = `BASE_DIR / "src_py" / "vis_gui.py"`

4.3.1 Function Documentation

4.3.1.1 `main()`

```
def main.main ( )
```

Główna funkcja programu.

Parsuje argumenty wiersza poleceń, steruje przepływem danych między modułami inputu, solvera i wizualizacji.

4.3.1.2 `run_cpp_solver()`

```
def main.run_cpp_solver ( )
```

Uruchamia solver napisany w C++.

Wywołuje plik wykonywalny przekazując stan kostki przez stdin i zapisując wynik do stdout. Ustawia katalog roboczy na `src_cpp`, aby solver poprawnie znalazł heurystyki w `../data`.

Returns

True jeśli solver zakończył się sukcesem, False w przeciwnym razie.

```
Runs the C++ solver executable.
```

4.3.1.3 run_gui()

```
def main.run_gui ( )
```

Uruchamia wizualizację rozwiązania.

Kopiuje wynik solvera do pliku test.txt (wymagane przez [vis_gui.py](#)) i uruchamia skrypt wizualizacji.

Runs the visualization GUI.

4.3.2 Variable Documentation

4.3.2.1 BASE_DIR

```
main.BASE_DIR = Path(__file__).resolve().parent
```

4.3.2.2 CPP_EXEC

```
string main.CPP_EXEC = BASE_DIR / "src_cpp" / "main"
```

4.3.2.3 GUI_SCRIPT

```
string main.GUI_SCRIPT = BASE_DIR / "src_py" / "vis_gui.py"
```

4.4 vis_gui Namespace Reference

Functions

- def [load_data](#) (filename)
wczytuje kolejne stany kostki z pliku tekstowego
- def [build_cube](#) (cube_state)
Buduje trójwymiarowy model kostki Rubika.
- def [draw_cubie](#) (ax, x, y, z, colours)
Rysuje pojedynczy element kostki Rubika w przestrzeni 3D.
- def [update](#) (frame)
Aktualizuje pojedynczą klatkę animacji.

Variables

- dictionary `colour_map`
- def `moves` = `load_data`("test.txt")
- `fig` = `plt.figure`(figsize=(10,10))
- list `axes`
- `ani` = `FuncAnimation`(`fig`, `update`, frames=len(`moves`), interval=1000)
- `writer`
- `fps`

4.4.1 Function Documentation

4.4.1.1 `build_cube()`

```
def vis_gui.build_cube (
    cube_state )
```

Buduje trójwymiarowy model kostki Rubika.

Funkcja tworzy listę 27 małych sześciątów na podstawie stanu kostki, określając ich współrzędne oraz kolory widocznych ścian.

Parameters

<i>Słownik</i>	opisujący aktualny stan kostki
----------------	--------------------------------

Returns

Lista krotek (x, y, z, colours), gdzie colours oznacza słownik kolorów ścian

4.4.1.2 `draw_cubie()`

```
def vis_gui.draw_cubie (
    ax,
    x,
    y,
    z,
    colours )
```

Rysuje pojedynczy element kostki Rubika w przestrzeni 3D.

Funkcja rysuje ściany pojedynczego sześciangu na podanej osi 3D. param ax Oś matplotlib 3D, na której rysowany jest sześciang. param x Współrzędna x sześciangu param y Współrzędna y sześciangu param z Współrzędna z sześciangu param colours Słownik kolorów widocznych ścian sześciangu.

Returns

Lista obiektów Poly3DCollection odpowiadających narysowanym ścianom.

4.4.1.3 load_data()

```
def vis_gui.load_data (
    filename )
```

wczytuje kolejne stany kostki z pliku tekstowego

Funkcja odczytuje dane z pliku i zamienia je na liste słowników. Każdy stan jest zapisywany jako słownik zawierający sześć ścian (U, D, F, B, L, R), z których każda opisana jest tablicą 3x3 kolorów

Parameters

<i>filename</i>	Ścieżka do pliku tekstowego z danymi wejściowymi.
-----------------	---

Returns

Lista słowników, gdzie każdy element opisuje jeden pełny stan kostki.

4.4.1.4 update()

```
def vis_gui.update (
    frame )
```

Aktualizuje pojedynczą klatkę animacji.

Dla podanej klatki czyści osie i rysuje aktualny stan kostki z czterech różnych perspektyw param Numer aktualnej klatki return Pusta lista, wymagana przez mechanizm FuncAnimation.

4.4.2 Variable Documentation

4.4.2.1 ani

```
vis_gui.ani = FuncAnimation(fig, update, frames=len(moves), interval=1000)
```

4.4.2.2 axes

```
list vis_gui.axes
```

Initial value:

```
1 = [
2     fig.add_subplot(2,2,1, projection='3d'),
3     fig.add_subplot(2,2,2, projection='3d'),
4     fig.add_subplot(2,2,3, projection='3d'),
5     fig.add_subplot(2,2,4, projection='3d')
6 ]
```

4.4.2.3 colour_map

dictionary vis_gui.colour_map

Initial value:

```
1 = {
2     'W': 'white',
3     'Y': 'yellow',
4     'G': 'green',
5     'B': 'blue',
6     'O': 'orange',
7     'R': 'red'
8 }
```

4.4.2.4 fig

vis_gui.fig = plt.figure(figsize=(10,10))

4.4.2.5 fps

vis_gui.fps

4.4.2.6 moves

def vis_gui.moves = [load_data](#)("test.txt")

4.4.2.7 writer

vis_gui.writer

Chapter 5

Class Documentation

5.1 cph Struct Reference

```
#include <cph.h>
```

Public Member Functions

- [cph](#) ()
- int [get_cph](#) ([cube](#) &state)

Public Attributes

- int [_cph](#) [40320]

5.1.1 Constructor & Destructor Documentation

5.1.1.1 cph()

```
cph::cph ( )
```

5.1.2 Member Function Documentation

5.1.2.1 get_cph()

```
int cph::get_cph (
    cube & state )
```

5.1.3 Member Data Documentation

5.1.3.1 `_cph`

```
int cph::_cph[40320]
```

The documentation for this struct was generated from the following files:

- [src_cpp/include/cph.h](#)
- [src_cpp/cph.cpp](#)

5.2 `cube` Class Reference

```
#include <cube.h>
```

Public Member Functions

- [cube](#) ()
- void [R](#) ()
- void [L](#) ()
- void [U](#) ()
- void [D](#) ()
- void [B](#) ()
- void [F](#) ()
- bool [read](#) ()
- void [print](#) ()
- void [move](#) (string id)

Public Attributes

- array< uint8_t, 8 > [cp](#)
- array< uint8_t, 8 > [co](#)
- array< uint8_t, 12 > [ep](#)
- array< uint8_t, 12 > [eo](#)

