

**PEMBUATAN APLIKASI GAME RUBIK
MENGUNAKAN ALGORITMA *CROSS (LAYER BY LAYER)***

Oleh
Yudi Karl Bustave
207700486

ABSTRAK

Kubus Rubik's adalah sebuah permainan teka-teki mekanik yang ditemukan pada tahun 1974 oleh pemahat dan profesor arsitektur Hungaria, Ernő Rubik. Kubus ini terbuat dari plastik dan terdiri atas 26 bagian kecil yang berputar pada poros yang terlihat. Setiap sisi dari kubus ini memiliki sembilan permukaan yang terdiri dari enam warna yang berbeda. Ketika terselesaikan/ terpecahkan, setiap sisi dari kubus ini memiliki satu warna dan warna yang berbeda dengan sisi lainnya.

Dalam penelitian ini menggunakan algoritma *cross (layer by layer)*. Dimana algoritma ini berfungsi untuk menyelesaikan solusi dari permainan rubik. Algoritma ini adalah algoritma yang paling banyak digunakan dan paling mudah digunakan.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Delphi dan Pengujian dilakukan dengan menggunakan *White box stub and driver*.

Kata Kunci : Algoritma *Cross (Layer by Layer)*, Permainan Rubik, Pengujian *White Box*.