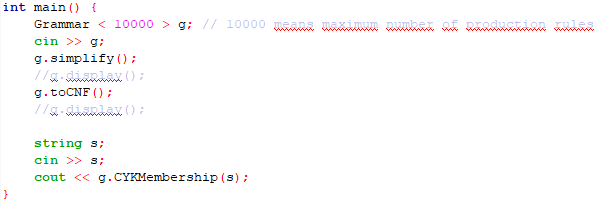
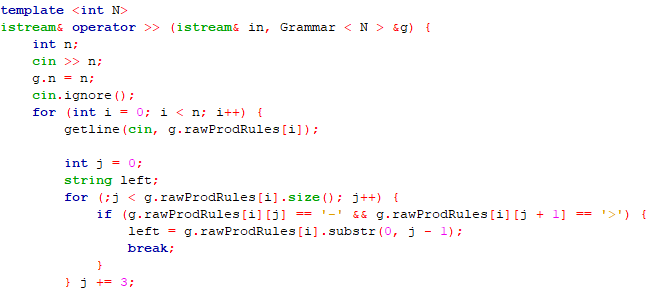
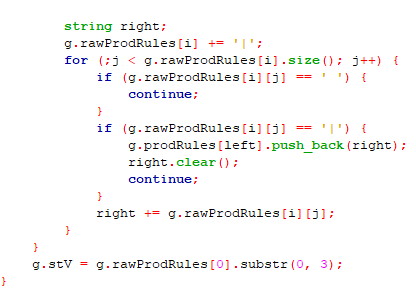
**Grammar .1**

روند کلی

روند کلی برنامه به این صورت است که ابتدا شی گرامر از ورودی خوانده می‌شود سپس ساده‌سازی می‌شود، به فرم چامسکی تبدیل می‌شود و در نهایت الگوریتم CYK با توجه به رشته‌ی ورودی روی آن اجرا می‌شود.

ورودی گرفتن گرامر

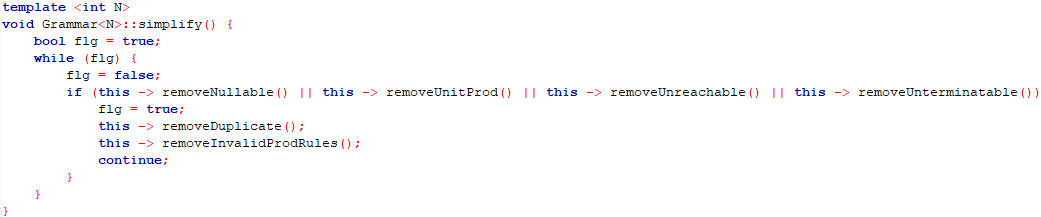
ابتدا همه‌ی خطوط گرامر از ورودی خوانده می‌شوند و سمت چپ production rule از سمت راست آن جدا می‌شود.



در نهایت به کمک داده‌ساختار map سمت چپ هر production rule را به سمت راست آن متناظر می‌کنیم و در شی ذخیره می‌کنیم.

متغیر شروع (Start Variable) را سمت چپ اولین production rule در نظر گرفته و به عنوان یکی از ویژگی‌های شی گرامر ذخیره می‌کنیم.

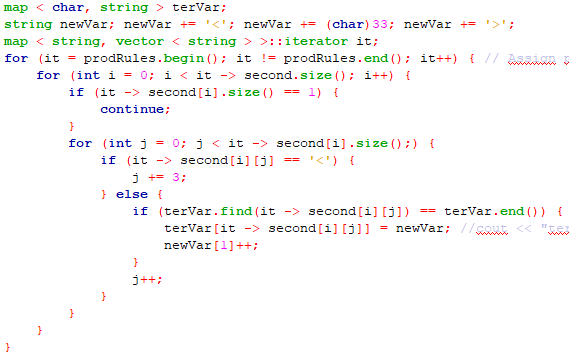
ساده‌سازی گرامر

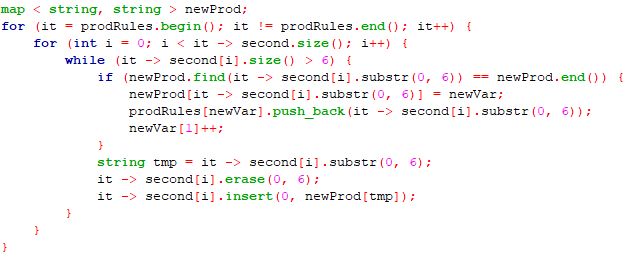


تا زمانی که یک Nullable یا Unit یا Useless بتوانیم حذف کنیم اینکار را می‌کنیم و ترتیب انجام این‌کار هم همانطور که از قبل می‌دانستیم Nullable،Unit ،Useless انجام می‌دهیم. (که البته برای Useless دو متود جداگانه برای Unreachableها و آن‌هایی که به terminal ختم نمی‌شوند نوشته شده است) هر کدام از متودهای گفته شده یک مقدار boolean خروجی می‌دهند که نشان می‌دهد آیا آن متود توانسته است چیزی را ساده کند یا نه که برای فهمیدن اینکه کی ساده‌سازی به پایان می‌رسد از این خروجی‌ها استفاده می‌کنیم.

