

Rubick

José Emmanuel Tito Acrota

Estructura

Estructura Rubick

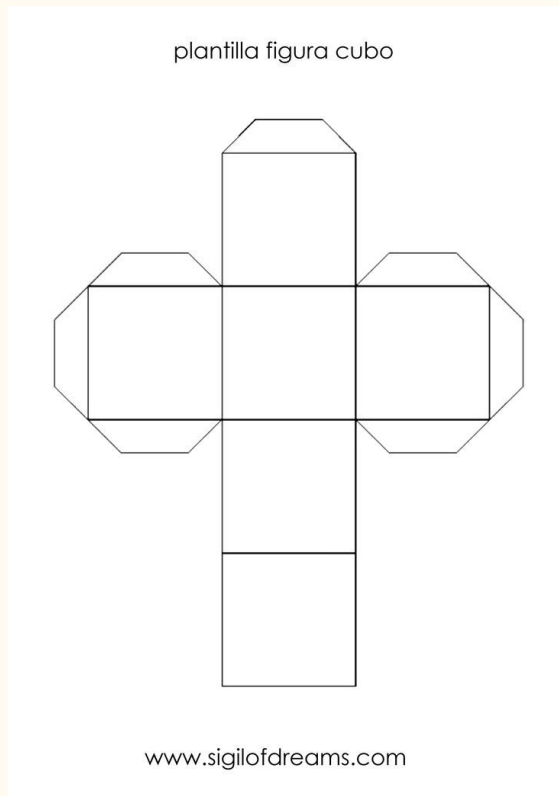
Divide y venceras

- Cubito
- Cubo
- Rubick
- Solver

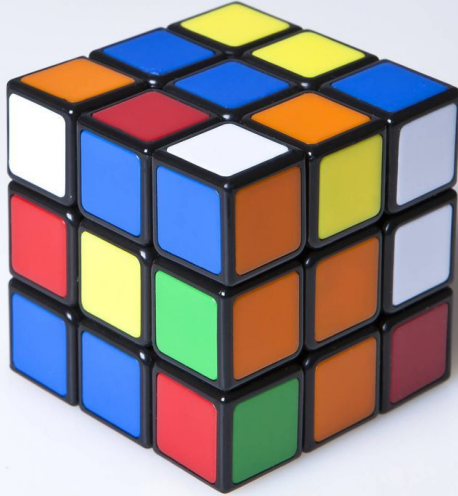


Cubito

1. Se usa un shader para cargar las imágenes
2. Como parámetro pide :
 - a. 6 imágenes
 - b. Una posición



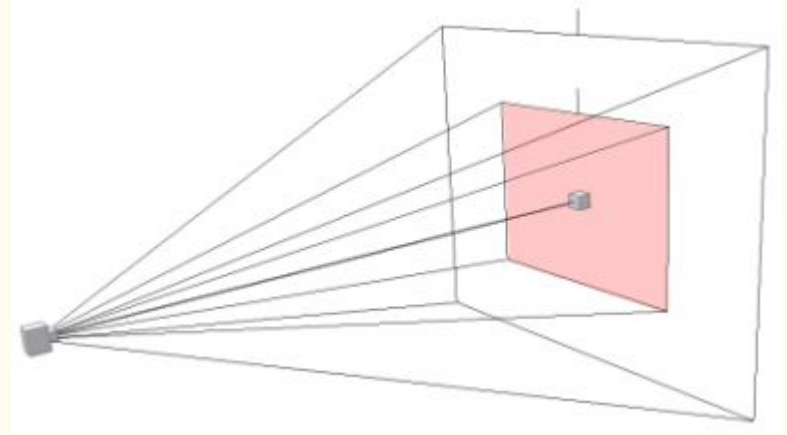
Cubo



1. En cuanto al Rubick
2. Es una estructura donde se pide 27 cubitos
3. Se usa `shared_ptr` (múltiples punteros)

Cámara

1. Usa funciones trigonométricas y una variable tiempo
2. La cámara es un punto que apunta a (x,y,z) y hacia donde apunta es otro punto (x,y,z)



Solver

CRUZ: ARISTAS BIEN ORIENTADAS



PUNTO



1. El solver usa FRIDRIC
2. Se entrega un string con los movimientos realizados
3. Resulta un string con los movimientos a realizar

Respirar



1. Para respirar usamos 2 funciones
 - a. Trasladar
 - b. Cargar vértices (cargamos los vértices modificados)

Mover cada cubo

1. Usamos funciones trigonométricas aprovechando una variable global y que cambia constantemente

