Manuale di Kubrick

Ian Wadham
Traduzione italiana: Valter Mura
Traduzione italiana: Andrea Celli
Revisione della traduzione: Federico Zenith

Indice

1 Introduzione **5**

2 Come si gioca **6**

2.1 Fare le mosse 6
2.2 Fare le mosse con il mouse 7
2.3 Fare le mosse con la tastiera 7
2.4 Mosse di Singmaster 7

3 Regole del gioco, strategie e suggerimenti **9**

3.1 Regole 9
3.2 La complessità del gioco 9
3.3 Strategie e suggerimenti 9

4 Panoramica dell'interfaccia **11**

4.1 Le voci del menu 11

5 Domande ricorrenti **14**

6 Configurazione del gioco **15**

7 Riconoscimenti e licenza **16**

Sommario

Kubrick è un gioco basato sul cubo di Rubik™. La dimensione del cubo va da 2×2×2 a 6×6×6; in alternativa puoi giocare con cubi irregolari come 'mattoni' di 5×3×2 o 'tappetini' di 6×4×1 o 2×2×1. Il gioco permette di scegliere alcuni rompicapo a diversi livelli di difficoltà, oppure disposizioni curiose e relative mosse risolutive, oppure puoi creare un tuo rompicapo...

Capitolo 1

Introduzione

TIPO DI GIOCO:
Logica

NUMERO DI GIOCATORI POSSIBILI:
Uno

Kubrick è basato sul famoso cubo di Rubik, inventato dal professor Ernő Rubik in Ungheria negli anni 1970. La sua struttura originale era un cubo che sembrava composto di 27 piccoli cubi colorati, chiamati 'cubetti', disposti in una struttura 3×3×3. Al girare delle facce del cubo, il colore dei cubetti si mescola e la sfida era ricombinarli in modo che ogni faccia del cubo fosse di un solo colore.

In Kubrick, la dimensione del cubo varia da 2×2×2 (facile) a 6×6×6 (molto difficile), ma puoi giocare con 'mattoni' irregolari di 5×3×2 e 'tappetini' (dello spessore di un cubetto) come 6×4×1. Il gioco permette di scegliere alcuni rompicapo a seconda del livello di difficoltà, così come le dimostrazioni dei modelli e le soluzioni, o puoi creare i tuoi rompicapo.

Capitolo 2

Come si gioca

> OBIETTIVO:
> Riportare tutti i pezzi del cubo alle loro posizioni di partenza dopo che il computer ha effettuato alcune mosse per mischiarli.

Kubrick inizia con una dimostrazione animata che sceglie casualmente cubi di varie dimensioni, li mischia e li risolve. Se non hai mai visto un cubo di Rubik™ prima, la dimostrazione ti darà un'idea generale su come giocare. Sarà sufficiente premere in un punto con il mouse per bloccare la dimostrazione e iniziare a giocare. Inoltre potrai vedere un nuovo rompicapo o l'ultimo su cui stavi lavorando, così come l'avevi lasciato.

Kubrick permette di scegliere tra tre visuali che mostrano uno, due o tre cubi: si tratta sempre dello stesso cubo visto da angolazioni diverse. Usa il menu **Visualizza** o i pulsanti della barra degli strumenti per cambiare visuale.

Usa l'elemento del menu **Partita** → **Scegli tipo di rompicapo** per scegliere le dimensioni del cubo e il grado di difficoltà del tipo di rompicapo che vuoi provare. Quindi usa l'elemento del menu**Partita** → **Nuovo rompicapo**tutte le volte che desideri mischiare il cubo e iniziare un nuovo rompicapo dello stesso tipo.

2.1 Fare le mosse

Per spostare il cubo puoi usare sia il mouse che la tastiera.

Usa il tasto sinistro del mouse o la tastiera per ruotare una fetta del cubo attorno a un asse, come quando si risolve un rompicapo. Le fette quadrate (ad es. 4×4 cubetti) ruotano di 90 gradi alla volta, quelle rettangolari (ad es. 5×3 cubetti) di 180.

