

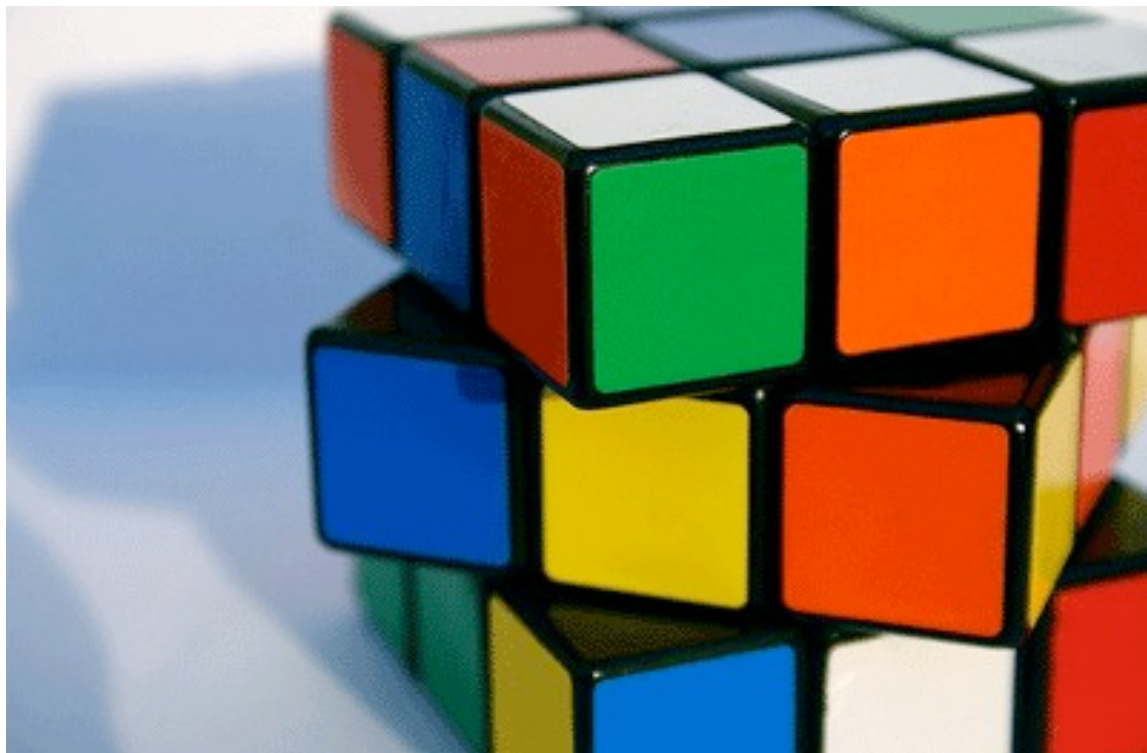
---

# Rubik's Cube

Informatikprojekt

Selim Öksüz & Noëlle Rosenberg  
Hochschule für Technik Zürich • May 10, 2011

---



## INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	3
Der Rubik's Cube	4
<i>Ein bisschen Geschichte</i>	4
<i>Rund um den Aufbau des Cubes</i>	4
Lösung	5
<i>Datenstruktur</i>	5
<i>Algorithmen</i>	5
Graphical User Interface	6
Literaturverzeichnis	7

## EINLEITUNG

Schon mancher hat sich stundenlang mit ihm beschäftigt, sich mit ihm herumgeschlagen, ihn gedreht, gewendet und geschraubt. Viele Nerven beim verzweifelten Versuch, alle gleichfarbigen Viereckchen auf die korrekte Ebene zu bringen gebraucht und ihn dann schlussendlich doch müde und erschöpft in der hintersten Schubladenecke verstaut.



Genau, die Rede ist vom Rubik's Cube!

Wie funktioniert er denn nun wirklich? Welcher bzw. welche Algorithmen stecken hinter diesem magischen Zauberwürfel?

Diesen Fragen wollen wir in unserem Informatikprojekt und damit in der folgenden Dokumentation nachgehen.

## DER RUBIK'S CUBE

### Ein bisschen Geschichte

Der Rubik's Cube ist ein dreidimensionales, mechanisches Geduldspiel. Er wurde im Jahre 1975 von dem ungarischen Bauingenieur und Architekten Ernő Rubik erfunden und sollte den damaligen Studenten Rubik's die Möglichkeit geben, ihr räumliches Denkvermögen zu trainieren.

Schon bald gewann der Zauberwürfel an weltweiter Beliebtheit von Gross und Klein und wurde 1980 gar mit dem Sonderpreis *Bestes Solitärspiel* des Kritikerpreises *Spiel des Jahres* ausgezeichnet.

### Rund um den Aufbau des Cubes

Der Rubik's Cube besteht aus sechs verschiedenfarbigen Seiten.

## LÖSUNG

Datenstruktur

Algorithmen

## GRAPHICAL USER INTERFACE

## LITERATURVERZEICHNIS

Wikipedia Zauberwürfel (2011)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Zauberwürfel>