

# お告げナビ

## V6に取り込んだテクニック

V6では、 $nxn$  ごとではなく、七つの定型回転型（七つの道具マクロボタンとしても整備）と、下記のテクニックをプログラムロジックに仕立てることで、 $2x2$  から  $8x8$  まで共通処理として、ソルブ処理している。

- 1) ソルブは、センター中央から外枠へ向けて進行する
- 2) 進行の枠は、センター内→外のほか、外郭エッジの外→内への2面性
- 3) 最終策は、疑似  $3 \times 3$  に見立ててソルブ・ミニ Cube でも連動表示

### 偶数キューブ $2x2$ センター

- ・色決め多数勝ち
- ・棒 ■ 突き上げ / 鍵頭 ♪ 付かず離れず
- ・白赤縛りなし

### 奇数キューブ $3x3$ センター

- ・色設定決定済に従う
- ・内角コーナー「く」の字 / 先端突き上げ / 角付かず離れず
- ・中埋め退避 / 戻し

### $4x4$ センター

- ・内角コーナー 2点並べ
- ・左右廻し戻し
- ・内角 2点優先突き上げ

### $4x4$ 揃え

- ・ $2x2$  センターで始める
- ・PLL パリティ補正
- ・OLL パリティ補正

### $5x5$ エッジ揃え

- ・左右端揃え
- ・中央前後呼び込み(反転判断)
- ・PLL パリティ補正で捻じれ 2同時解決
- ・OLL パリティ補正で捻じれ単独解決

### $6x6$ 揃え

- ・ $2x2$  センターで始める
- ・OLL-W パリティ補正

### $7x7$ エッジ揃え

- ・左右端揃え
- ・左右内側揃え
- ・中央前後呼び込み
- ・中央 3個 → 新中央で  $5x5$  エッジ揃えへ

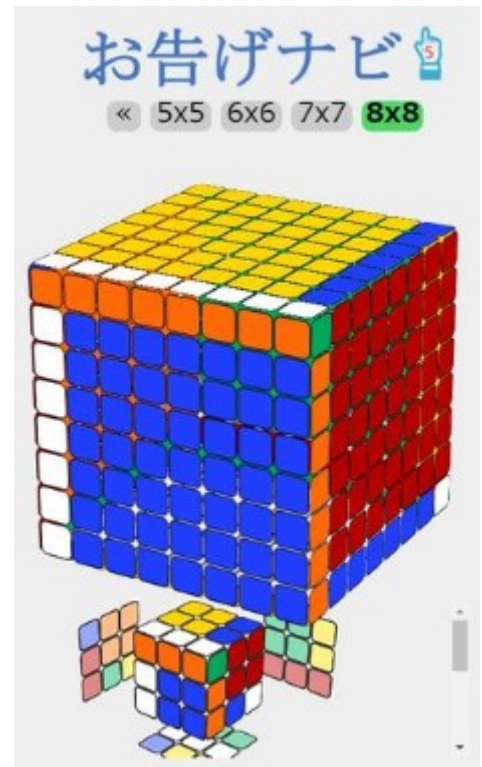
### $8x8$ 揃え

- ・ $2x2$  センターで始める
- ・ $6x6$  枠の嵌り 2箇所の時、互い色同士交換優先
- ・OLL-3W パリティ補正

### マクロ機能回転: (七つ道具)



Y方向: □ 持替止 操作: ○ 左 ● 右



# お告げナビ

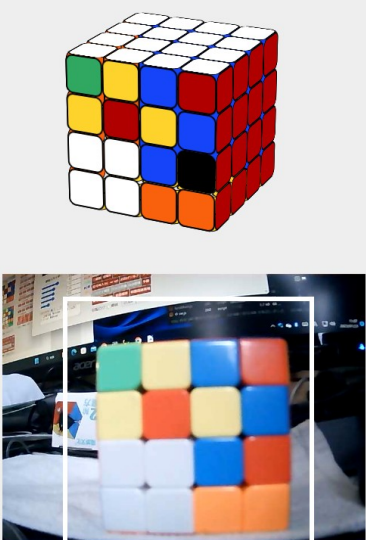
のアップデートについて

## お告げナビ V4 での追加機能

- 1) 実キューブとの状況反映の機能 (レイアウトも一部変更)
  - ・カメラ撮像からパーツ色取り込みと色論理チェック
  - ・実キューブへの状況反映 (二十数手で人手廻し)
  - ・キューブ状態の途中経過保存と復元
- 2) 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4 の一体化
  - ・切り替えSWでいつでも切り替え可能
  - ・適切なカメラ取り込み範囲の対応
- 3) お告げソルブや手廻し回転の経過ログ機能
  - ・ログ開始/終了と回転再現 (再生)
- 4) お告げの精度微細化
  - ・何を目的に、何手順を採用して廻しているか
  - ・「どこが何色なので」もお告げに追記
- 5) その他
  - ・1万スクランブルに近くなり、ソルブ失敗のケース撲滅

