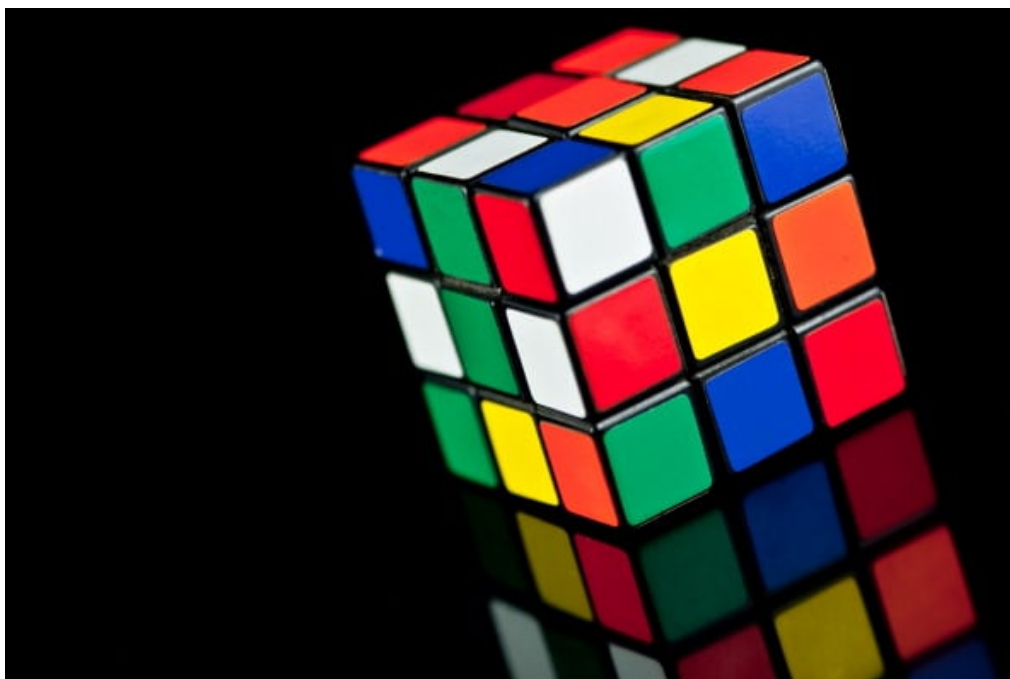


TENDENCIAS

Ciencia para Jugar: El cubo de Rubik

El Ciudadano · 13 de abril de 2015



El cubo de Rubik es un rompecabezas mecánico tridimensional inventado por el escultor y profesor de arquitectura húngaro Ernő Rubik en 1974. Fue concebido inicialmente para ayudar a los alumnos de arquitectura a obtener una mejor perspectiva visual de las tres dimensiones. Este es quizás el juguete científico más conocido y de mayor éxito.

Originalmente llamado «cubo mágico», el rompecabezas fue licenciado por Rubik para ser vendido por Ideal Toy Corp. en 1980 y ganó el premio alemán a mejor juego del año en la categoría Mejor rompecabezas ese mismo año.

Hasta enero de 2009 se han vendido 350 millones de cubos en todo el mundo, haciéndolo el rompecabezas y el juguete más vendido del mundo.

En un cubo de Rubik clásico, cada una de las seis caras está cubierta por nueve pegatinas de seis colores uniformes (tradicionalmente blanco, rojo, azul, naranja, verde y amarillo). Un mecanismo de ejes permite a cada cara girar independientemente, mezclando así los colores. Para resolver el rompecabezas, cada cara debe volver a consistir en un solo color.

Este juego de rompecabezas (que podemos encontrarlo en versiones de cubo de bolsillo, estándar o versión profesor) permite 43.252.003.274.489.856.000 permutaciones; y gracias a un algoritmo más moderno es posible resolverlo en tan solo 20 movimientos.

via **Culturizando**

Fuente: El Ciudadano