5.2.1 Constructor & Destructor Documentation

5.2.1.1 `cube()`

```
cube::cube ( )
```


5.2.2 Member Function Documentation

5.2.2.1 B()

```
void cube::B ( )
```

5.2.2.2 D()

```
void cube::D ( )
```

5.2.2.3 F()

```
void cube::F ( )
```

5.2.2.4 L()

```
void cube::L ( )
```

5.2.2.5 move()

```
void cube::move (
    string id )
```

5.2.2.6 print()

```
void cube::print ( )
```

5.2.2.7 R()

```
void cube::R ( )
```

5.2.2.8 read()

```
bool cube::read ( )
```

5.2.2.9 U()

```
void cube::U ( )
```

5.2.3 Member Data Documentation

5.2.3.1 co

```
array<uint8_t, 8> cube::co
```

5.2.3.2 cp

```
array<uint8_t, 8> cube::cp
```

5.2.3.3 eo

```
array<uint8_t, 12> cube::eo
```

5.2.3.4 ep

```
array<uint8_t, 12> cube::ep
```

The documentation for this class was generated from the following files:

- [src_cpp/include/cube.h](#)
- [src_cpp/cube.cpp](#)

5.3 eoh Struct Reference

```
#include <eoh.h>
```

Public Member Functions

- [eoh](#) ()
- int [get_eoh](#) ([cube](#) &state)

Public Attributes

- int [_eoh](#) [4096]

5.3.1 Constructor & Destructor Documentation

5.3.1.1 eoh()

```
eoh::eoh ( )
```

5.3.2 Member Function Documentation

5.3.2.1 get_eoh()

```
int eoh::get_eoh (
    cube & state )
```

5.3.3 Member Data Documentation

5.3.3.1 _eoh

```
int eoh::_eoh[4096]
```

The documentation for this struct was generated from the following files:

- [src_cpp/include/eph.h](#)
- [src_cpp/eph.cpp](#)

5.4 eph Struct Reference

```
#include <eph.h>
```

Public Member Functions

- [eph](#) ()
- int [get_eph](#) ([cube](#) &state)

Public Attributes

- int [_eph](#) [479001600]

5.4.1 Constructor & Destructor Documentation

5.4.1.1 [eph](#)()

```
eph::eph ( )
```

5.4.2 Member Function Documentation

5.4.2.1 [get_eph](#)()

```
int eph::get_eph (
    cube & state )
```

5.4.3 Member Data Documentation

5.4.3.1 [_eph](#)

```
int eph::_eph[479001600]
```

The documentation for this struct was generated from the following files:

- [src_cpp/include/eph.h](#)
- [src_cpp/eph.cpp](#)

5.5 input_gui.InputGUI Class Reference

Public Member Functions

- def `__init__` (self, `root`)
Główna klasa zarządzająca interfejsem graficznym.
- def `create_palette` (self)
Tworzy górny pasek z paletą kolorów i przyciskiem instrukcji.
- def `show_instructions` (self)
Wyświetla okno dialogowe z instrukcją obsługi programu.
- def `set_brush` (self, color)
Ustawia aktualnie używany kolor "pędzla".
- def `create_grid` (self)
Konfiguruje układ siatki i rozmieszcza ścianki kostki.
- def `create_face` (self, face_name, offset_x, offset_y)
Tworzy siatkę 3x3 przycisków dla pojedynczej ścianki.
- def `paint_tile` (self, button_widget)
Zmienia kolor tła klikniętego przycisku.
- def `verify_and_save` (self)
Weryfikuje poprawność stanu kostki i inicjuje zapis.
- def `save_to_file` (self, data)
Zapisuje przetworzone dane do pliku cube_input.txt.

Public Attributes

- `root`
- `current_color`
- `tiles`
- `grid_frame`

5.5.1 Constructor & Destructor Documentation

5.5.1.1 `__init__()`

```
def input_gui.InputGUI.__init__ (
    self,
    root )
```

Główna klasa zarządzająca interfejsem graficznym.

Konstruktor klasy `InputGUI`.

Inicjalizuje główne okno, zmienne stanu i buduje układ interfejsu.

Parameters

<code>root</code>	Obiekt głównego okna tkinter (tk.Tk).
-------------------	---------------------------------------

5.5.2 Member Function Documentation

5.5.2.1 create_face()

```
def input_gui.InputGUI.create_face (
    self,
    face_name,
    offset_x,
    offset_y )
```

Tworzy siatkę 3x3 przycisków dla pojedynczej ścianki.

Obsługuje logikę blokowania środków ścian (center tiles).

Parameters

<i>face_name</i>	Symbol ścianki (np. 'U', 'F').
<i>offset_x</i>	Pozycja kolumny w głównej siatce.
<i>offset_y</i>	Pozycja wiersza w głównej siatce.

5.5.2.2 create_grid()

```
def input_gui.InputGUI.create_grid (
    self )
```

Konfiguruje układ siatki i rozmieszcza ścianki kostki.

Definiuje mapowanie nazw ścianek (U, L, F, R, B, D) na pozycje (x, y).

5.5.2.3 create_palette()

```
def input_gui.InputGUI.create_palette (
    self )
```

Tworzy górny pasek z paletą kolorów i przyciskiem instrukcji.

Generuje przyciski dla każdego koloru zdefiniowanego w COLORS (oprócz szarego).

5.5.2.4 paint_tile()

```
def input_gui.InputGUI.paint_tile (
    self,
    button_widget )
```

Zmienia kolor tła klikniętego przycisku.

Parameters

<i>button_widget</i>	Obiekt przycisku, który został kliknięty.
----------------------	---

5.5.2.5 save_to_file()

```
def input_gui.InputGUI.save_to_file (
    self,
    data )
```

Zapisuje przetworzone dane do pliku cube_input.txt.

Dokonuje transformacji danych (mapowanie nazw na litery) oraz obraca ściankę 'U' o 180 stopni zgodnie z wymaganiami algorytmu.

Parameters

<i>data</i>	Słownik zawierający stan kostki { (face, r, c): color_name }.
-------------	---

5.5.2.6 set_brush()

```
def input_gui.InputGUI.set_brush (
    self,
    color )
```

Ustawia aktualnie używany kolor "pędzla".

Parameters

<i>color</i>	Nazwa koloru (klucz ze słownika COLORS).
--------------	--

5.5.2.7 show_instructions()

```
def input_gui.InputGUI.show_instructions (
    self )
```

Wyświetla okno dialogowe z instrukcją obsługi programu.

5.5.2.8 `verify_and_save()`

```
def input_gui.InputGUI.verify_and_save (
    self )
```

Weryfikuje poprawność stanu kostki i inicjuje zapis.

