

Mathematical Linguistics Laboratory

Task 3: (2 hours)

Modify the program created to fulfill the task 1 or create a new one and eliminate its flaws in design, e.g. make it giving back the change or wrong coins inserted, display the message about the exceeding the required sum, etc.

The program should use the transition table as input to determine its operations. Other requirements are the same as for the task 1.

The Rules:

1. Your program must use transition table to determine its next state
2. The console version of the program – mark 4
3. The program with GUI – mark 5
4. You can choose any language from C/C++, Java, C#, etc.
5. Finishing and presenting working program according to the requirements during the initial lab or at the beginning of the next one is awarded with the highest mark. Presenting it during the next lab decreases the final mark by one. Presenting it during the third lab – it is awarded only with the mark 3, at maximum,
6. Besides of the program and good commented code (presenting that the student understands the subject – he/she also should enclose the FA diagram and the next state table as a printed version for presenting the working project. Drawings will not be accepted.

The zip or rar packed archive should be named after following schema:
LM_lab_3_Surname_indexnumber

Lingwistyka Matematyczna: Laboratorium

Projekt 3 (2 godziny zajęć):

Zmodyfikuj program z projektu 1 lub zaprojektuj nowy, który wyeliminuje jego wady działania w postaci np. braku możliwości wydania reszty, lub zwrotu wrzuconych niepoprawnych monet, wyświetlenia komunikatu o przekroczeniu wymaganej kwoty, itp.

Program powinien używać tablicy przejść w celu określenia sposobu swojego działania. Pozostałe wymagania są takie same jak w przypadku projektu 1.

Zasady:

1. Wersja konsolowa – maksymalnie ocena 4.
2. Wersja z GUI – ocena 5.
3. Oddanie programu wykonanego wg. Podanych wymagań w ciągu bieżących zajęć lub na początku następnych umożliwia otrzymanie oceny maksymalnej. Oddanie pracy na kolejnych zajęciach – umożliwia otrzymanie maksymalnej oceny o jeden stopień niższej.
4. Język programowania – dowolny (C, C++, Java, C#, etc.).
5. Oprócz pliku z kodem wraz z komentarzami udowadniającymi znajomość tematu, do projektu powinien być dołączony **wydrukowany** projekt w postaci diagramu stanów oraz tablicy przejść. Projekty wykonane odręcznie nie będą akceptowane.
6. Po prezentacji plik tekstowy z kodem oraz elektroniczną wersję diagramu stanów oraz tablicy przejść należy spakować zip lub rar wg schematu LM_lab_*_nazwisko_numer_indeksu.