

Number of scrambles: <input type="text" value="5"/>		Line length: <input type="text" value="10"/>		Line number: <input type="text" value="7"/>		<input type="button" value="Scramble!"/>	
1.	R++ D++ R-- D-- R++ D-- R++ D++ R-- D-- U' R-- D++ R-- D-- R-- D-- R++ D++ R++ D++ U R-- D++ R++ D-- R++ D-- R++ D-- R-- D++ U R-- D++ R-- D-- R-- D++ R++ D++ R++ D++ R-- D++ U R-- D++ R-- D++ R++ D++ R-- D-- R-- D-- U' R++ D++ R-- D++ R++ D++ R++ D-- R-- D-- U' R-- D-- R-- D-- R-- D-- R-- D++ R-- D-- U'						
2.	R-- D++ R++ D-- R++ D-- R-- D-- R-- D++ U R-- D-- R-- D-- R-- D-- R-- D-- R-- D++ U R++ D++ R++ D++ R-- D-- R-- D-- R-- D++ U R-- D++ R-- D++ R-- D-- R++ D-- R-- D++ U R-- D-- R++ D-- R++ D++ R++ D++ R-- D-- U' R++ D++ R++ D++ R-- D-- R++ D-- R-- D++ U R++ D-- R++ D++ R++ D-- R-- D++ R++ D-- U'						
3.	R-- D-- R++ D++ R++ D++ R-- D++ R-- D++ U R-- D-- R++ D-- R++ D-- R-- D++ R-- D++ U R++ D++ R-- D++ R++ D++ R++ D++ R++ D++ U R++ D++ R++ D-- R++ D-- R++ D++ R++ D-- U' R-- D++ R-- D-- R++ D-- R++ D++ R++ D++ U R-- D++ R++ D++ R-- D-- R-- D-- R-- D++ U R++ D-- R++ D++ R++ D++ R++ D++ R-- D-- U'						
4.	R++ D++ R++ D-- R++ D++ R-- D++ R++ D-- U' R-- D++ R-- D++ R-- D++ R++ D-- R-- D-- U' R++ D-- R-- D++ R++ D++ R++ D-- R-- D-- U' R-- D++ R-- D++ R-- D-- R++ D++ R++ D-- U' R++ D++ R++ D-- R++ D-- R-- D++ R-- D-- U' R++ D++ R++ D++ R-- D-- R-- D-- R++ D-- U' R++ D++ R++ D++ R++ D++ R-- D++ R++ D-- U'						
5.	R-- D-- R-- D-- R-- D++ R++ D++ R++ D++ U R++ D++ R++ D++ R++ D++ R++ D++ R-- D++ U R-- D-- R-- D++ R-- D-- R-- D++ R++ D++ U R-- D++ R++ D-- R++ D++ R++ D++ R++ D-- U' R++ D-- R++ D-- R++ D++ R++ D++ R-- D++ U R++ D++ R-- D++ R-- D-- R-- D++ R++ D++ U R-- D-- R++ D++ R-- D++ R-- D-- R++ D-- U'						



Notation:

D means all layers below the U face together in one move.

R means all layers right from the L face together in one move.

++ means 2/5 move clockwise (144 degrees), -- means 2/5 move counterclockwise (-144 degrees).

U is the regular move of the U face, according to standard cube notation.

Program by Clément Gallet, based on earlier work by Jaap Scherphuis. Idea by Stefan Pochmann.