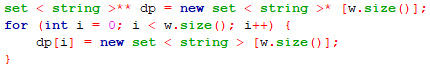
بعد از هر عملیات حذف (ساده‌سازی) یکبار بررسی می‌کنیم اگر بین production rule ها تکراری داشتیم آن را حذف می‌کنیم (removeDuplicate) و اگر در production ruleای یک متغیر نامعتبر وجود داشت (متغیری که برایش production ruleای نباشد) آن را هم حذف می‌کنیم (removeInvalidProdRules)

تبدیل به فرم نرمال چامسکی

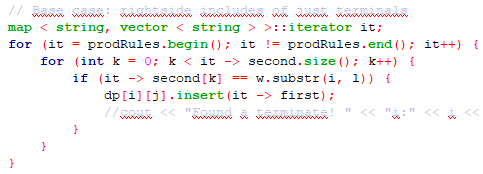
ابتدا هر terminalای که در بین production ruleها پیدا می‌کنیم را با variable جایگزینی که برایش می‌سازیم جایگزین می‌کنیم. variableهای جایگزین را با استفاده از کاراکترهای خاص ! و $ و... می‌سازیم تا variable تکراری تولید نشود که برای اینکار از عدد اسکی ۳۳ به بعد را استفاده کردیم.

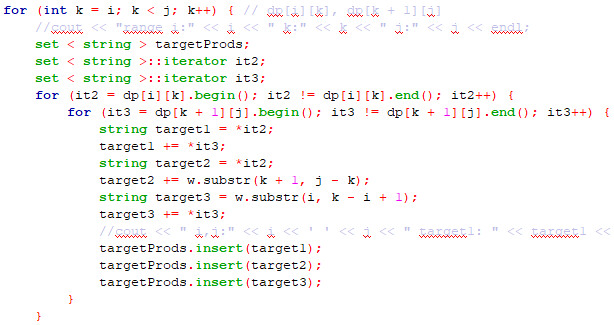
سپس هر production rule را تا جایی که متغیرهای سمت راست آن به دوتا برسد کاهش می‌دهیم و به ازای هر کاهش یا متغیر جدیدی برای آن می‌سازیم یا اگر قبلا production ruleای برای آن وجود داشته از همان production rule قدیمی استفاده می‌کنیم.

الگوریتم CYK Membership

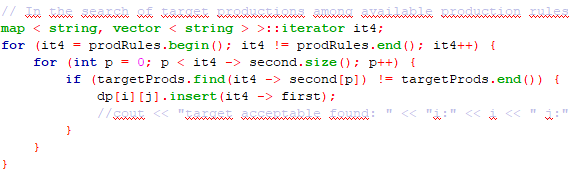
ابتدا يك ماتريس كه تعداد سطرها و تعداد ستون‌هاي آن به اندازه‌ی طول رشته ورودي و هر خانه‌ي آن يك داده‌ساختار set است می‌سازیم.

سپس روی طول زیررشته‌ها و همینطور نقطه‌ی شروع زیررشته for می‌زنیم.

در هر مرحله اگر توانستیم production ruleای پیدا کنیم که مستقیماً زیررشته‌ی w[i..j] را تولید کند آن را به dp[i][j] اضافه می‌کنیم.

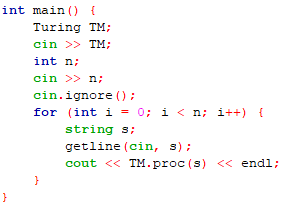


سپس همه‌ی w[i..k], w[k+1..j] ها را در نظر می‌گیریم و همه‌ی زوج مرتب‌های ممکن از dp[i][k] و dp[k+1][j] که با کنار هم گذاشتن آن‌ها به w[i][j] می‌رسیم را می‌یابیم.

در نهایت اگر از زوج مرتب‌هایی که پیدا کردیم، یکی را در سمت راست یکی از production ruleها یافتیم، سمت چپ آن production rule را به dp[i][j] اضافه می‌کنیم.