Usa il tasto destro del mouse per ruotare tutto il cubo attorno a un asse, o usa il tasto **C** in un comando da tastiera. Queste mosse non portano ad una soluzione del rompicapo, ma si possono usare per esaminare più da vicino la situazione attuale o per predisporre il cubo a una sequenza di mosse risolutive, come sbrogliare due angoli.

Tutte le mosse, comunque vengano fatte, sono visualizzate progressivamente nella barra degli strumenti con la ben nota notazione Singmaster. Vedi Sezione 2.4 per maggiori dettagli.

2.2 Fare le mosse con il mouse

Per fare le mosse con il mouse, premi il tasto destro del mouse o il tasto sinistro del mouse sul lato colorato di un qualsiasi cubetto visibile, tieni premuto il tasto, trascina e rilascia.

Quando usi il tasto sinistro del mouse il lato e un'intera fetta del cubo si sposta nella direzione indicata. La fetta si inclina leggermente per farti vedere cosa succederà al rilascio. Se non sei soddisfatto della mossa, riporta il mouse al punto dove avevi iniziato.

Se usi il tasto destro del mouse, il puntatore del mouse si aggancia al cubo e tutto il cubo ci ruota assieme finché non lo rilasci.

2.3 Fare le mosse con la tastiera

Ci sono due modi per fare le mosse con la tastiera: le mosse XYZ, descritte qui, e le mosse Singmaster, che sono descritte nella loro sezione.

Per ruotare il cubo in modalità XYZ, premi per prima cosa uno dei tasti **X**, **Y** o **Z** per selezionare un asse. Sullo schermo, l'asse X va da sinistra a destra, l'asse Y dal basso verso l'alto e l'asse Z verso di te da dietro lo schermo. Adesso usa il tasto **C** per ruotare l'intero cubo o uno dei tasti da **1** a **6** per selezionare il numero della fetta.

Infine, usa il tasto freccia sinistra per ruotare in senso antiorario e quello freccia destra per il senso orario. La fetta che sta per muoversi (numerata da 1 a 6) lampeggerà finché non premerai un tasto freccia.

Puoi fare altre mosse con uno, due o tre dei tasti precedenti. Per esempio, per spostare di nuovo la stessa porzione, basta premere un tasto freccia.

Se hai usato il tasto destro del mouse per ruotare il cubo, il significato di X, Y e Z potrebbe essere cambiato, quindi il cubo viene riallineato automaticamente con l'elemento del menu **Mossa** → **Riallinea il cubo** prima che la mossa da tastiera che hai richiesto possa essere eseguita.

2.4 Mosse di Singmaster

Il professor David Singmaster, un matematico inglese, fu tra i primi a studiare il cubo di Rubik™ e il suo rapporto col ramo della matematica noto come Teoria dei gruppi. Nel suo libro, 'Notes on Rubik's 'Magic Cube'' (quinta edizione, pubblicato nel 1980), definì un modo per descrivere brevemente le sequenze di mosse del cubo. I matematici la chiamano 'notazione' e la notazione di Singmaster è ora ampiamente utilizzata a livello internazionale nei libri e sui siti Web per discutere problemi e soluzioni del cubo di Rubik™. Per esempio, vedi l'articolo di Wikipedia e i suoi collegamenti a proposito del cubo di Rubik™.

Il programma Kubrick usa una forma modificata della notazione di Singmaster per visualizzare tutte le mosse, in qualsiasi modo vengano fatte, usando un'area della barra degli strumenti. Consente inoltre di inserire le mosse dalla tastiera nella notazione di Singmaster. La notazione è stata modificata per poterla usare con cubi più grandi, mattoni e tappetini rispetto al cubo originale di dimensione 3, e per permettere immissioni comode da tastiera, senza che si scontrino con le scorciatoie o le altre azioni di Kubrick.

In breve, Singmaster immagina di vedere il cubo leggermente dall'alto a destra, esattamente come la **Vista frontale** predefinita di Kubrick. Puoi vedere le tre facce superiore, anteriore e destra del cubo, che Singmaster (in inglese) ha chiamato 'Up', 'Front' e 'Right', o in breve **U**, **F** e **R**. Le tre facce che non puoi vedere, che sono nella **Vista posteriore** di Kubrick, sono quella inferiore, posteriore e sinistra, che Singmaster chiama (in inglese) 'Down', 'Back' e 'Left', o in breve **D**, **B** e 'L'. Singmaster usa rispettivamente **U** e **D** per le facce superiore e inferiore in quanto **B** è riservato alla faccia posteriore.

