

RISOLUZIONE CUBO DI RUBIK

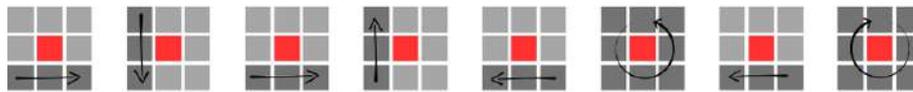
Dopo aver completato la faccia bianca, si passa a completare il secondo strato, seguendo questi due algoritmi:

ALGORITMO 1: scambiare due spigoli (basso e sinistra)



Eeguire le seguenti mosse:

Attenzione! Quando si eseguono gli algoritmi, tenere davanti a sé **sempre la stessa faccia**.

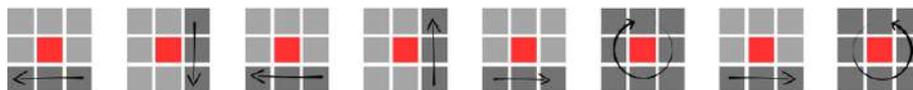


ALGORITMO 2: scambiare due spigoli (basso e destra)



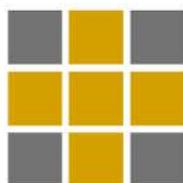
Eeguire le seguenti mosse:

Attenzione! Quando si eseguono gli algoritmi, tenere davanti a sé **sempre la stessa faccia**.



Si passa poi a creare la croce gialla. *Attenzione*, quando esegui l'algoritmo devi guardare una delle facce laterali del cubo e la faccia gialla deve stare sopra!

ALGORITMO 3: creare la croce gialla

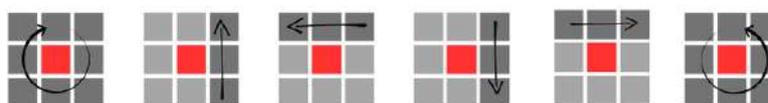


A seconda della situazione che si presenta, bisognerà eseguire l'**algoritmo 3** una volta, due volte, tre volte oppure nessuna volta (nel caso la croce gialla sia già presente).



Eeguire le seguenti mosse:

Attenzione! Quando si esegue l'algoritmo, la faccia gialla deve stare sopra.



Si passa poi a posizionare correttamente gli spigoli.

ALGORITMO 4: posizionare correttamente gli spigoli

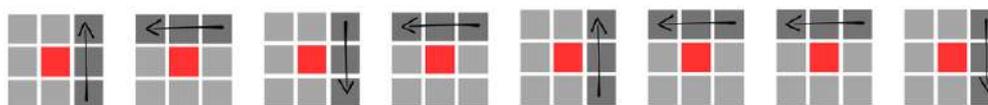


A seconda della situazione che si presenta, bisognerà eseguire l'**algoritmo 4** una volta, due volte, oppure nessuna volta (nel caso gli spigoli siano tutti già in posizione corretta). Nelle immagini seguenti, il **verde** indica uno spigolo in posizione corretta, mentre il **rosso** in posizione scorretta.



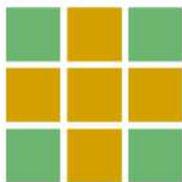
Eeguire le seguenti mosse:

Attenzione! Quando si esegue l'algoritmo, la faccia gialla deve stare sopra.



Si passa poi a posizionare correttamente i vertici (anche se non ancora ruotati nella posizione corretta).

ALGORITMO 5: posizionare correttamente i vertici

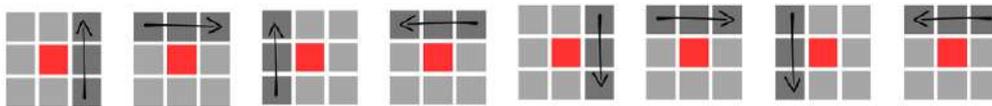


Un vertice è in posizione corretta se i suoi tre colori corrispondono ai colori delle tre facce dove si trova. Tuttavia, il vertice potrebbe essere ruotato diversamente.

Quando si esegue l'algoritmo, se un vertice è già in **posizione corretta**, va messo in alto a sinistra, altrimenti (se nessun vertice è in posizione corretta) si può eseguire l'algoritmo a partire da qualsiasi faccia laterale.

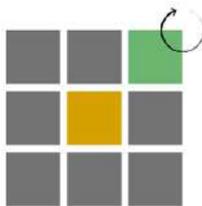
Eeguire le seguenti mosse, anche più volte:

Attenzione! Quando si esegue l'algoritmo, la faccia gialla deve stare sopra.



Si passa poi a ruotare i vertici nella posizione corretta.

ALGORITMO 6: ruotare un vertice in senso orario

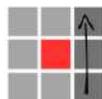


Quando si ruota un vertice, bisogna posizionarlo davanti a sé in alto a destra (guardando la faccia gialla).

Finché non si saranno ruotati tutti i vertici, il cubo risulterà scombinato. Per ruotare gli altri vertici, portarli sempre in alto a destra ruotando *solo la faccia gialla*.

Eeguire le seguenti mosse, per due volte:

Attenzione! Quando si esegue l'algoritmo, mettere la faccia gialla davanti a sé.



Ruotare la faccia sotto, non quella davanti a sé.



Ruotare la faccia sotto, non quella davanti a sé.

ALGORITMO 7: ruotare un vertice in senso antiorario

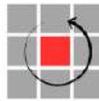


Quando si ruota un vertice, bisogna posizionarlo davanti a sé in alto a destra (guardando la faccia gialla).

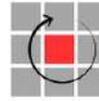
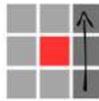
Finché non si saranno ruotati tutti i vertici, il cubo risulterà scombinato. Per ruotare gli altri vertici, portarli sempre in alto a destra ruotando solo la faccia gialla.

Eeguire le seguenti mosse, per due volte:

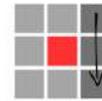
Attenzione! Quando si esegue l'algoritmo, mettere la faccia gialla davanti a sé.



Ruotare la faccia sotto, non quella davanti a sé.



Ruotare la faccia sotto, non quella davanti a sé.



Il cubo è ora risolto!