

“Rubik’s Cube”-Simulation

Fabio Freund

Beschreibung:

Ziel des Projektes ist die Implementierung eines 3x3 Rubik’s Cube. Dabei soll der Benutzer alle Drehungen, die auf einem gewöhnlichen Rubik’s Cube möglich sind, eingeben können, sodass das Programm dann den aktuellen Zustand des Würfels anzeigt.

In-Scope:

- Darstellung eines Rubik’s Cube
- korrekte Darstellung von Drehungen am Würfel
- Generierung eines zufällig verdrehten Würfels
- Kontrolle, ob generierte Zustände lösbar sind

Nice-to-have:

- Eingabe eines (lösbaren) Zustandes für einen Rubik’s Cube
- Finden eines beliebigen Lösungsweges für eingegebene Zustände

Out-of-Scope:

- Finden einer optimierten Lösung für einen zufälligen Zustand
- Simulation von anderen Rubik’s Cubes (z.B. 2x2, 4x4, 5x5)