

J-OpenGL によるルービック・キューブの3Dグラフィックスー3ーJの正規表現によるルービック操作のイディオム入力と実行ー

西川 利男

Jによるルービック・キューブをこれまで3回にわたって報告してきた [1][2][3]。最初はルービック・キューブが話題になったかなり早い時点で、中野嘉弘先生との共著であるが、グラフィックスといっても展開図であった[1]。昨年から再度取り上げ、ルービック・キューブの単なる3Dグラフィックスではなく、動きを伴う一種のアニメーションとした。これをJ-OpenGLを用いてルービック操作のシミュレーション・システムとして構築した[2]。さらにルービック操作を群論の置換群として扱い、汎用性を持たせるよう整備、再構築している[3]。

基本のルービック操作は、ルービック面に対応した正逆12種類の回転と中間エッジの正逆6種類の回転がある。そして実際にはこれらを組み合わせて、いろいろなイディオム的な操作が使われる。これらは相当ステップ数も多く、個別に入力するのも大変である。このようなルービック操作を数式のようにプログラムとして入力する方式を、Jの正規表現を利用して作った。同時にユーザ・インターフェースを充実させ、より使い易いシステムへと改善を行っている。今回はその現状を報告したい。

1. ルービック操作とそのイディオム入力

ルービック操作は前回[3]と同じに、例えば、上面での反時計まわりの回転を u 、時計まわりの回転を U 、… とする。「宝島社」攻略本[4]では U, U' のようにしている。

また、中間の辺を通る回転は $U \rightarrow F \rightarrow D \rightarrow B$ では m (R面から見て反時計)、 M (R面から見て時計) と、 $U \rightarrow R \rightarrow D \rightarrow B$ では s, S と、 $L \rightarrow F \rightarrow R \rightarrow B$ では e, E とそれぞれ名付けた。

<pre> +-----+ U +-----+ L F R B --- --- --- --- +-----+ D +-----+ </pre>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>当プログラム, Joyner</th> <th>宝島社 攻略本[4]</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>反時計 まわり</td> <td>$u(U^{-1}), l, f, r, b, d$ m, s, e, M_R^{-1}</td> <td>U', L', F', R', B', D' m, s, e</td> </tr> <tr> <td>時計 まわり</td> <td>U, L, F, R, B, D M, S, E, M_R</td> <td>U, L, F, R, B, D M, S, E</td> </tr> </tbody> </table>		当プログラム, Joyner	宝島社 攻略本[4]	反時計 まわり	$u(U^{-1}), l, f, r, b, d$ m, s, e, M_R^{-1}	U', L', F', R', B', D' m, s, e	時計 まわり	U, L, F, R, B, D M, S, E, M_R	U, L, F, R, B, D M, S, E
	当プログラム, Joyner	宝島社 攻略本[4]								
反時計 まわり	$u(U^{-1}), l, f, r, b, d$ m, s, e, M_R^{-1}	U', L', F', R', B', D' m, s, e								
時計 まわり	U, L, F, R, B, D M, S, E, M_R	U, L, F, R, B, D M, S, E								

上のようにルービック操作を文字で指示するときは、その連続操作は一種の文字列である。したがって、長い文字列の反復などを容易に能率的に行うことが必要になってくる。そのための文字列処理にJの正規表現を利用して、より便利に入力が行えるようにした。

3. Jの正規表現を利用したルービック操作の文字列処理

例として、次のルービック・イディオムを取りあげる。

$F^2 L^2 U^2 (F^2 L^2)^3 U^2 L^2 F^2$

英文字のそれぞれは、ルービック操作を示し、べき乗はその文字の繰り返しである。

また、かっこのべき乗はかっこ部分の繰り返しである。

キーボード上では次のように入力して操作を行いたい。

F2 L2 U2 (F2 L2)3 U2 L2 F2

すると、操作は以下のようなされる。

FF LL UU FF LL FF LL FF LL UU LL FF

これにしたがって、ルービック操作を実際に行うと、U(上面)の4つのエッジ・キューブの間で、十字交換が行われる。

このように、ルービックの入力操作をべき乗、かっこを用いて行えるようにしたい。

4. Jの正規表現プログラム

プログラム calc は基本として次の2つから成る。

- ・べき乗を積の繰り返しへ…… pow2mul
- ・かっこをはずす…… par2mul

4. 1 べき乗を積の繰り返しへ

ここでは、その基本部分を説明する。

PA =: 'b2c3'