Tutto ciò è sintetizzato nella tabella seguente: ora le mosse. Una sola lettera o battitura di uno tra i caratteri **UFRDBL** rappresenta un movimento in senso orario di quella faccia di un angolo retto (90 gradi) per una faccia quadrata e 180 gradi per una rettangolare (come su un mattone o un tappetino). Il difficile arriva ora.

'Senso orario': si intende in senso orario quando stai guardando direttamente quella faccia. Questo è abbastanza semplice con le facce **UFR**, ma con le **DBL** sembra che si muovano in senso antiorario; questo perché le stai guardando da dietro. Nella **Vista posteriore** di Kubrick le mosse **DBL** saranno in senso orario, come ci si aspetta. Invece che cercare di immaginarsi a guardare il retro del cubo quando si effettuano mosse **DBL**, potrebbe essere più facile pensare che queste siano configurate per muoversi in senso antiorario rispetto alla **Vista frontale**.

Notazione di Singmaster (modificata)
Tasto: **R**, *Significato:* Faccia destra. In inglese, **R** sta per 'Right'.
Tasto: **L**, *Significato:* Faccia sinistra. In inglese, **L** sta per 'Left'.
Tasto: **U**, *Significato:* Faccia superiore. In inglese, **U** sta per 'Up'.
Tasto: **D**, *Significato:* Faccia inferiore. In inglese, **D** sta per 'Down'.
Tasto: **F**, *Significato:* Faccia frontale. In inglese, **F** sta per 'Front'.
Tasto: **B**, *Significato:* Faccia posteriore. In inglese, **B** sta per 'Back'.
Tasto: **'**, *Significato:* Suffisso per una mossa al contrario, cioè antioraria. **R'** è il contrario di **R**.
Tasto: **2**, *Significato:* Suffisso per una mossa doppia. **R2** ruota due volte **R**.
Tasto: **+**, *Significato:* Suffisso per la mossa di due facce. **R+** è **RL'** in un'altra forma.
Tasto: **-**, *Significato:* Suffisso per la mossa opposta a due facce. **R-** è **RL** in un'altra forma.
Tasto: **.**, *Significato:* Prefisso per la mossa della porzione interna. **.R** è un passo nella faccia **R**.
Tasto: **C**, *Significato:* Prefisso per muovere l'intero cubo. In inglese, **C** sta per 'Cube'.

Singmaster usa una lettera apostrofata per rappresentare una mossa antioraria di una faccia. I matematici pronuncerebbero **F'** come 'F primo' o 'F trattino', che indica una mossa antioraria della faccia frontale.

Kubrick non può sapere se stai per aggiungere un apostrofo, un'altra lettera o altri simboli dopo una lettera, quindi non farà una mossa in senso orario immediatamente dopo aver premuto una lettera. Puoi costringere Kubrick a fare la mossa premendo **Invio**. Puoi anche usare la barra **Spazio**, che lascerà uno spazio nella visualizzazione delle mosse permettendo di separare i gruppi di mosse per leggibilità.

Nei cubi, mattoni o tappetini di dimensione 3 o superiore, potresti voler spostare una porzione interna, piuttosto che una faccia. Per farlo digita uno o più punti prima della lettera della faccia, ad esempio **..F** muove la fetta due strati dietro la faccia frontale e **..B** muove la fetta due strati davanti alla faccia posteriore, supponendo che ci siano 5 o 6 strati da muovere. Le mosse inverse saranno **..F'** e **..B'**.

Infine, il prefisso **C** muove l'intero cubo come fosse una faccia. Per esempio, **CF** muove in senso orario il cubo con la faccia davanti,e **CF'** lo muove in senso antiorario.

