

Prácticas de Programación: Autómatas

Objetivo: Dado un autómata A , se busca realizar un programa que permita calcular la tabla de programación de una palabra partiendo de un estado e .

1. Realizar un programa que al serle introducido un autómata $A = (S_1, S_2, E, \delta, \lambda)$, una palabra de $x \in F_{S_1}$ y el estado de partida e devuelva la tabla de computación correspondiente. Los cardinales de los conjuntos S_1 , S_2 y E no podrán superar el valor de 25 y la longitud de la palabra x será menor o igual que 35. Los elementos de los conjuntos S_1 y S_2 se representarán por un único carácter. Los elementos de E estarán representados por números naturales o 0. Los datos de entrada serán: los elementos de S_1 , S_2 , el número de estados de E , las funciones δ y λ , la longitud de la palabra x , las letras de la palabra x y el estado e .