Sprawdza czy nie ma szarych pól oraz czy każdy kolor występuje dokładnie 9 razy. Jeśli weryfikacja przebiegnie pomyślnie, wywołuje [save_to_file\(\)](#) i zamyka program.

5.5.3 Member Data Documentation

5.5.3.1 `current_color`

```
input_gui.InputGUI.current_color
```

5.5.3.2 `grid_frame`

```
input_gui.InputGUI.grid_frame
```

5.5.3.3 `root`

```
input_gui.InputGUI.root
```

5.5.3.4 `tiles`

```
input_gui.InputGUI.tiles
```

The documentation for this class was generated from the following file:

- [src_py/input_gui.py](#)

5.6 `cli_handler.SolverCLI` Class Reference

Klasa zarządzająca komunikacją CLI i integracją.

Public Member Functions

- `def __init__ (self, timeout_sec=5.0)`
Inicjalizacja z domyślnym timeoutem.
- `def get_user_input (self)`
Interaktywnie pobiera stan kostki od użytkownika.
- `def save_to_file (self, cube_string)`
Zapisuje sformatowany stan kostki do pliku.
- `def run (self)`
Główna pętla aplikacji.

Public Attributes

- `timeout`

5.6.1 Detailed Description

Klasa zarządzająca komunikacją CLI i integracją.

5.6.2 Constructor & Destructor Documentation

5.6.2.1 __init__()

```
def cli_handler.SolverCLI.__init__ (
    self,
    timeout_sec = 5.0 )
```

Inicjalizacja z domyślnym timeoutem.

5.6.3 Member Function Documentation

5.6.3.1 get_user_input()

```
def cli_handler.SolverCLI.get_user_input (
    self )
```

Interaktywnie pobiera stan kostki od użytkownika.

Pyta oddzielnie o każdą z 6 ścianek, walidując długość i znaki.

Returns

Sformatowany ciąg gotowy do zapisu do pliku lub None w przypadku przerwania.

5.6.3.2 run()

```
def cli_handler.SolverCLI.run (
    self )
```

Główna pętla aplikacji.

5.6.3.3 save_to_file()

```
def cli_handler.SolverCLI.save_to_file (
    self,
    cube_string )
```

Zapisuje sformatowany stan kostki do pliku.

Parameters

<i>cube_string</i>	Gotowy ciąg danych.
--------------------	---------------------

Returns

True jeśli zapis się powiódł.

5.6.4 Member Data Documentation

5.6.4.1 timeout

```
cli_handler.SolverCLI.timeout
```

The documentation for this class was generated from the following file:

- [src_py/cli_handler.py](#)

Chapter 6

File Documentation

6.1 main.py File Reference

Namespaces

- [main](#)

Functions

- `def main.run_cpp_solver ()`
Uruchamia solver napisany w C++.
- `def main.run_gui ()`
Uruchamia wizualizację rozwiązania.
- `def main.main ()`
Główna funkcja programu.

Variables

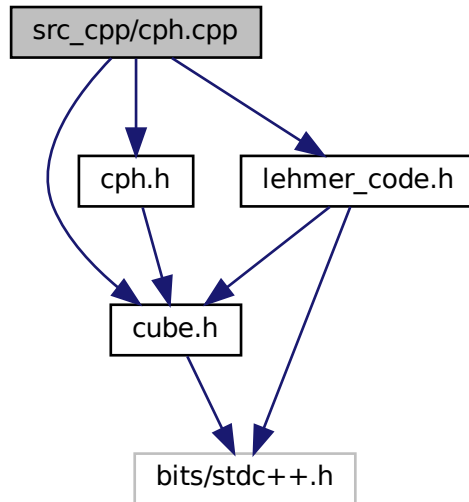
- `main.BASE_DIR = Path(__file__).resolve().parent`
- `string main.CPP_EXEC = BASE_DIR / "src_cpp" / "main"`
- `string main.GUI_SCRIPT = BASE_DIR / "src_py" / "vis_gui.py"`

6.2 src_cpp/cph.cpp File Reference

```
#include "cube.h"  
#include "cph.h"
```

```
#include "lehmer_code.h"
```

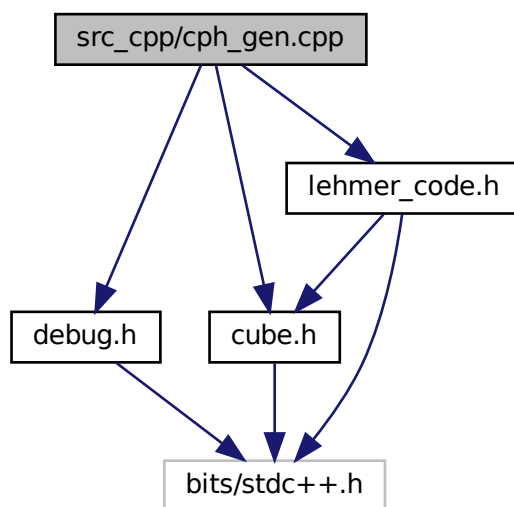
Include dependency graph for cph.cpp:



6.3 src_cpp/cph_gen.cpp File Reference

```
#include "debug.h"
#include "cube.h"
#include "lehmer_code.h"
```

Include dependency graph for cph_gen.cpp:



Functions

- int `main` ()

6.3.1 Function Documentation

6.3.1.1 `main()`

```
int main ( )
```

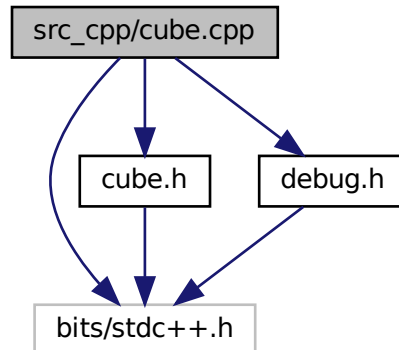
6.4 src_cpp/cube.cpp File Reference

Implementacja klasy `cube`.

```
#include <bits/stdc++.h>
#include "cube.h"
```

```
#include "debug.h"
```

Include dependency graph for cube.cpp:



6.4.1 Detailed Description

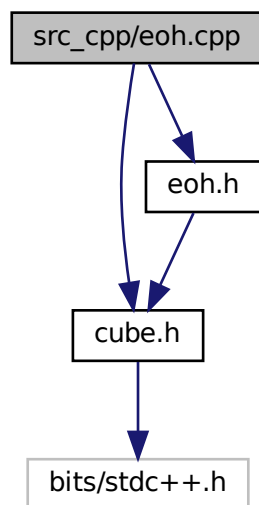
Implementacja klasy `cube`.

