Continue

Rubik's cube solution pdf francais

Pour arriver à résoudre le Rubik's cube, il faut suivre une méthode particulière, et en suivre chacune des étapes. La solution que je vous présente ici, en plus d'être facile et concise, si elle est bien comprise et assimilée, permet de résoudre le Rubik's cube en une trentaine de secondes. C'est une très bonne méthode pour débuter, car les formules que vous y apprendrez ne seront pas inutiles pour la suite, dans le cas où vous désirez changer de méthode, pour une qui permet d'aller plus vite. Si vous désirez réussir à résoudre le Rubik's cube pour la première fois, et cela de la façon la plus simple, voici la solution. Si vous n'êtes pas familiers avec les notations, je vous conseille la page sur l'univers du Rubik's cube. Enfin si vous n'avez pas encore votre Rubik's Cube et que vous débutez, je cous conseille d'opter soit pour le Rubik's Cube officiel dans un premier temps soit pour l'un des meilleurs cubes du marché : le MoYu Aolong V2. Rubik’s Cube | Le puzzle 3x3 original de correspondance de couleurs, un cube classique de résolution de problème, avec son Guide de poche MoYu Aolong V2 - Magic Cube - Dernière Version améliorée 2019 - Cube 3x3x3 (Noir) Tout d'abord, choisissez une face. Je choisis toujours le blanc, et je vous conseille d'en faire autant. Donc, commençons par faire une croix blanche. Cette première étape n'est pas très difficile, et je pense que vous vous en sortirez très bien tout seuls... Attention cependant, il faut que les couleurs sur les cotés soient aussi correctes : vous devez différencier une bonne croix d'une mauvaise croix (voir ci-dessous). Si vous êtes dans le cas d'une mauvaise croix, cela n'apporte rien, vous devez recommencer jusqu'à obtenir la bonne croix. Exemple de croix correcte : Exemple de croix incorrecte : (et vous pouvez voir comment on résout le problème en cliquant sur les flèches) Quelques conseils : Pensez à toujours vous repérer grâce aux centres, c'est eux qui sont fixes. Mettez la face blanche (donc le centre blanc) en bas. Vous pouvez tourner la face d'en haut autant que vous voulez ca ne modifiera pas ce qui a déjà été fait. Pour finir la face, nous allons garder la face blanche en bas, ce qui rendra la résolution plus simple à effectuer. Nous allons donc finir la première face. De la même façon que précédemment, à chaque fois que l'on place un coin, il faut le placer au bon endroit. Par exemple, le coin blanc-orange-bleu doit aller entre les centres blanc, orange et bleu. Comme avant, on peut tourner la face du haut, et cela ne cassera pas ce qui a déjà été fait. Il faut dans un premier temps trouver un coin qui a du blanc, et le mettre au dessus de l'endroit où il doit aller (grâce à la face du haut). On a ensuite trois possibilités : Cas n°1 : blanc à gauche Cas n°2 : blanc à droite Dernier cas (n°3) : blanc en haut On remarquera que : Le cas n°2 est le symétrique du cas n°1 Dans le cas n°3, on se ramène d'abord au cas n°2 On recommence bien sur cette opération pour les 4 coins On a maintenant ce que l'on appelle un étage : une face avec sur le coté les bonnes couleurs. Vous n'etes pas découragés ? Parfait, continuons avec cette solution facile. The Motorsport Images Collections captures events from 1895 to today’s most recent coverage.Discover The CollectionCurated, compelling, and worth your time. Explore our latest gallery of Editors’ Picks.Browse Editors' FavoritesExperience AI-Powered CreativityThe Motorsport Images Collections captures events from 1895 to today’s most recent coverage.Discover The CollectionCurated, compelling, and worth your time. Explore our latest gallery of Editors’ Picks.Browse Editors' FavoritesExperience AI-Powered CreativityThe Motorsport Images Collections captures events from 1895 to today’s most recent coverage.Discover The CollectionCurated, compelling, and worth your time. Explore our latest gallery of Editors’ Picks.Browse Editors' FavoritesExperience AI-Powered Creativity Share — copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially. Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms. Attribution — You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use. ShareAlike — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits. You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation . No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material. Make Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your MoveMake Your Move