

Che cos'è un algoritmo?

Un algoritmo normalmente possiamo definirlo come una lista di istruzioni da seguire per risolvere un problema. Un algoritmo lo troviamo nelle vita di tutti i giorni: per esempio l'algoritmo di una pizza è la **ricetta**, quello per costruire una nave di lego e la serie di passaggi presenti sul manuale di istruzioni.

Nel campo dell'**informatica**, un algoritmo è una **procedura di calcolo** che serve a risolvere un problema più o meno complesso: dall'ordinare una lista di nomi a guidare le delicate operazioni di una missione spaziale. Per “dire” a un computer che cosa fare occorre un codice, e per **scrivere questo codice** serve, appunto, un algoritmo.

Nel cubo di Rubik gli algoritmi sono una serie di mosse utilizzate per risolverlo in qualsiasi caso. Ogni mossa dell'algoritmo viene indicata con delle lettere e dei numeri per indicare quante volte quella mossa deve essere ripetuta.

Con il passare del tempo si sono sviluppate varie tecniche per risolvere il cubo di Rubik: il primo che è il metodo basilare ovvero quello a strati dove andremo a risolvere ogni strato singolarmente, mentre un altro metodo più complicato è il metodo Fridrich dove vengono risolti il primo e il secondo strato insieme e infine si risolve l'ultimo strato.

Situazione analoga(uguale)con il cubo “specchiato”, va risolto come un classico cubo di rubik ma al posto di basarci sui colori, dobbiamo considerare invece le forme del cubo.