Zawiera metody do manipulacji stanem kostki (obroty).

6.5 `src_cpp/eoh.cpp` File Reference

```
#include "cube.h"
#include "eoh.h"
```

Include dependency graph for eoh.cpp:

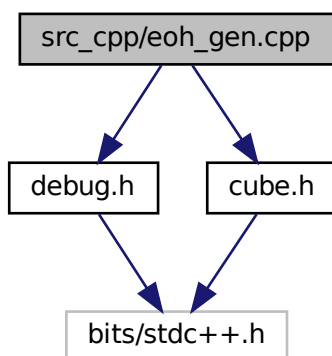


6.6 src_cpp/eoh_gen.cpp File Reference

```
#include "debug.h"
```

```
#include "cube.h"
```

Include dependency graph for eoh_gen.cpp:



Functions

- `int main ()`

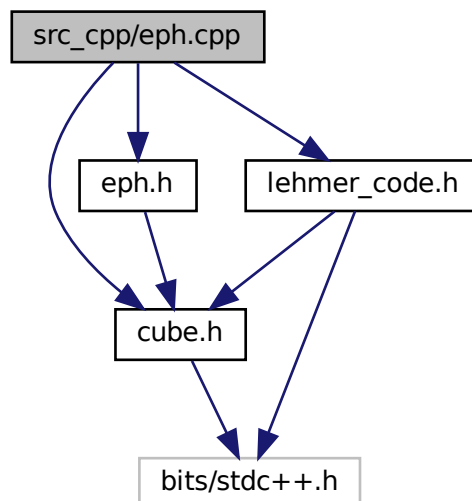
6.6.1 Function Documentation

6.6.1.1 main()

```
int main ( )
```

6.7 src_cpp/eph.cpp File Reference

```
#include "cube.h"  
#include "eph.h"  
#include "lehmer_code.h"  
Include dependency graph for eph.cpp:
```



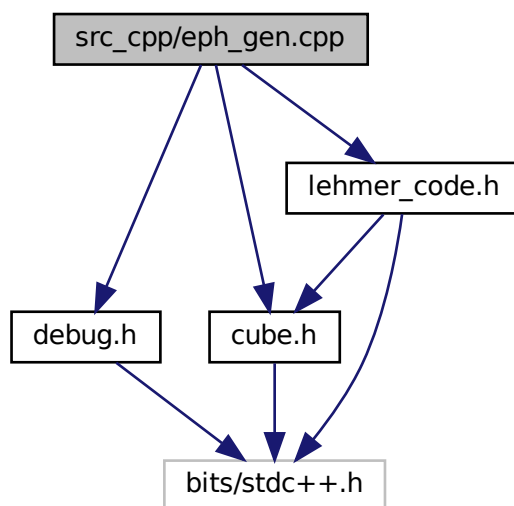
6.8 src_cpp/eph_gen.cpp File Reference

```
#include "debug.h"  
#include "cube.h"
```



```
#include "lehmer_code.h"
```

Include dependency graph for eph_gen.cpp:



Functions

- int `main` ()

6.8.1 Function Documentation

6.8.1.1 `main()`

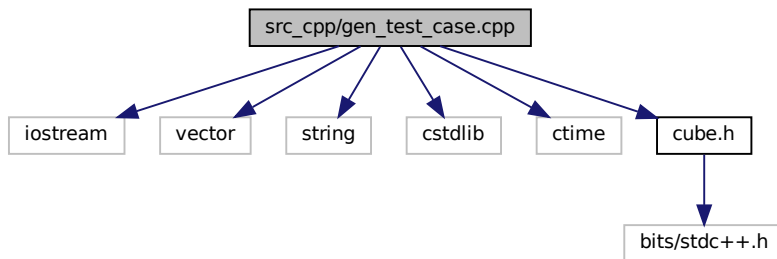
```
int main ( )
```

6.9 src_cpp/gen_test_case.cpp File Reference

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <string>
#include <cstdlib>
#include <ctime>
```

```
#include "cube.h"
```

Include dependency graph for gen_test_case.cpp:



Functions

- int `main` ()

6.9.1 Function Documentation

6.9.1.1 `main()`

```
int main ( )
```

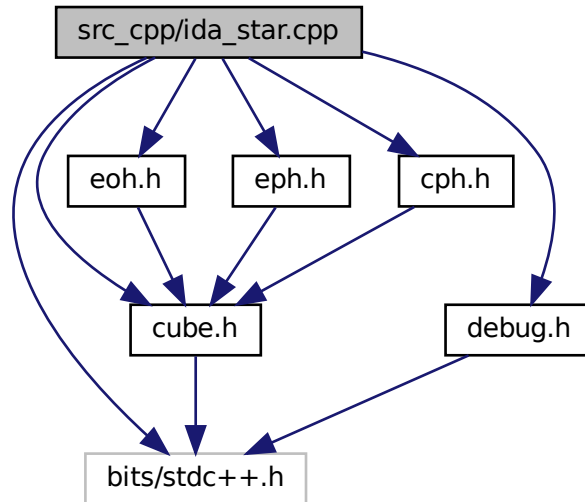
6.10 `src_cpp/ida_star.cpp` File Reference

Implementacja algorytmu IDA*.

```
#include <bits/stdc++.h>
#include "cube.h"
#include "debug.h"
#include "eoh.h"
#include "eph.h"
```

```
#include "cph.h"
```

Include dependency graph for ida_star.cpp:



Macros

- `#define inf 1000000000`
Stała reprezentująca „nieskończoność” używaną w IDA*.

Typedefs

- `typedef long long LL`

Functions

- `bool is_goal_phase2 (cube &c)`
Sprawdza, czy kostka jest rozwiązana w fazie 2.
- `bool is_goal_phase1 (cube &c)`
Sprawdza, czy kostka spełnia warunki końcowe fazy 1.
- `int getheuristic (cube &node, int stage)`
Oblicza wartość heurystyki dla danego stanu kostki.
- `int search (vector< string > &seq, cube node, int price, int bound, int stage)`
Rekurencyjna funkcja przeszukiwania IDA*.
- `vector< string > ida_star (cube root, int stage)`
Implementacja algorytmu IDA* dla danej fazy.

Variables

- `vector< string > moves`
- `vector< string > moves_phase1`
Lista wszystkich dozwolonych ruchów w fazie 1 algorytmu.
- `vector< string > moves_phase2`
Lista dozwolonych ruchów w fazie 2 algorytmu.
- `eh EOH`
Heurystyka orientacji krawędzi (Edge Orientation Heuristic)
- `cph CPH`
Heurystyka pozycji narożników (Corner Permutation Heuristic)
- `eph EPH`
Heurystyka pozycji krawędzi (Edge Permutation Heuristic)

6.10.1 Detailed Description

Implementacja algorytmu IDA*.

Zawiera logikę przeszukiwania przestrzeni stanów w celu znalezienia rozwiązania.

6.10.2 Macro Definition Documentation

6.10.2.1 inf

