# Ernö Rubik

Født i ungarn (1944)

Ingeniør med speciale i arkitektur

(Husk at kuben skiftede navn pga. trademark, varemærke/handelsmærke)

Tilføj billede af Ernö

# Rubiks terning

26 cubies

9 facelets per face

# Problem analyse

Skal tilføjes

Communities

Algoritmer

# Problem formulering

# Program oversigt

Fjern introduktion og problemformulering

# Gruppe teori

Overskriften mangler

Opperator er med et p

Måske dele slide op, så tingene kommer ind en efter en

Fortæl om den relablede kube som en undergruppe

# Grænser

Milliarder ikke millioner

Husk at fortælle alle tingene på slide 1

Fremtid -> udvikling

De to grænser vil mødes, og det formodes at de gør det ved 20

Forklar at hvert punkt er et bevis

# Begynderens Algoritme

Begynder Algoritmen – Husk at ændre navnet alle steder

Funktionalitet – Skriv at den er inddelt i 7 trin

Medtag flowchart

Tilføj et punkt med twist reduction

Mere struktur

# Kociemba’s Optimale Løser

Byt om på langsom og manglende opslag

Medtag flowchart

# Demonstration

# Resultater

Oversigts slide

Computer vi har testet på

Begynder

Kociemba

# Resultater 2 – Begynder algorithmen

50 scrambles skal først

Husk at gennemgå grafen

151 træk i stedet for 152

# Resultater 3 – Kociemba’s optimale løser

Fjern (parantesen)

Løsning udenfor H tager ca. 18 millioner år

Løsninger inde i H tager max 256 år

# Konklusion

Bruger altid max 22 træk

Vores implementering af begynder john

Måske snakke om cube explorer

# Procesanalyse

Roller??

Pauser

Husk at fortælle om billedet under projektplanlægning