Se hai ruotato a mano il cubo con il tasto destro del mouse e hai fatto una mossa di Singmaster o da tastiera, il cubo verrà automaticamente riallineato alla visuale standard **UFR** e saranno generate e visualizzate alcune mosse **C**. In questo modo si garantisce che tu e Kubrick abbiate la stessa idea di sopra, sotto e destra. Mosse simili vengono generate quando usi l'elemento del menu **Mossa** → **Riallinea il cubo** o con l'icona **Riallinea il cubo** nella barra degli strumenti.

Capitolo 3

Regole del gioco, strategie e suggerimenti

3.1 Regole

In Kubrick non ci sono regole oltre a muovere una fetta per volta finché tutti i cubetti e i loro lati non siano nelle loro posizioni originali. Altre regole non servono, perché il modo in cui il cubo è costruito rende impossibile fare altre mosse.

Il cubo di Rubik™ 3×3×3 originale conteneva all'interno un ingegnoso meccanismo che rendeva possibile ruotare gruppi di 9 cubetti (3×3) detti 'fette'. Per fare qualsiasi altra mossa avresti dovuto rompere fisicamente il cubo o smontarlo e ricostruirlo. In Kubrick l'equivalente sarebbe modificare il codice sorgente.

3.2 La complessità del gioco

Le facce esterne dei cubetti hanno dei lati di sei colori diversi, uno per ognuna delle sei facce del cubo. Ruotando le fette i lati si mischiano e le facce del cubo diventano un'arlecchinata di colori. Sembra un rompicapo facile, ma allontanandosi dalla posizione di partenza ci si rende conto, come si espresse uno scrittore, di essere come un bambino che si è fatto sfuggire un palloncino e lo vede allontanarsi sempre di più da ogni speranza di recuperarlo.

I matematici calcolano che un cubo 3×3×3 può essere mischiato in 43.252.003.274.489.856.000 modi diversi, però stimano che tutte le posizioni di partenza possano essere risolte in venti mosse o anche meno. Il metodo che permetterebbe di farlo (non ancora scoperto) è chiamato Algoritmo di Dio. I metodi usati in pratica possono richiedere più di cento mosse. Dato che ci sono dodici possibili movimenti di facce per ogni passo, la possibilità di risolvere il cubo muovendo a casaccio sono molto remote. Alcuni cubi hanno un'immagine suddivisa in 9 parti su ogni faccia: questo li rende ancora più complicati perché, non solo dovrai riportare i lati nella posizione giusta, ma anche orientarli correttamente.

3.3 Strategie e suggerimenti

Per generare un rompicapo, Kubrick mischia il cubo con un numero prestabilito di mosse casuali. La difficoltà dipende dal numero di cubetti presenti nel cubo, dal numero di mosse con cui sono stati mischiati ma anche dal fatto che hai potuto vedere o meno il cubo mentre veniva mischiato.

In un primo tipo di rompicapo il cubo viene mischiato con un piccolo numero di mosse (3, 4 o 5), e l'idea è risolverlo nello stesso numero di mosse (o meno). È divertente, intrigante e veloce.

Poi c'è il rompicapo classico, con un rimescolamento in 10, 20 o più mosse. Sul cubo 3×3 sono stati fatti molti studi e si è scritto moltissimo, ma i cubi di altre dimensioni non sono altrettanto noti e compresi.

Kubrick dispone anche di mattoni e tappetini con cui si può giocare. Alcuni sono più facili da risolvere rispetto ai cubi e possono essere divertenti anche per i bambini.

Puoi cimentarti anche nel cercare di ricreare degli schemi eleganti per dimensioni diverse dal 3×3×3.

Kubrick può anche essere usato come 'laboratorio' per studiare i cubi alla ricerca di sequenze di mosse risolutive, perché tutte le mosse possono essere annullate o rifatte in ogni momento, sia istantaneamente che con una velocità di animazione configurabile.

È anche possibile salvare un cubo parzialmente risolto e riprenderlo in seguito. Lo stato attuale del cubo verrà automaticamente salvato e ripristinato alla chiusura e al riavvio di Kubrick.

Su un cubo con un numero dispari di cubetti per faccia, qualsiasi mossa venga fatta i lati al centro delle sei facce manterranno le loro posizioni relative. Potrai usare questi centri come ancore o punti di riferimento per le tue mosse.