```
#define inf 1000000000
```

Stała reprezentująca „nieskończoność” używaną w IDA*.

6.10.3 Typedef Documentation

6.10.3.1 LL

```
typedef long long LL
```

6.10.4 Function Documentation

6.10.4.1 getheuristic()

```
int getheuristic (
    cube & node,
    int stage )
```

Oblicza wartość heurystyki dla danego stanu kostki.

Maksimum z heurystyk narożników i krawędzi w fazie 2

6.10.4.2 ida_star()

```
vector<string> ida_star (
    cube root,
    int stage )
```

Implementacja algorytmu IDA* dla danej fazy.

Parameters

<i>root</i>	Stan początkowy kostki
<i>stage</i>	Faza algorytmu (1 lub 2)

Returns

Para: (lista ruchów, głębokość rozwiązania)

6.10.4.3 is_goal_phase1()

```
bool is_goal_phase1 (
    cube & c )
```

Sprawdza, czy kostka spełnia warunki końcowe fazy 1.

Sprawdzenie orientacji narożników

Sprawdzenie orientacji krawędzi

Sprawdzenie, czy krawędzie UD znajdują się w warstwach UD

6.10.4.4 is_goal_phase2()

```
bool is_goal_phase2 (
    cube & c )
```

Sprawdza, czy kostka jest rozwiązana w fazie 2.

Sprawdzenie poprawności narożników

Sprawdzenie poprawności krawędzi

Wszystkie elementy są na właściwych miejscach

6.10.4.5 search()

```
int search (
    vector< string > & seq,
    cube node,
    int price,
    int bound,
    int stage )
```

Rekurencyjna funkcja przeszukiwania IDA*.

Returns

Najmniejszy przekroczony koszt lub -1 jeśli znaleziono rozwiązanie

6.10.5 Variable Documentation

6.10.5.1 CPH

`cph` CPH

Heurystyka pozycji narożników (Corner Permutation Heuristic)

6.10.5.2 EOH

`eah` EOH

Heurystyka orientacji krawędzi (Edge Orientation Heuristic)

6.10.5.3 EPH

`eph` EPH

Heurystyka pozycji krawędzi (Edge Permutation Heuristic)

6.10.5.4 moves

```
vector<string> moves
```

6.10.5.5 moves_phase1

```
vector<string> moves_phase1
```

Initial value:

```
= {  
    "U",  
    "D",  
    "R",  
    "L",  
    "F",  
    "B",  
}
```

Lista wszystkich dozwolonych ruchów w fazie 1 algorytmu.

Zawiera pełny zestaw obrotów ścian (90°, -90°, 180°).

6.10.5.6 moves_phase2

```
vector<string> moves_phase2
```

Initial value:

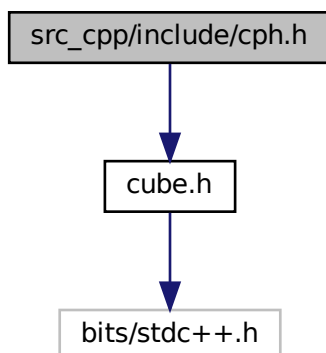
```
= {  
    "U", "Up", "U2",  
    "D", "Dp", "D2",  
    "R2", "L2", "F2", "B2"  
}
```

Lista dozwolonych ruchów w fazie 2 algorytmu.

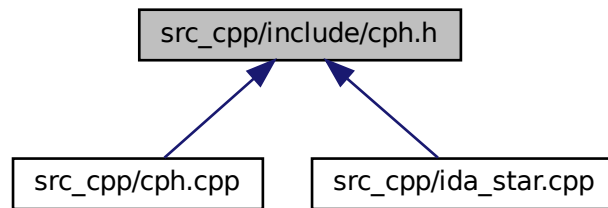
6.11 src_cpp/include/cph.h File Reference

```
#include "cube.h"
```

Include dependency graph for cph.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:

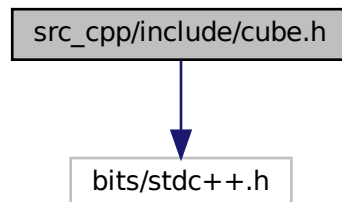


Classes

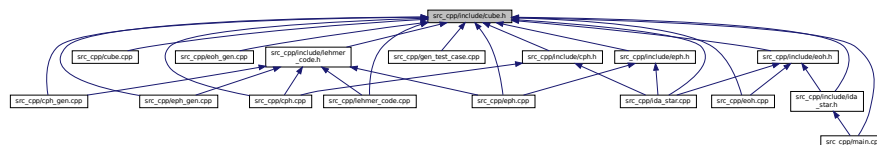
- struct **cph**

6.12 src_cpp/include/cube.h File Reference

```
#include <bits/stdc++.h>
Include dependency graph for cube.h:
```



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



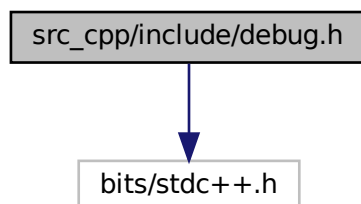
Classes

- class **cube**

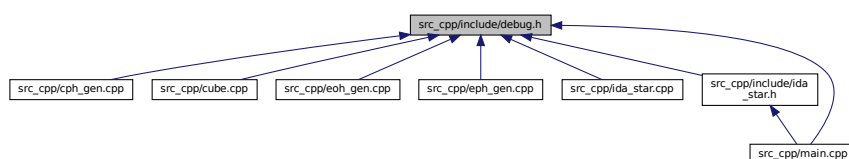
6.13 src_cpp/include/debug.h File Reference

```
#include <bits/stdc++.h>
```

Include dependency graph for debug.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



Macros

- `#define debug(X...) {}`

6.13.1 Macro Definition Documentation

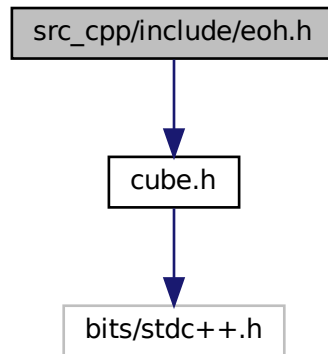
6.13.1.1 debug