]PB =: '[[[:alpha:]]+[[[:digit:]]]' rxall PA

+---+---+

|b2|c3|

+---+---+

]P1 =. _1{ L:0 PB

+---+

|2|3|

+---+

]P2 =. _2{ L:0 PB

+---+

|b|c|

+---+

P1 p2m P2

bbccc

ここで、サブプログラム p2m は P2 の文字を P1 の回数だけ繰り返す。

]PA =: 'ab2c3'

ab2c3

のときは、サブプログラム ad1 により 'a' を 'a1' と変形した後、正規表現処理を行う。

PB

+---+---+---+

|a1|b2|c3|

+---+---+---+

P1 p2m P2

abbccc

4. 2 かっこをはずす

次の例でやってみる。

```
par2mul 'ab3(xy2z)3d2'  
ab3xy2zxy2zxy2zd2
```

プログラムは以下のようなものである。

```
par2mul =: 3 : 0  
P0 =. '.*(¥(.+¥)).*' rxmatches y. NB. $P=1 2 2  
P2 =. ,{:2 P0 NB. take 2nd row of P  
P3 =. ({. P2) + i. {: P2  
Q0 =. P3 { y.  
A =. ({. P2) { y.  
B =. (>: >{: P3) }. y.  
C =. (>: {: P3) { y.  
Q1 =. }. } : Q0  
Q =. ,(" C)#, : Q1  
A, Q, B  
)
```

プログラムのポイントはつぎの正規表現のかっこ文字¥(と¥)で囲まれた文字列のインデックスの取り出しである。

```
P0 =. '.*(¥(.+¥)).*' rxmatches y.  
P0  
0 12 全体マッチした位置  
3 6 副次マッチした位置  
P2  
3 6 副次マッチした位置だけ  
P3  
3 4 5 6 7 8  かっこ部分のインデックス  
Q0  
(xy2z)  かっこ部分の文字列  
A  
ab3  かっこより前の文字列  
B  
d2  かっこより後の文字列  
C  
3  かっこ部分のべき乗の値  
Q1  
xy2z  かっこの内容の文字列  
Q  
xy2zxy2zxy2z  かっこの内容にべき乗を実行  
A, Q, B  
ab3xy2zxy2zxy2zd2  かっこより前、かっこの内容にべき乗した結果、かっこより後を  
連結して、最終の文字列を得る。
```

5. ルービック操作のイディオム入力と実行のようす

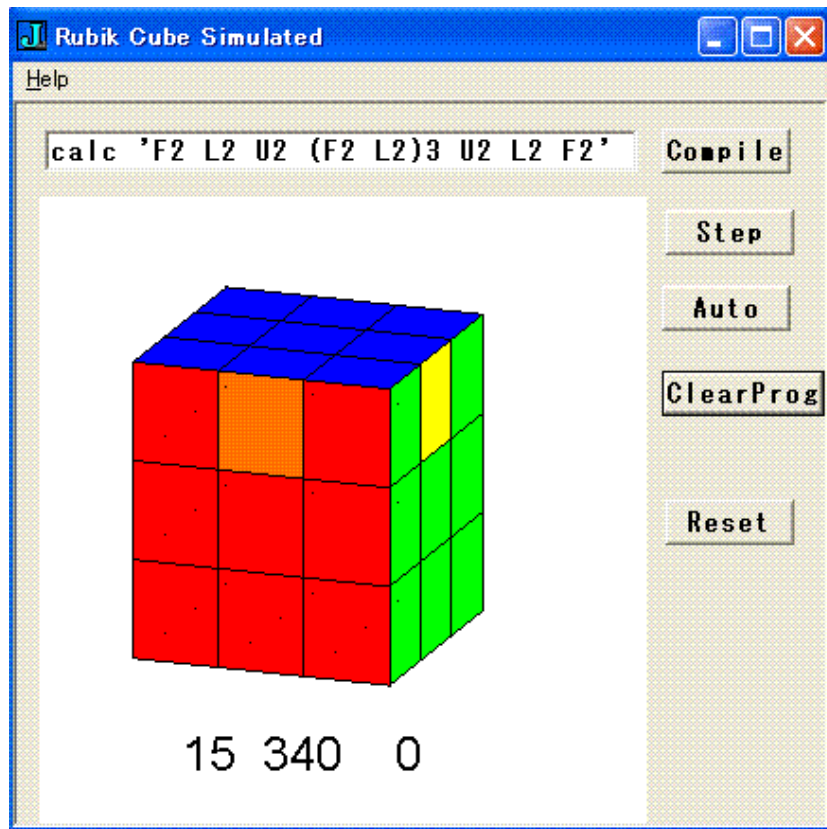
先にあげたU(上面)エッジ・キューブの十字交換の入力と実行のようすを示す。

入力窓に calc にルービックイディオム操作を文字列で入力して、エンターキーを押してから、Compile ボタンを押す。すると入力窓は、

```
FF LL UU FF LL FF LL FF LL UU LL FF
```