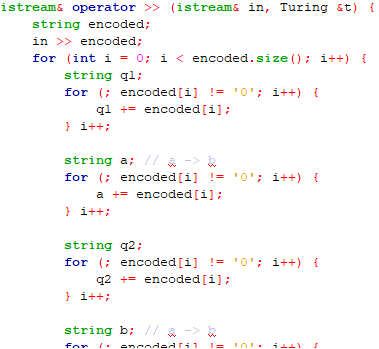


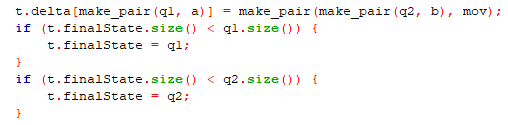
جوابی که در پایان از متود CYKMembership خروجی می‌دهیم در صورتی Accepted خواهد بود که متغیر شروع (stV) در dp[0][|w|] باشد یا به عبارت دیگر با شروع از stV بتوانیم زیررشته‌ی w[0..|w|] را بسازیم و در غیر این‌صورت Rejected خواهد بود.

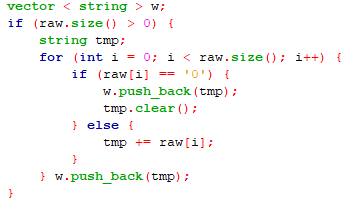
**Turing Machine .2**

روند کلی

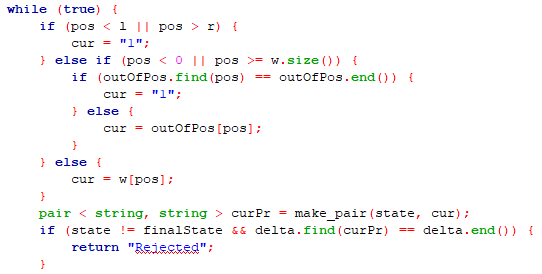
روند کلی برنامه به این صورت است که ابتدا رشته‌ی کدگذاری شده‌ی ماشین تورینگ از ورودی خوانده می‌شود و بعد مطابق فرمت خواسته شده n رشته‌ی ورودی گرفته می‌شوند و به کمک متود proc شی ماشین تورینگ پردازش می‌شوند.

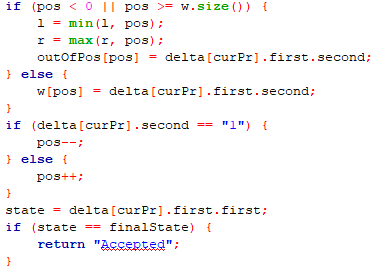
ورودی گرفتن ماشین تورینگ

ابتدا قسمت‌های مختلف رشته‌ی کدگذاری‌شده جدا می‌شوند و در رشته‌های جداگانه قرار می‌گیرند و سپس در delta ذخیره می‌شوند، که برای ساختار delta از داده‌ساختار map بهره گرفته شده تا هر state و حرف روی tape به حرف، حرکت و state بعدی‌اش متناظر شود. همچنین بلندترین رشته‌ای که برای stateها ورودی می‌گیریم را هم پیدا می‌کنیم و به عنوان final state ذخیره می‌کنیم.

جداسازی رشته ورودی ماشین تورینگ و آماده‌سازی برای پردازش

با توجه به اینکه کاراکترهای ‘0’ در ورودی صرفا نقش جداکننده را دارند پس ذخیره کردن آن‌ها عملاً فایده‌ای ندارد. به همین دلیل تک تک زیررشته‌های ماکسیمال تماماً ‘1’ را جداسازی کردیم و در یک vector ذخیره کردیم تا بعدا راحتتر بشود با آن کار کرد.

پردازش رشته‌ی ورودی

برای tape ماشین یک l و r در نظر گرفتیم که مشخص کننده‌ی محدوده‌ی tape است و می‌تواند در طول writeهایی که انجام می‌شود این محدوده گسترش پیدا کند. اگر pos فعلی در محدوده رشته ورودی باشد همانجا read و write انجام می‌شود، اگر در محدوده‌ی رشته‌ی ورودی نباشد ولی چیزی غیر از blank در آن درج کرده باشیم آنگاه در outOfPos قرار می‌گیرد و آنجا read و write می‌کنیم و در غیر این‌صورت هم حتما blank است و ‘1’ در نظر می‌گیریم. اگر جایی برسیم که از state فعلی هیچ transition خروجی مناسبی نداشته باشیم و در state پایانی هم نباشیم، همانجا Rejected اعلام می‌کنیم.

خطوط مقابل نشان‌دهنده‌ی نحوه‌ی جابجایی l و r و همچنین read و write و حرکت دادن pos به چپ و راست است. همچنین اگر جایی به final state رسیدیم همانجا فوراً Accepted را بر می‌گردانیم.

**PDA Calculator .3**