

1 Implementer Cuben

- Skal kunne løse cuben
 - Optimal solver
 - Beginners
- GUI/UI
 - 2D
 - 3D
 - Console
- Definer Cuben
- Definer twists

2 Definition af cuben

- Nummerer
- Cubie & cubicle
 - Cube
 - * 8 corner cubies
 - * 8 corner cubicles
 - * 12 edge cubies
 - * 12 edge cubicles
 - * 6 faces
 - 1 center cubie per face
 - pointer to cubicles
 - * 6 center cubies
 - Cubie
 - * Orientation
 - * 2-3 facelets
 - Cubicle
 - * pointer til cubie

3 Definition af enkelte klasser

- Cube
 - Pointer til faces
 - 3 små arrays med to faces hver
 - Skal placere cubicles
 - Instans var for hver cubicle
- Face
 - Twist method → tag højde for orientation
 - Constructor tager 4 corners og 4 edges - cubicles som input i et array
 - Farve til centerpiece
 - Pointer til facelet
 - Rigtig rækkefølge ved input af corners og edges
- Cubicle
 - Constructor uden argument
 - Instans var pointer til cube
 - Getters og setters
- Cubie
 - Styr på orientation
 - Pointer til facelet
 - Getters og setters
- Facelet
 - Styr på farven

4 Report structure

- Implementation
 - Thoughts behind the implementation
 - * Cube
 - * Beginners
 - * Optimal
 - * Maybe some GUI
 - Actual implementation
 - * Cube
 - * Beginners
 - * Optimal
 - * Maybe some GUI

5 Videre udvikling

Bruge maps til at beskrive faces i stedet for arrays Indtastning af en arbitrær cube, hvor orientation passer