Il menu **Impostazioni** ha delle opzioni per attivare o disattivare le animazioni e variarne la velocità. Questo può essere utile quando si vuole visualizzare una sequenza di mosse per capire cosa succede.

Se sei proprio inguaiato, Kubrick ha un'azione **Risolvi** che avvia un'animazione che sembra l'algoritmo di Dio, e poi rimescola il cubo. In effetti il computer sta barando: si ricorda tutte le mosse fatte e le annulla. Poi rifà quelle iniziali per mischiarlo.

Un'altra fonte di idee è la voce del menu **Dimostrazioni** → **Mosse per la soluzione**. Un metodo sistematico per risolvere un cubo è di sistemare prima la faccia inferiore, poi gli spigoli dello strato centrale e infine la faccia superiore. Le dimostrazioni mostrano sequenze di mosse in un cubo 3×3×3 che sistemano alcuni cubetti, senza rovinare le parti già risolte. Una delle dimostrazioni esegue la risoluzione completa di un esempio di cubo, usando questi metodi, ma richiede 100 mosse.

Capitolo 4

Panoramica dell'interfaccia

4.1 Le voci del menu

Partita → Nuovo rompicapo (N) (Ctrl+N)

Genera un nuovo problema del tipo attualmente selezionato.

Partita → Carica rompicapo… (Ctrl+O)

Carica un rompicapo salvato in precedenza, con tutte le dimensioni, impostazioni, stato attuale del cubo e cronologia delle mosse, usando un selettore dei file per trovare quello richiesto.

Partita → Ricomincia rompicapo… (Shift+U)

Annulla tutte le mosse effettuate e ricomincia.

Partita → Salva rompicapo… (Ctrl+S)

Salva il rompicapo attuale, con tutte le sue dimensioni, impostazioni, stato attuale del cubo e cronologia delle mosse, usando un selettore dei file per crearne uno nuovo se non è stato salvato in precedenza.

Partita → Salva rompicapo come…

Salva il rompicapo attuale in un nuovo file, con tutte le dimensioni, impostazioni dello stato attuale del cubo e cronologia delle mosse, con un selettore di file.

Partita → Scegli tipo di rompicapo

Scegli un tipo di rompicapo da risolvere da una serie di sotto-menu classificati in base alla difficoltà, alle dimensioni del cubo e al numero di mosse per mischiarlo, o usa il sotto-menu **Personalizza…** per creare i tuoi rompicapo con una finestra.

Partita → Esci (Ctrl+Q)

Esci da Kubrick, salvando le dimensioni, le impostazioni, lo stato del cubo, e la cronologia delle mosse del rompicapo attuale.

Mossa → Annulla (Ctrl+Z)

Annulla una mossa precedente (più volte se necessario).

Mossa → Rifai (Ctrl+Shift+Z)

Rifai una mossa precedentemente annullata (più volte se necessario).

Mosse → Dimostrazione principale (Ctrl+D)

Avvia o ferma la soluzione dimostrativa di un problema nella pagina iniziale di Kubrick.

Mossa → Risolvi (S)

Risolvi il cubo. Mostra l'annullamento di tutte le mosse, quindi tutte le mosse per mischiare al contrario e quindi rifà tutte le mosse per mischiare, lasciandoti ricominciare da zero.

Mossa → Ricomincia rompicapo (Shift+U)

Annulla tutte le mosse effettuate e ricomincia.

Mossa → Rifai tutto (Shift+R)

Rifai tutte le mosse precedentemente annullate.

Mossa → Riallinea il cubo (Home)

Regola l'orientamento di un cubo ruotato del minimo necessario per rendere le rotazioni una combinazione di mosse di 90 gradi, impostando gli assi paralleli agli assi XYZ. Inoltre, alcune mosse di 90 gradi dell'intero cubo sono inserite nell'elenco delle mosse per raggiungere l'effetto desiderato.

Questo serve per normare la prospettiva in modo che i lati alto, frontale e destro siano visibili assieme, e le mosse da tastiera abbiano significato. Le mosse inserite possono essere annullate e rifatte, esattamente come se le avessi fatte direttamente tu.