```
#define debug(  
    X...  ) {}
```

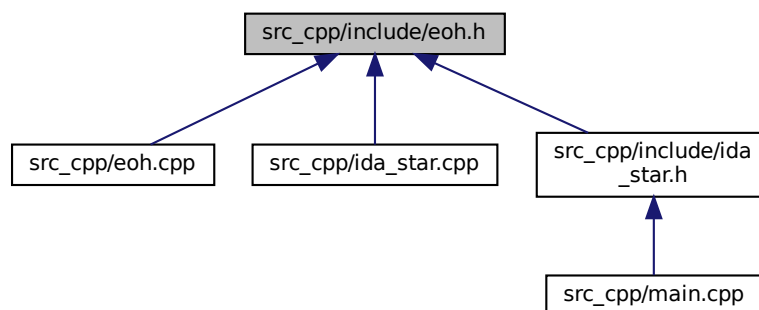
6.14 src_cpp/include/eoh.h File Reference

```
#include "cube.h"
```

Include dependency graph for eoh.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



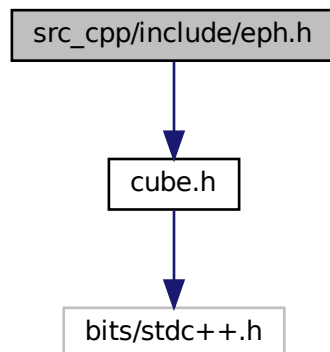
Classes

- struct [eoh](#)

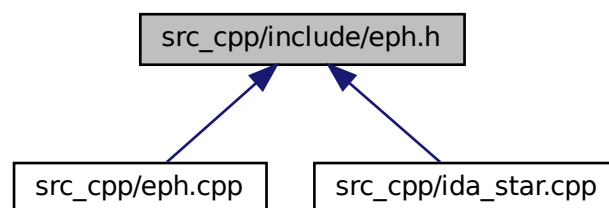
6.15 src_cpp/include/eph.h File Reference

```
#include "cube.h"
```

Include dependency graph for eph.h:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



Classes

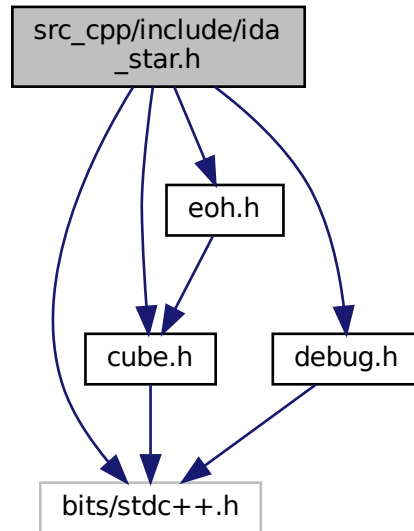
- struct [eph](#)

6.16 src_cpp/include/ida_star.h File Reference

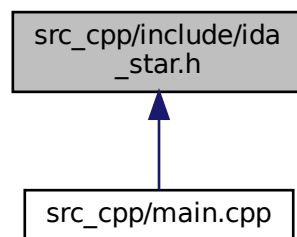
```
#include <bits/stdc++.h>
#include "cube.h"
#include "debug.h"
```

```
#include "eoh.h"
```

Include dependency graph for `ida_star.h`:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



Typedefs

- typedef long long [LL](#)

Functions

- vector< string > [ida_star](#) ([cube](#) root, int stage)
Implementacja algorytmu IDA dla danej fazy.*

6.16.1 Typedef Documentation

6.16.1.1 LL

```
typedef long long LL
```

6.16.2 Function Documentation

6.16.2.1 ida_star()

```
vector<string> ida_star (
    cube root,
    int stage )
```

Implementacja algorytmu IDA* dla danej fazy.

Parameters

<i>root</i>	Stan początkowy kostki
<i>stage</i>	Faza algorytmu (1 lub 2)

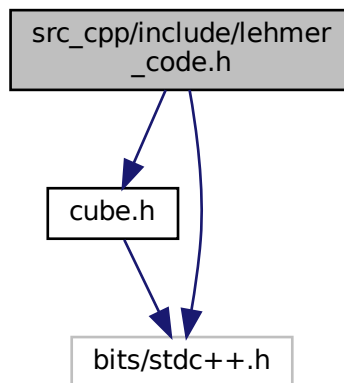
Returns

Para: (lista ruchów, głębokość rozwiązania)

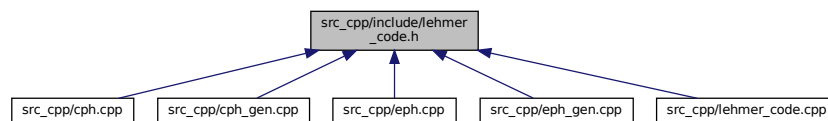
6.17 src_cpp/include/lehmer_code.h File Reference

```
#include "cube.h"
#include <bits/stdc++.h>
```

Include dependency graph for `lehmer_code.h`:



This graph shows which files directly or indirectly include this file:



Functions

- `int lehmer_code (vector< int > &perm)`

6.17.1 Function Documentation

6.17.1.1 lehmer_code()

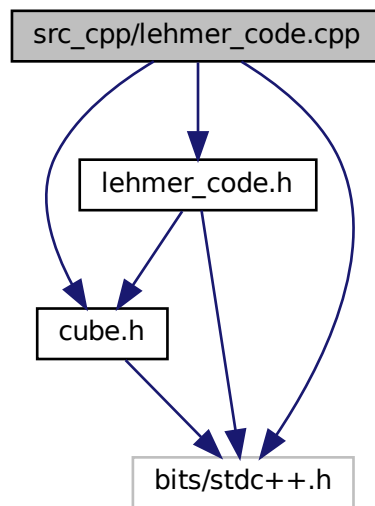
```

int lehmer_code (
    vector< int > & perm )
  
```

6.18 src_cpp/lehmer_code.cpp File Reference

```
#include "lehmer_code.h"  
#include "cube.h"  
#include <bits/stdc++.h>
```

Include dependency graph for lehmer_code.cpp:



Functions

- int `lehmer_code` (vector< int > &perm)

Variables

- constexpr int `fact` [12]

6.18.1 Function Documentation

6.18.1.1 lehmer_code()

```
int lehmer_code (  
    vector< int > & perm )
```

6.18.2 Variable Documentation

6.18.2.1 fact

