



			[0][0]	[0][1]	[0][2]
			[0][3]	[0][4]	[0][5]
			[0][6]	[0][7]	[0][8]
[5][0]	[5][1]	[5][2]	[1][0]	[1][1]	[1][2]
[5][3]	[5][4]	[5][5]	[1][3]	[1][4]	[1][5]
[5][6]	[5][7]	[5][8]	[1][6]	[1][7]	[1][8]
			[2][0]	[2][1]	[2][2]
			[2][3]	[2][4]	[2][5]
			[2][6]	[2][7]	[2][8]
			[3][0]	[3][1]	[3][2]
			[3][3]	[3][4]	[3][5]
			[3][6]	[3][7]	[3][8]

[4][0]	[4][1]	[4][2]
[4][3]	[4][4]	[4][5]
[4][6]	[4][7]	[4][8]

- 1번 보라색 위 오른쪽 1
- 2번 보라색 위 왼쪽 2
- 3번 보라색 위 왼쪽 1
- 4번 보라색 아래 오른쪽 1
- 5번 보라색 아래 왼쪽 2
- 6번 보라색 아래 왼쪽 1
- 7번 보라색 왼쪽 위 1
- 8번 보라색 왼쪽 위 2
- 9번 보라색 왼쪽 아래 1
- 10번 보라색 오른쪽 위 1
- 11번 보라색 오른쪽 위 2
- 12번 보라색 오른쪽 아래 1
- 13번 보라색 전체 왼쪽 1
- 14번 보라색 전체 왼쪽 2
- 15번 보라색 전체 오른쪽 1
- 16번 붉은색 전체 왼쪽 1
- 17번 붉은색 전체 왼쪽 2
- 18번 붉은색 전체 오른쪽 1
- 19번 x축 -> z축 1

```
#define R rotation[10](CUBE)
#define R_ rotation[12](CUBE)
#define R2 rotation[11](CUBE)
```

```
#define L rotation[9](CUBE)
#define L_ rotation[7](CUBE)
#define L2 rotation[8](CUBE)
```

```
#define F rotation[15](CUBE)
#define F_ rotation[13](CUBE)
#define F2 rotation[14](CUBE)
```

```
#define B rotation[16](CUBE)
#define B_ rotation[18](CUBE)
#define B2 rotation[17](CUBE)
```

```
#define U rotation[3](CUBE)
#define U_ rotation[1](CUBE)
#define U2 rotation[2](CUBE)
```

```
#define D rotation[4](CUBE)
#define D_ rotation[6](CUBE)
#define D2 rotation[5](CUBE)
```

```
#define X_Z rotation[19](CUBE)
#define X_Y rotation[20](CUBE)
```