Per esempio, se hai usato il tasto destro del mouse per rovesciare il cubo, la faccia superiore (**U**) è ora quella inferiore (**D**), e quello che era l'asse Y punta ora verso il basso. In questa situazione l'elemento del menu **Mossa → Riallinea il cubo** ridefinirà le facce e gli assi in modo che la nuova faccia superiore (**U**) sia in alto e l'asse Y punti verso l'alto.

Visualizza → 1 cubo

Mostra una visuale frontale del cubo.

Visualizza → 2 cubi

Mostra una visuale frontale e una posteriore del cubo. Le mosse e le rotazioni delle fette possono essere effettuate su una qualsiasi delle immagini, l'altra si muoverà coerentemente.

Visualizza → 3 cubi

Mostra una visuale frontale grande del cubo e due più piccole, una frontale e una posteriore. Le mosse e le rotazioni delle fette possono essere effettuate su una qualsiasi delle immagini, le altre si muoveranno coerentemente; tuttavia, solo quella grande può essere ruotata.

Dimostrazioni → Dimostrazione principale (Ctrl+D)

Esegui la dimostrazione principale, in cui il cubo cambia figura, si riordina e si risolve da solo ruotando a caso.

Dimostrazione → Belle figure

Mostra un sotto-menu in cui si possono selezionare delle figure specifiche sul cubo $3\times3\times3$ e si dimostrano le mosse per crearli. C'è anche un elemento informativo che spiega qualcosa in più riguardo a queste figure.

Dimostrazioni → Mosse risolutive

Visualizza un sotto-menu nel quale si possono selezionare e dimostrare sequenze di mosse da usare per risolvere il cubo $3\times3\times3$. C'è anche un elemento **Informazioni** che spiega qualcosa in più riguardo a queste mosse risolutive.

Impostazioni → Guarda il mescolamento (W)

Visualizza le animazioni delle mosse di mescolamento mentre avvengono. È un aiuto per i principianti, ma potrebbe essere un modo di barare per i giocatori esperti.

Impostazioni → **Guarda le tue mosse (O)**

Mostra le animazioni delle tue mosse mentre avvengono. È un aiuto per i principianti perché rallenta le animazioni. I giocatori più esperti possono disattivare questa opzione per rendere gli spostamenti più rapidi, prendendo circa un decimo di secondo per una rotazione di 90 gradi.

Impostazioni → **Configura le barre degli strumenti...**

Apre una finestra in cui si possono impostare le azioni nelle barre degli strumenti di Kubrick.

Impostazioni → **Impostazioni gioco di Kubrick**

Apri la finestra delle impostazioni del gioco. Vedi Configurazione del gioco per maggiori dettagli.

Inoltre Kubrick ha le voci di menu **Impostazioni** e **Aiuto** comuni a tutto KDE. Per ulteriori informazioni leggere le sezioni relative Menu Impostazioni e Menu Aiuto dei Fondamentali di KDE.

Capitolo 5

Domande ricorrenti

1. *Come metto il gioco in pausa?*

   Kubrick non ha una funzionalità di 'pausa', perché non serve. Se è in corso una dimostrazione, basta fare clic da qualsiasi parte per fermarla.

2. *Posso cambiare l'aspetto del gioco?*

   Al momento puoi modificare la prospettiva, usando il menu **Visualizza**, la quantità e la velocità dell'animazione, e le smussature degli spigoli dei cubetti, usando il menu **Impostazioni**.

3. *Ho fatto un errore. Posso annullare?*

   Sì. Questo è un punto di forza di Kubrick rispetto al gioco materiale. Puoi annullare e ripetere le mosse ad ogni livello, o annullarle tutte e ripartire da capo. Per annullare e ripetere le mosse, usa il menu **Mosse**, o le corrispondenti scorciatoie da tastiera, o i pulsanti della barra.

4. *Posso usare la tastiera per giocare?*

   Sì. Kubrick ha delle mosse da tastiera basate sia sulla notazione X,Y,Z che su quella di Singmaster. Quest'ultima usa una lettera come abbreviazione per le facce davanti(F), posteriore(B), sinistra(L), destra(R), superiore(U) e inferiore(D) del cubo.

