

# SISTEMAS INTELIGENTES: CUBO DE RUBIK. EQUIPO EC1-8.

## **Integrantes del equipo:**

*Ángel Villaseñor Gómez*

*Álvaro Rojas Parra*

*Manuel Morales Rodríguez*

## 1. Lenguaje de programación y repositorio.

El lenguaje de programación elegido ha sido Java y va a usarse Eclipse como IDE, ya que es un lenguaje con el que estamos muy familiarizados al haber trabajado con el en diversos proyectos de prácticas y creemos que podemos hacer mejor la práctica de esta asignatura.

El proyecto va a ser almacenado en un repositorio de GitHub, llamado EC1-8, el cual puede ser encontrado en el siguiente enlace:

<https://github.com/angelvillago15/EC1-8>

## 2. Creación del cubo.

El cubo de Rubik ha sido creado considerando que cada cara del cubo es una matriz bidimensional de NxN. Por tanto, tenemos un constructor con 6 atributos que representan cada una de las caras del cubo y un atributo N, que es el que determina el tamaño de las caras del cubo.

```
public class Cubo implements Cloneable{
    private int N;
    private int LEFT [][];
    private int DOWN [][];
    private int RIGHT [][];
    private int UP [][];
    private int BACK [][];
    private int FRONT [][];

    public Cubo (int N) throws IOException, FileNotFoundException, ParseException {
        this.LEFT=new int[N][N];
        this.DOWN=new int[N][N];
        this.RIGHT=new int[N][N];
        this.UP=new int[N][N];
        this.BACK=new int[N][N];
        this.FRONT=new int[N][N];
        this.N=N;
    }
}
```