と表示が変わる。さらにエンターキーを押して、Auto ボタンを押すと以下のようにルービック操作が行われて、十字交換された画面に変わり表示される。

なお、Step ボタンでは、途中経過のようすが次々と表示される。



文献

- [1] 西川利男、中野嘉弘、林 雄二「J言語によるウィンドウズ・プログラミング—ルービック・キューブのシミュレーション」 北海道情報大学紀要、第10巻第1号、p. 219-240 (1998).
- [2] 西川利男「J-OpenGLによるルービック・キューブの3Dグラフィックス」 JAPLA 研究会資料 2011/10/22
- [3] 西川利男「J-OpenGLによるルービック・キューブの3Dグラフィックス—2—群論(置換、巡回置換)によるルービック操作とプログラム—」 JAPLA 研究会資料 2012/1/28
- [4] 「頭を鍛えるルービックキューブ完全解析！」宝島社(2007).
- [5] 西川利男「Jの正規表現プログラミング—I, 正規表現とは—Perlと比較しつつ、Jのボックス表示の文字化け解消への利用」 J言語研究会資料 2004/9/25.

[6] 西川利男「Jの正規表現プログラミングⅡ 数式処理システムへの利用」APL/Jシンポジウム 2004/12/11

プログラム・リスト

NB. べき乗を積の繰り返しへ =====

```
require 'system¥main¥regex.ijs'
```

NB.

```
NB. calc '(ER)3R(eR)3R' 2012/1/20
```

```
NB. ERERERReReReRR
```

```
calc =: 3 : 0
```

```
y =. y. -. ' '
```

```
while. '(' e. y do. y =. par2mul y end.
```

```
pow2mul y
```

```
)
```

```
NB. calc 'Fr2'
```

```
NB. calc 'ab3(xy2z)3d2'
```

```
NB. abbbxyyzxyyzxyyzdd
```

```
NB. power to multiple - revised 2011/12/13
```

```
NB. pow2mul 'ab3xy2zxy2zxy2zd2'
```

```
NB. abbbxyyzxyyzxyyzdd
```

```
pow2mul =: 3 : 0
```

```
NB. single alpha to alpha + 1 - revised 2011/12/13
```

```
p =. y. , ([: y.) NB. revised 12/14
```

```
PP =. 2 <¥ p
```

```
PPP =. ; ad1 L:0 PP
```

```
NB. 'ab2c3' => 'abbccc'
```

```
P =. '[:alpha:]' + '[:digit:]' rxall PPP
```

```
P1 =. _1{ L:0 P
```

```
P2 =. _2{ L:0 P
```

```
P1 p2m P2
```

```
)
```

```
asc =: a.&i.
```

```
alp =: (64&< * <&123)@asc
```

```
num =: (47&< * <&58)@asc
```

```
ad1 =: 3 : 0
```

```
'A1 B1' =. y.
```

```
AD1 =. y.
```

```
if. alp B1 do. AD1 =. A1, '1' end.
```

```
if. num A1 do. AD1 =. '' end.
```

```
AD1
```

```
)
```

```

p2m =: 3 : 0
:
n =. #y.
i =. 0
PM =. ''
while. i < n
  do.
    PM =. PM , ('. >i{x.} # (>i{y.})
    i =. i + 1
  end.
PM
)

```

NB. かつこをはずす 2011/12/14 =====

```

NB. par2mul 'ab3(xy2z)3d2'
NB. ab3xy2zxy2zxy2zd2
par2mul =: 3 : 0
P0 =. '.*(¥(.+¥)).*' rxmatches y. NB. $P=1 2 2
P2 =. ,{: "2 P0 NB. take 2nd row of P
P3 =. ({. P2) + i. {: P2
Q0 =. P3 { y.
A =. ({. P2) {. y.
B =. (>: >{: P3) }. y.
C =. (>: {: P3) { y.
Q1 =. }. } : Q0
Q =. , ('. C) #, : Q1
A, Q, B
)

```

```

NB. unpar 'ab3(xy2z)3d2(p2q)2e3'
NB. ab3xy2zxy2zxy2zd2p2qp2qe3
unpar =: 3 : 0
np =. +/ '( = y.
i =. 0
R =. y.
while. i < np
  do.
    R =. par2mul R
    i =. i + 1
  end.
R
)
val=: a. & i.
to_small =: (32&+) &. val

```



```
to_large =: (-&32) &. val
```