```
constexpr int fact[12] [constexpr]
```

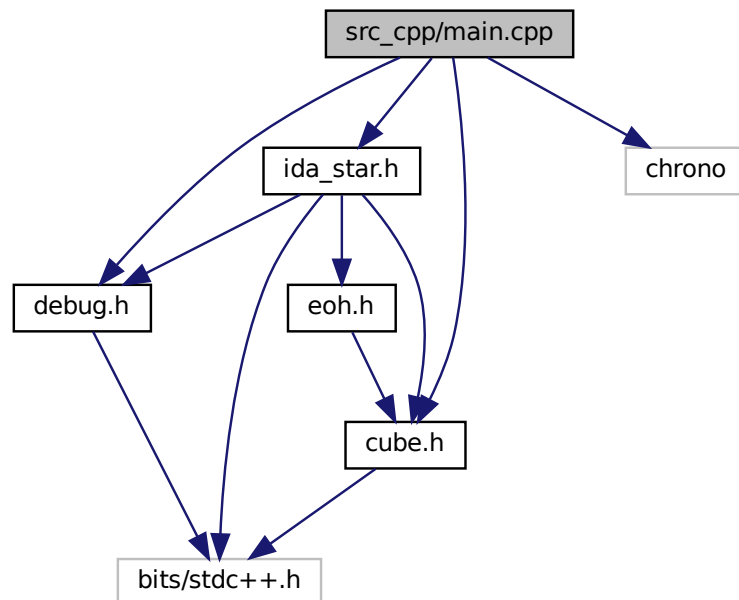
Initial value:

```
= {  
    1, 1, 2, 6, 24, 120, 720, 5040,  
    40320, 362880, 3628800, 39916800  
}
```

6.19 src_cpp/main.cpp File Reference

Plik główny programu solvera.

```
#include "debug.h"  
#include "cube.h"  
#include "ida_star.h"  
#include <chrono>  
Include dependency graph for main.cpp:
```



Functions

- int `main` (int argc, char *argv[])

6.19.1 Detailed Description

Plik główny programu solvera.

Obsługuje argumenty wiersza poleceń i steruje procesem rozwiązywania.

6.19.2 Function Documentation

6.19.2.1 main()

