

Brainstorm

- Proof-of-concept
 - Vi overvejer 2D
 - 3D kunne være fedt, men er ikke nødvendig
 - Vi vil lave noget kode, som kan bruges til noget
- Beskriv, analyser & vurder algoritmer
 - Generelt hvad er algoritmer
 - Rubik's kube algoritmer
- Beskriv rubik's kube
 - Permutationer
 - Symmetri
 - Jargon
 - Opbygning
- Kontekst
 - Andre former for kuber
 - Hvem er Ern Rubik?
 - Hvor stammer ideen fra?
 - Forskning
 - Samfundsmæssig betydning
 - Historie
 - Edutainment

Problemformulering

Hvordan løser man en rubiks kube effektivt, og hvordan kan dette implementeres i et program?

Ideer til applikation

- Blue (B)
- Green (G)
- Orange (O)
- Red (R)
- White (W)
- Yellow (Y)

Pieces

Every piece can be put into a box, every box is defined by how many colours the piece has.

- Corners
 - BOW
 - BOY
 - BRW
 - BRY
 - GOW
 - GOY
 - GRW
 - GRY
- Edges
 - BO
 - BR
 - BW
 - BY
 - GO
 - GR
 - GW
 - GY
- Center
 - B
 - G
 - O
 - R
 - W
 - Y