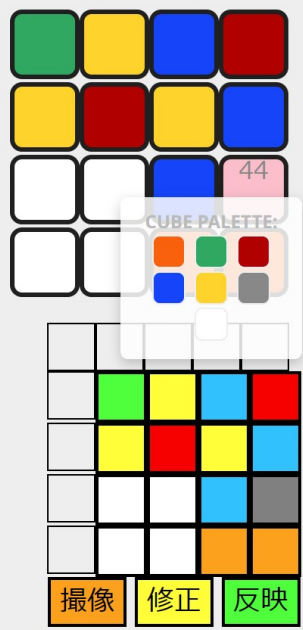
### お告げナビ

2x2 3x3 4x4



#### 実キューブの色の反映

+Y回転- +X回転-



撮像 修正 反映

#### 設定スライダー

数値 (<256)
182
140
135
135
80

Camera:  1  2  3  
1: GENERAL Webcam (1224:2a25)  
2: Iriun Webcam

#### RGB

お告げソルブ解説 Navi V4.1

拡張機能:

三面鏡	初期化	スクランブル	休止	変速
記号列入力( , or sp)	お告げソルブ	デモ		
パリティ補正	エッジ交換	3x3専用	予備	
実キューブ反映	状態保存	状態高速再現		

回転ログ:  蓄積

#### 各面時計廻し:

U	L	F	R	B	D
---	---	---	---	---	---

#### 各面反時計廻し:

U'	L'	F'	R'	B'	D'
----	----	----	----	----	----

#### 内面一層時計廻し:

u	l	f	r	b	d
---	---	---	---	---	---

#### 内面一層反時計廻し:

u'	l'	f'	r'	b'	d'
----	----	----	----	----	----

#### 二連層正逆廻し:

Lw	Lw'	M	M'	Rw	Rw'
----	-----	---	----	----	-----

#### キューブ全体回転:

X	X'	Y	Y'	Z	Z'
---	----	---	----	---	----

#### キューブ全体微回転 (視点変更):

X <sub>U</sub>	X' <sub>U</sub>	Y <sub>U</sub>	Y' <sub>U</sub>	Z <sub>U</sub>	Z' <sub>U</sub>
----------------	-----------------	----------------	-----------------	----------------	-----------------

#### マクロ機能回転:

<input type="button" value="U&lt;sub&gt;U&lt;/sub&gt; M"/>	<input type="button" value="SX3 M"/>	<input type="button" value="零 M"/>	<input type="button" value="LR 迎"/>	<input type="button" value="隣 換"/>	<input type="button" value="十 換"/>
<input type="button" value="斜 換"/>	<input type="button" value="O パリティ"/>	<input type="button" value="P パリティ"/>	<input type="button" value="LR U&lt;sub&gt;U&lt;/sub&gt;"/>		

