

Rubik cube solving, COFP method: 2-Look OLL

x: entire cube like R

1 Edges

Name	Case	Algorithm
1. I-Shape		F R U R' U' F'
2. L-Shape		f R U R' U' f'
3. Dot Shape		F R U R' U' F' f R U R' U' f'

2 Corners

Name	Case	Algorithm
4. Sune		R U R' U R U2 R' (U) Like 3rd layer edge swap
5. Antisune		R U2 R' U' R U' R' (U')
6. H		F (R U R' U') 3 F'
7. Pi (⊲)		R U2 R2 U' R2 U' R2 U2 R
8. L		x R' U R D' R' U' R D
9. T (⊴)		x L U R' U' L' U R U'
10. U		R2 D R' U2 R D' R' U2 R'

Source: <https://jperm.net/alg/2lookoll>

Rubik cube solving, COFP method: 2-Look OLL

3 Edges training scrambles

- Dot Shape
 - initial: F L F' R' F' U2 L' F R B2 L2 U R2 D L2 B2 D B2 R2
 - repeat: U2 R L' F2 D2 B R L U2 B2 R2 U B2 U' B2 R2 D2 F2 U' L2 F2
- I-Shape
 - initial: F2 R' F L F R' D2 L' D2 B2 U' L2 B2 U' R2 U F2 D' F2
 - repeat: U2 F' U2 F' U2 D' F R' F R D' F2 B2 D' B2 D F2 D2 R2 U' R2
- L-Shape
 - initial: U F U R U' R' F U L2 B2 R2 D' R2 B2 L2 U2 F2
 - repeat: U B2 R' F R' L2 F' L2 F U' R2 U2 R2 F2 D R2 B2 U' B2 L2 D'

4 Corners training scrambles

- Antisune
 - initial: U' F U F2 U' F2 U F' U' L2 D R2 B2 D2 B2 U B2 U L2 D R2
 - repeat: R' F2 R U L' U L U2 R2 U' B2 U L2 U' F2 L2 D' B2
- H
 - initial: U' L' U2 L U' B2 L D L' B2 U L2 D' R2 F2 D' R2 U L2 B2 D
 - repeat: L U' R' U' F2 R U' L U' B2 U R2 D2 L2 D' F2 D R2 U B2
- L
 - initial: U2 L U2 L B2 L' U2 L R2 F2 U' L2 U B2 D' L2 R2 F2 U B2
 - repeat: F D B2 D' F U2 F2 U L2 U2 F2 U' R2 F2 U' L2
- Pi
 - initial: U2 B D F2 L2 D' L2 D' B U2 R2 B2 D' F2 U' F2 U F2 D' L2 D'
 - repeat: U2 F U2 F2 L2 B' U2 R2 B' U2 L2 R2 F2 R2 U F2 D R2 U' R2 D
- Sune
 - initial: U L U2 L' U' L U' L U B2 U2 L2 U' F2 D' R2 D F2 L2 U2 L2
 - repeat: U R' U L U' R U L U B2 D2 R2 U' R2 D B2 R2 U2 R2 D L2
- T
 - initial: U L U' F2 U F2 U L D L2 U R2 U F2 L2 D2 R2 B2 D L2
 - repeat: U B' U R2 U' R2 U' B' U2 L2 D' F2 L2 U B2 L2 U' D2 R2 U L2
- U
 - initial: U' R2 U R D' L2 D R B2 D B2 D' R2 D' L2 D B2 U' B2 R2
 - repeat: B D F2 D' B U' B2 U B2 U' L2 D L2 U F2 D' B2