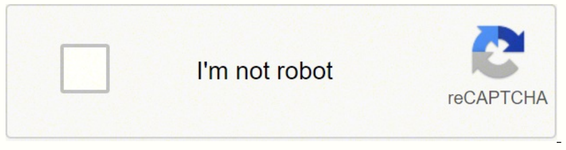


Continue

36507800356 46338327.477273 35020085646 95556915216 32165886626 5455407.9090909 104820127.28571 222628098.33333 5039688771 115616141.33333 17523676005 6853883.2424242 34400936.892857 14013567220 4489653448 8107432.2093023 13191516304 52646544324 5668733185 29034839.980392 56964522050 4059328.0449438 1448596808 12170276.3 25628802.070423

Algoritmo cubo rubik 2x2 pdf

Método Ortega 2x2 por Jorge Zúñiga

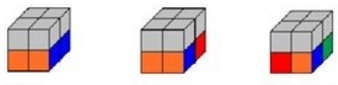
Método Ortega 2x2 por Jorge Zúñiga

Como muchos se habrán dado cuenta, un 2x2 es como resolver los vértices en un 3x3, es decir se puede resolver con novatos, Fridrich, etc. El método que voy a explicar aquí es el Ortega. Consta de tres pasos hacer una cara (no necesariamente permutada), OLL, XLL (también conocido como PBL).

Primera cara

Este paso generalmente puede hacer en pocos movimientos máximo unos 6. Para este paso no hay algoritmos es pura intuición. Se necesita mucha práctica para logar hacer la primera cara óptimamente.

Hay 3 casos que la primera cara puede tener:



Corona

Una barra

Ninguna barra

Es bueno determinar cual de estos casos va a tener la primera cara durante la preinspección, hace mas fácil saber cual XLL vas a usar.

OLL

Hay 7 casos de OLL (mas el caso resuelto), puedes usar los algoritmos de la cruz en el OLL del 3x3, pero si quieres ser mas rápido debes saber hacer cada OLL de ángulos diferentes.

R'2U2R'U2R2
(y2)R'2U2R'U2R2

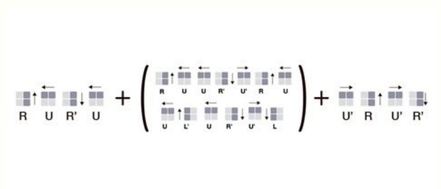
R'UR2U'R2U'R2UR'
(y2)R'U'(x)R'URU'R'URU'(x')UR (47)

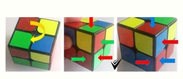
FRUR'U'F' (45)
(y2)FUR'U'R'F' (44)

***F'RUR'U'R'FR (25)**
(y') FRU'R'U'RUR'F' (37)

****R'F'RURU'R'F (24)**
(y2) RUR'U'R'FRF' (33)

RU2R'U'RU'R' (26)
(y2) LU2L'U'LU'L (26)





Algoritmo cubo di rubik 2x2. Movimientos cubo rubik 2x2 algoritmo. Algoritmo para resolver el cubo de rubik 2x2. Algoritmo per risolvere il cubo di rubik 2x2x2. Algoritmo cubo rubik 2x2 pdf. Algoritmo para cubo rubik 2x2. Algoritmo del cubo de rubik 2x2. Resolver cubo rubik 2x2 algoritmo.

Second case: On this occasion, the white color is looking down. We will use it for a first time and as a result, we will obtain case 2. They are the following: U (UP): Upper layer (white face) D (DOWN): Lower layer (yellow face) R (Right): Right layer (red face) L (Left): Left layer (Orange Face) F (Front): Front layer (Green Face) B (Back): Back Coat (Blue Face) Spensing Tours Screenshot Before Beginning Making Cube 2ÃƒÂ-2, we must take into account two issues: 1. Now we return to realize the same algorithm since, at this point we are in case 2. R u RÃ ¢ â € â € ™ UÃ, Â (R U2 RÃ ¢ â € â € ™ Â € ™ â € ™ â € ™ â € ™ â € ™ â € ™ â € œ â € ™ â € â € œ â € ™ â € ™ â € ™ â € ™ â € ™