Y方向:  持替止 操作:  左or3回  右

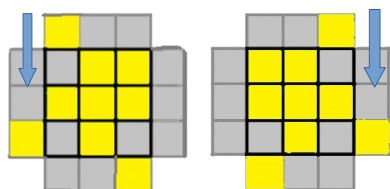
## お告げナビ V3 での「気づき機能」の拡大

- ・「エッジお告げ」
- ・「マワシ黄ばみ」
- ・「コーナーお告げ」
- ・「時のお告げ」
- ・「魚形お告げ」
- ・「お迎えお告げ」

パーツ・フラッシュ時の各お告げ内容表示

### 全体の戦略

- ・下層白十字後、相撲のマワシ中間層に黄ばみ4個をサクサクと作る
- ・中間層の「マワシ黄ばみ」発見時、「エッジお告げ」に従い、黄ばみを取る
- ・「コーナーお告げ」に従い、マワシから脚4本を最下層に出す
- ・下層2段が完成したら、上層4コーナーの位置を確定する  
隣接交換9割と、対角交換（くるくるムーブ）1割を使う
- ・上層面の形が全面黄色か魚型でないなら、「時のお告げ」に従う  
3時ムーブ（2時45分を含む、針なしは捻後セクシー）+6時ムーブ  
3時・6時ともに、「くるくるムーブ」を使う
- ・魚型にするために、肩の位置や腰の位置から「くるくるパーム」を使う  
+（右手横）や蝶々の形（左手上&右足横）なら、右横面の肩パームで魚にする  
亀形の黄色手足4つが上横下横か上横下肢に4本伸びていれば肩パーム、  
手だけ2本&足なしの場合は、腰パームを廻して魚型にする
- ・魚型になったら、パーツ横の黄色無し3パーツの面を感知し、その面に対向する



面の黄色が正面の手近に来る様に左右に置いて  
「くるくるパーム」を実施し、全面黄色にする  
この時、グレーの部分は黄色以外の何色でもよい  
(V3から)

- ・全面黄色の横側は、次の「お迎え」パターンのいずれかを告げているので、それぞれの対応回転を使ってゴールする
  - 1) 奥側に3個同色の列を置いて、手前に対し左迎えか右迎え  
右迎え、左迎えのお迎えパーム (Uパーム)  
「深く、裏経由浅くお迎え、180、浅く、継続90、深く」
  - 2) 4個のエッジの十字交換 (Hパーム)  
「深く、深く、180、深く、深く」
  - 3) 4個のエッジに対し、手前と左側および奥側と右側の2個ずつの交換  
斜め2組交換 (Zパーム)  
「浅く、深く、深く、浅く、180、深く、-90」  
この代わりに、左迎えと右迎えを順番に実施してもよい。
- ・ゴールを確認する

## 2 x 2 の最終簡易攻略法について

- 1) 白パーツを雑に下段に集める
- 2) 下段から上段に規律良くパーツを移し、白完全一面を作る

- ・最初は青がターゲット
- ・上段左上の色のパーツを右上に持ってくる
  - ・右下直下に現れたら、 $L' F L$
  - ・直下底側に現れたら、 $B R B'$
  - ・左下に現れたら、 $R' D2 R$  後、直下底から  $B R B'$

上側を  $90^\circ$  回転し、4個実施したら、完全一面を確認する

本規律が実際にありがたいのは、最後の1個の時だけかもしれない。

- 3) 下段の黄色パーツの4つ角の位置合わせをする

隣接交換または、対角交換が1組必要になっている。

隣接交換： $X U' R U L' U' R' U R U$

対角交換： $X2 R' U' F' U F R U$

この隣接交換と対角交換は、入口だけ変えて  $3 \times 3$  や  $4 \times 4$  でも共通に使えるので、是非とも習得して置くべきである。

- 4) 下段の黄色パーツの黄色の向きを下面に合わせる

- ・下段右下に来たパーツが、黄色横向きなら、

セクシームーブ： $R U R' U'$

- ・下段右下に来たパーツが、黄色手前向きなら、

逆セクシームーブ： $U R U' R'$

慣れてからでも、セクシームーブで上下交換に用いるエレベーターを

1個に固定することを忘れ勝ち。上面が合わなくなって慌てる。

エレベーターの乗換、浮気は厳禁です。

- 5) 黄色完全一面を確認し、横回転で上段と面を合わせ完成！

## 二度目以降のインストールにおける留意点

インストール時に、以前のファイルをキャッシュ上から取り込み、整合性のない組み合わせになってしまうことがあることが報告されています。

1. インストールの前に、OS 毎のインターネット・キャッシュのクリアを実施する。
2. 各ブラウザごとに、次の操作を必要とする。

【Windows Chrome の場合】 【RaspberryPiOS Chromium の場合】

アプリの削除は、「お告げナビ」の次のメニューから実行できる。



削除が完了すると、次のデスクトップアイコンが空白になって表示される。



この後、

Google Chrome はブラウザのオプション「その他のツール」から、「閲覧履歴を消去」を選択し、キャッシュされた画像とファイルにレ点を入れて「データを削除」をクリックする。