5. *Non riesco a capire che cosa devo fare ora. Ci sono dei suggerimenti?*

   No. Tuttavia, Cubo di Rubik™ 3x3x3 è stato ampiamente studiato e puoi trovarne dei metodi di soluzione sia su Internet, sia alla voce di menu **Dimostrazioni** → **Mosse risolutive** (voce per **Informazioni** ed esempi di mosse).

6. *Adesso devo uscire dal gioco. Posso salvare la posizione raggiunta?*

   Sì. In effetti la tua posizione viene salvata automaticamente quando esci, proprio come quando rimetti nel cassetto un vero cubo. Puoi anche salvare una particolare posizione usando la voce di menu **Partita** → **Salva rompicapo...** o la corrispondente scorciatoia da tastiera o il pulsante sulla barra degli strumenti.

7. *Come riprendo una partita salvata?*

   Il cubo che ti è stato salvato automaticamente verrà altrettanto automaticamente ripristinato quando riapri Kubrick. Per caricare altre situazioni salvate, utilizza **Partita** → **Carica rompicapo...** o la corrispondente scorciatoia da tastiera o il pulsante sulla barra degli strumenti.

8. *Dov'è la classifica?*

   Kubrick non ha questa caratteristica.

Capitolo 6

Configurazione del gioco

Per aprire la finestra di dialogo per la configurazione (impostazioni), usa una di queste voci della barra dei menu: **Impostazioni** → **Impostazioni di gioco di Kubrick...** o **Partita** → **Scegli tipo di rompicapo** con l'opzione **Personalizza...** alla fine, che mostrerà una finestra di dialogo contenente le opzioni per modificare le dimensioni del cubo e la difficoltà dovuta al mescolamento. Di seguito trovi un elenco delle opzioni disponibili.

Guardare il mescolamento in azione?

Fornisce una visione animata del cubo mentre viene mischiato dal programma Kubrick. Tu puoi scegliere la velocità dell'animazione.

Guardare le tue mosse in azione?

Fornisce una visione animata delle mosse che effettui, alla velocità richiesta.

Velocità delle mosse:

Imposta la velocità dell'animazione. Può andare da 1 a 15 gradi di rotazione per fotogramma.

% di smussatura sugli spigoli dei cubetti:

Imposta la percentuale di superficie smussata per ogni cubetto ed è relativa alla dimensione delle parti colorate. Modifica l'aspetto complessivo di ogni cubetto. Può essere impostato tra il 4 e il 30 percento.

Dimensioni del cubo:

Imposta le tre dimensioni del cubo, del mattone o del tappetino. Le dimensioni possono andare da 2x2x1 a 6x6x6: più le dimensioni sono grandi, più il problema è difficile. Solo una delle dimensioni può essere 1, altrimenti il problema diventa troppo facile.

Mosse per mescolamento (difficoltà):

Imposta il numero di rotazioni utilizzate dal programma Kubrick per mischiare il cubo. Può variare da 0 a 50. Più sono le rotazioni, più il cubo è difficile da riordinare. Con 2, 3 o 4 rotazioni si ottengono cubi facili, soprattutto se le rotazioni vengono osservate mentre avvengono.

Scegliere 0 rotazioni può essere utile se vuoi provare l'effetto di differenti sequenze di mosse sul cubo. Serve quando vuoi capire come si producono certe configurazioni e come risolverle.

Capitolo 7

Riconoscimenti e licenza

Kubrick è copyright 2008 di Ian Wadham ianw@netspace.net.au

Kubrick è ispirato al famoso cubo di Rubik™ del professor Ernő Rubik.

La programmazione è stata fatta in C++, ma deve molte buone idee al salvaschermo Rubik, un programma in C di Marcelo Vianna, e GNUbik, un programma in C di John M. Darrington.

Copyright della documentazione 2008 di Ian Wadham ianw@netspace.net.au

Traduzione italiana di Valter Muravaltermura@gmail.com

Traduzione italiana di Andrea Celli andrea.celli@libero.it

Revisione a cura di Federico Zenithfederico.zenith@member.fsf.org

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della GNU Free Documentation License.

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della GNU General Public License.