

CUBO MÁGICO

Consiste em resolver cientificamente um dos mais populares jogos da década de 80.

O programa permite alinhar e mover o cubo em qualquer direção, possibilitando a visualização no vídeo de cada movimento.

Pode-se solucionar cubos com o auxílio do computador, pois este programa mostra cada movimento, passo a passo.

As cores do cubo mágico são representadas por letras:

- A - amarelo
- B - branco
- C - carmim (vermelho)
- L - laranja
- V - verde
- R - roxo (azul)

OBS.: De um cubo para outro podem haver diferentes tonalidades de cores. Neste programa foram usadas as mais comuns.

INSTRUÇÕES

- 1) Para entrar o programa digite LOAD "CUBO" e NEWLINE.
- 2) Após 8 minutos o programa entrará automaticamente.

MENU

Para entrar o item desejado digite unicamente o número (1, 2, 3, 4, 5 ou 6).

- 1 - Reinicie - Reordena o cubo
- 2 - Entrada de movimentos.

1



Movimento das linhas

- E1 - A linha de cima para esquerda.
- E2 - A linha do meio para esquerda.
- E3 - A linha de baixo para esquerda.
- D1 - A linha de cima para direita.
- D2 - A linha do meio para direita.
- D3 - A linha de baixo para direita.

Movimento das colunas

- B1 - A coluna da esquerda para baixo.
- B2 - A coluna do meio para baixo.
- B3 - A coluna da esquerda para baixo.
- C1 - A coluna da esquerda para cima.
- C2 - A coluna do meio para cima.
- C3 - A coluna da direita para cima.

Movimento das faces

- VD - Vira o cubo para direita.
- VE - Vira o cubo para esquerda.
- VB - Vira o cubo para baixo.
- VC - Vira o cubo para cima.
- GE - Gira a face frontal para esquerda.
- GD - Gira a face frontal para direita.

Todos os movimentos são feitos em relação à face da frente.
Durante a execução do programa em qualquer dos itens, se quiser retornar ao menu digite "M".

2

Sugestão: O melhor modo de aprender como executar os movimentos acima é entrar um movimento e verificar como este ocorre.

3 - Mistura as cores:

Você deverá entrar o número de vezes, para não misturar entre "0".

4 - O computador resolve:

O cubo é resolvido pelo computador mostrando passo a passo. Cada movimento executado é impresso na parte inferior direita da tela, pressionando-se qualquer tecla exceto "M" que retorna ao menu ou "Break" dá prosseguimento a resolução.

Sistema de solução

(as áreas hachuradas indicam a sequência de movimentos que o computador utiliza para resolver o cubo mágico).

A - Cruzando na parte superior.



B - Completando a parte superior.



3

C - Completando a linha do meio.



D - Cruzando em baixo.



E - Completando a parte inferior.



Depois que o cubo estiver resolvido pressione "new line" em 3 vezes seguidas para retornar ao menu.

5 - Para gravar o cubo
Este item permite gravar o último cubo utilizado, digite um nome e newline.

4

6 - Entre um cubo

Este item permite entrar o cubo real na tela.

Para entrar as cores, digite a letra que corresponde a cor no lugar da interrogação "?".

Se você tiver digitado uma letra errada digite "SHIFT RUBOUT" e digite a correta.

Se acidentalmente você tiver digitado "BREAK", digite GOTO 25 e NEWLINE, digitando "M", o programa retornará ao menu.

© 1983 - MULTISOFT Informática Ltda.

5

CUBO MÁGICO-16K

MICROSOFT