Microsoft Edge では、「設定」の「プライバシー」から、「閲覧データをクリア」で「クリアするデータの選択」を実施する。

【Microsoft Edge の場合】

スタートメニュー内のアイコンで「アンインストール」をクリックする。

【Android Chrome の場合】

- ・削除するときは、HOME 画面の「お告げナビ」のアプリ情報を表示し、アンインストールする。

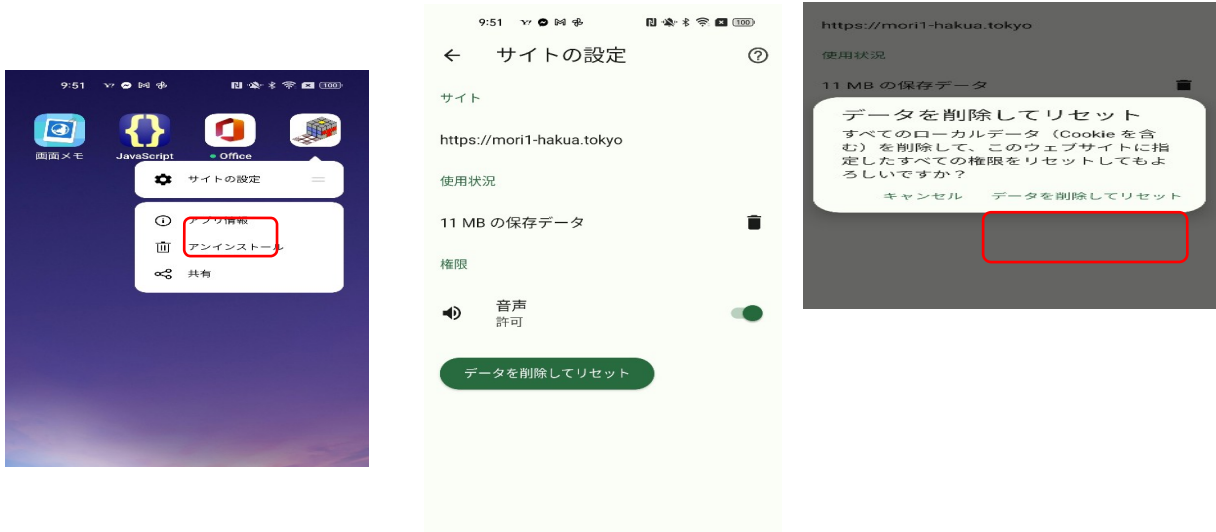


この後、Chrome ブラウザ内オプション「履歴」の「閲覧履歴データを削除」から範囲を選択して、「データを削除」をタップする。

さらに、実行前にアプリ・キャッシュのリセットが必要になる。



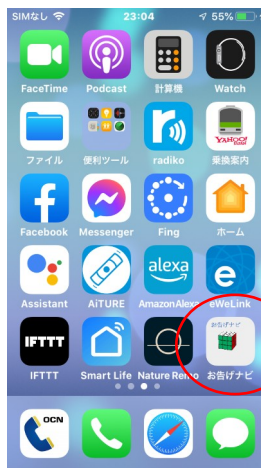
・実行前のアプリケーション・キャッシュのリセット



【iPhone Safari の場合】



iOS16 等では、文字列の一覧表で縦に展開される。その場合でも、「ホーム画面に追加」をタップすればよい。



アプリの削除をする場合は、このアイコンを長押しし、左上に表示される X 印をタップする。

キャッシュの消去については、設定アプリの「Safari」から、下方にスクロールして「履歴と Web サイトデータを消去」をタップし、「履歴とデータを削除」を改めてタップする。