```
int main (
    int argc,
    char * argv[] )
```

6.20 src_py/cli_handler.py File Reference

Moduł obsługi interfejsu wiersza poleceń (CLI).

Classes

- class [cli_handler.SolverCLI](#)
Klasa zarządzająca komunikacją CLI i integracją.

Namespaces

- [cli_handler](#)

Variables

- [cli_handler.BASE_DIR](#) = Path(__file__).resolve().parent.parent
- string [cli_handler.DATA_DIR](#) = BASE_DIR / "data"
- string [cli_handler.INPUT_FILE](#) = DATA_DIR / "cube_state.txt"
- string [cli_handler.OUTPUT_FILE](#) = DATA_DIR / "solution_steps.txt"
- list [cli_handler.FACES_ORDER](#) = ['U', 'D', 'F', 'B', 'L', 'R']
- dictionary [cli_handler.VALID_COLORS](#) = {'W', 'Y', 'G', 'B', 'O', 'R'}
- [cli_handler.cli](#) = SolverCLI()

6.20.1 Detailed Description

Moduł obsługi interfejsu wiersza poleceń (CLI).

Odpowiada za pobranie danych od użytkownika, sformatowanie ich do specyfikacji wymaganej przez silnik C++ oraz obsługę procesu.

6.21 src_py/input_gui.py File Reference

Classes

- class [input_gui.InputGUI](#)

Namespaces

- [input_gui](#)

Variables

- dictionary [input_gui.COLORS](#)
- dictionary [input_gui.HEX_TO_NAME](#) = {v: k for k, v in COLORS.items()}
- dictionary [input_gui.POLISH_NAME](#)
- [input_gui.root](#) = tk.Tk()
- [input_gui.cube_editor](#) = InputGUI(root)

6.22 src_py/vis_gui.py File Reference

Moduł wizualizacyjny kostki Rubika 3D.

Namespaces

- [vis_gui](#)

Functions

- def [vis_gui.load_data](#) (filename)
wczytuje kolejne stany kostki z pliku tekstowego
- def [vis_gui.build_cube](#) (cube_state)
Buduje trójwymiarowy model kostki Rubika.
- def [vis_gui.draw_cubie](#) (ax, x, y, z, colours)
Rysuje pojedynczy element kostki Rubika w przestrzeni 3D.
- def [vis_gui.update](#) (frame)
Aktualizuje pojedynczą klatkę animacji.

Variables

- dictionary [vis_gui.colour_map](#)
- def [vis_gui.moves](#) = [load_data](#)("test.txt")
- [vis_gui.fig](#) = plt.figure(figsize=(10,10))
- list [vis_gui.axes](#)
- [vis_gui.ani](#) = FuncAnimation(fig, update, frames=len([moves](#)), interval=1000)
- [vis_gui.writer](#)
- [vis_gui.fps](#)

6.22.1 Detailed Description

Moduł wizualizacyjny kostki Rubika 3D.

Moduł odpowiada za generowanie animacji kostki Rubika 3D na podstawie danych wejściowych.

Index

- `__init__`
 - `cli_handler.SolverCLI`, 25
 - `input_gui.InputGUI`, 21
 - `_cph`
 - `cph`, 16
 - `_eoh`
 - `eoh`, 19
 - `_eph`
 - `eph`, 20
- `ani`
 - `vis_gui`, 13
- `axes`
 - `vis_gui`, 13
- B**
 - `cube`, 17
- `BASE_DIR`
 - `cli_handler`, 7
 - `main`, 11
- `build_cube`
 - `vis_gui`, 12
- `cli`
 - `cli_handler`, 7
- `cli_handler`, 7
 - `BASE_DIR`, 7
 - `cli`, 7
 - `DATA_DIR`, 7
 - `FACES_ORDER`, 8
 - `INPUT_FILE`, 8
 - `OUTPUT_FILE`, 8
 - `VALID_COLORS`, 8
- `cli_handler.SolverCLI`, 24
 - `__init__`, 25
 - `get_user_input`, 25
 - `run`, 25
 - `save_to_file`, 26
 - `timeout`, 26
- `co`
 - `cube`, 18
- `COLORS`
 - `input_gui`, 8
- `colour_map`
 - `vis_gui`, 13
- `cp`
 - `cube`, 18
- `CPH`
 - `ida_star.cpp`, 38
- `cph`, 15
 - `_cph`, 16
 - `cph`, 15
 - `get_cph`, 15
- `cph_gen.cpp`
 - `main`, 29
- `CPP_EXEC`
 - `main`, 11
- `create_face`
 - `input_gui.InputGUI`, 22
- `create_grid`
 - `input_gui.InputGUI`, 22
- `create_palette`
 - `input_gui.InputGUI`, 22
- `cube`, 16
 - `B`, 17
 - `co`, 18
 - `cp`, 18
 - `cube`, 16
 - `D`, 17
 - `eo`, 18
 - `ep`, 18
 - `F`, 17
 - `L`, 17
 - `move`, 17
 - `print`, 17
 - `R`, 17
 - `read`, 17
 - `U`, 18
- `cube_editor`
 - `input_gui`, 9
- `current_color`
 - `input_gui.InputGUI`, 24
- D**
 - `cube`, 17
- `DATA_DIR`
 - `cli_handler`, 7
- `debug`
 - `debug.h`, 41
- `debug.h`
 - `debug`, 41
- `draw_cubie`
 - `vis_gui`, 12
- `eo`
 - `cube`, 18
- `EOH`
 - `ida_star.cpp`, 38
- `eoh`, 18
 - `_eoh`, 19

- eoh, [19](#)
 - get_eoh, [19](#)
- eoh_gen.cpp
 - main, [32](#)
- ep
 - cube, [18](#)
- EPH
 - ida_star.cpp, [38](#)
- eph, [19](#)
 - _eph, [20](#)
 - eph, [20](#)
 - get_eph, [20](#)
- eph_gen.cpp
 - main, [33](#)
- F
 - cube, [17](#)
- FACES_ORDER
 - cli_handler, [8](#)
- fact
 - lehmer_code.cpp, [48](#)
- fig
 - vis_gui, [14](#)
- fps
 - vis_gui, [14](#)
- gen_test_case.cpp
 - main, [34](#)
- get_cph
 - cph, [15](#)
- get_eoh
 - eoh, [19](#)
- get_eph
 - eph, [20](#)
- get_user_input
 - cli_handler.SolverCLI, [25](#)
- getheuristic
 - ida_star.cpp, [36](#)
- grid_frame
 - input_gui.InputGUI, [24](#)
- GUI_SCRIPT
 - main, [11](#)
- HEX_TO_NAME
 - input_gui, [9](#)
- ida_star
 - ida_star.cpp, [37](#)
 - ida_star.h, [45](#)
- ida_star.cpp
 - CPH, [38](#)
 - EOH, [38](#)
 - EPH, [38](#)
 - getheuristic, [36](#)
 - ida_star, [37](#)
 - inf, [36](#)
 - is_goal_phase1, [37](#)
 - is_goal_phase2, [37](#)
 - LL, [36](#)
 - moves, [38](#)
 - moves_phase1, [38](#)
 - moves_phase2, [39](#)
 - search, [37](#)
- ida_star.h
 - ida_star, [45](#)
 - LL, [45](#)
- inf
 - ida_star.cpp, [36](#)
- INPUT_FILE
 - cli_handler, [8](#)
- input_gui, [8](#)
 - COLORS, [8](#)
 - cube_editor, [9](#)
 - HEX_TO_NAME, [9](#)
 - POLISH_NAME, [9](#)
 - root, [9](#)
- input_gui.InputGUI, [21](#)
 - __init__, [21](#)
 - create_face, [22](#)
 - create_grid, [22](#)
 - create_palette, [22](#)
 - current_color, [24](#)
 - grid_frame, [24](#)
 - paint_tile, [22](#)
 - root, [24](#)
 - save_to_file, [23](#)
 - set_brush, [23](#)
 - show_instructions, [23](#)
 - tiles, [24](#)
 - verify_and_save, [23](#)
- is_goal_phase1
 - ida_star.cpp, [37](#)
- is_goal_phase2
 - ida_star.cpp, [37](#)
- L
 - cube, [17](#)
- lehmer_code
 - lehmer_code.cpp, [47](#)
 - lehmer_code.h, [46](#)
- lehmer_code.cpp
 - fact, [48](#)
 - lehmer_code, [47](#)
- lehmer_code.h
 - lehmer_code, [46](#)
- LL
 - ida_star.cpp, [36](#)
 - ida_star.h, [45](#)
- load_data
 - vis_gui, [12](#)
- main, [10](#)
 - BASE_DIR, [11](#)
 - cph_gen.cpp, [29](#)
 - CPP_EXEC, [11](#)
 - eoh_gen.cpp, [32](#)
 - eph_gen.cpp, [33](#)
 - gen_test_case.cpp, [34](#)

- GUI_SCRIPT, 11
- main, 10
- main.cpp, 49
- run_cpp_solver, 10
- run_gui, 10
- main.cpp
 - main, 49
- main.py, 27
- move
 - cube, 17
- moves
 - ida_star.cpp, 38
 - vis_gui, 14
- moves_phase1
 - ida_star.cpp, 38
- moves_phase2
 - ida_star.cpp, 39
- OUTPUT_FILE
 - cli_handler, 8
- paint_tile
 - input_gui.InputGUI, 22
- POLISH_NAME
 - input_gui, 9
- print
 - cube, 17
- R
 - cube, 17
- read
 - cube, 17
- root
 - input_gui, 9
 - input_gui.InputGUI, 24
- run
 - cli_handler.SolverCLI, 25
- run_cpp_solver
 - main, 10
- run_gui
 - main, 10
- save_to_file
 - cli_handler.SolverCLI, 26
 - input_gui.InputGUI, 23
- search
 - ida_star.cpp, 37
- set_brush
 - input_gui.InputGUI, 23
- show_instructions
 - input_gui.InputGUI, 23
- src_cpp/cph.cpp, 27
- src_cpp/cph_gen.cpp, 28
- src_cpp/cube.cpp, 29
- src_cpp/eoh.cpp, 30
- src_cpp/eoh_gen.cpp, 31
- src_cpp/eph.cpp, 32
- src_cpp/eph_gen.cpp, 32
- src_cpp/gen_test_case.cpp, 33
- src_cpp/ida_star.cpp, 34
- src_cpp/include/cph.h, 39
- src_cpp/include/cube.h, 40
- src_cpp/include/debug.h, 41
- src_cpp/include/eoh.h, 42
- src_cpp/include/eph.h, 42
- src_cpp/include/ida_star.h, 43
- src_cpp/include/lehmer_code.h, 45
- src_cpp/lehmer_code.cpp, 47
- src_cpp/main.cpp, 48
- src_py/cli_handler.py, 49
- src_py/input_gui.py, 50
- src_py/vis_gui.py, 50
- tiles
 - input_gui.InputGUI, 24
- timeout
 - cli_handler.SolverCLI, 26
- U
 - cube, 18
- update
 - vis_gui, 13
- VALID_COLORS
 - cli_handler, 8
- verify_and_save
 - input_gui.InputGUI, 23
- vis_gui, 11
 - ani, 13
 - axes, 13
 - build_cube, 12
 - colour_map, 13
 - draw_cubie, 12
 - fig, 14
 - fps, 14
 - load_data, 12
 - moves, 14
 - update, 13
 - writer, 14
- writer
 - vis_gui, 14