



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE
CHICONTEPEC

INGENIERIA EN SISTEMAS
COMPUTACIONALES

MATERIA: Lenguajes y Autómata

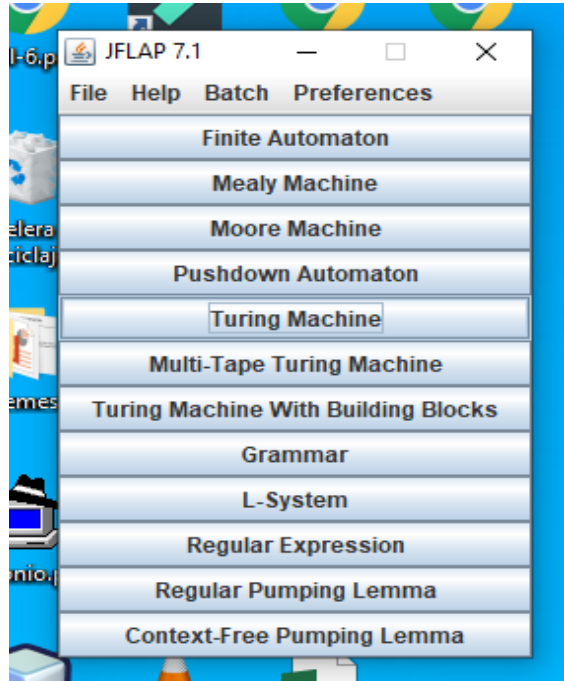
NOMBRE: Antonio Martínez Hernández

No. CONTROL: 1717V0049

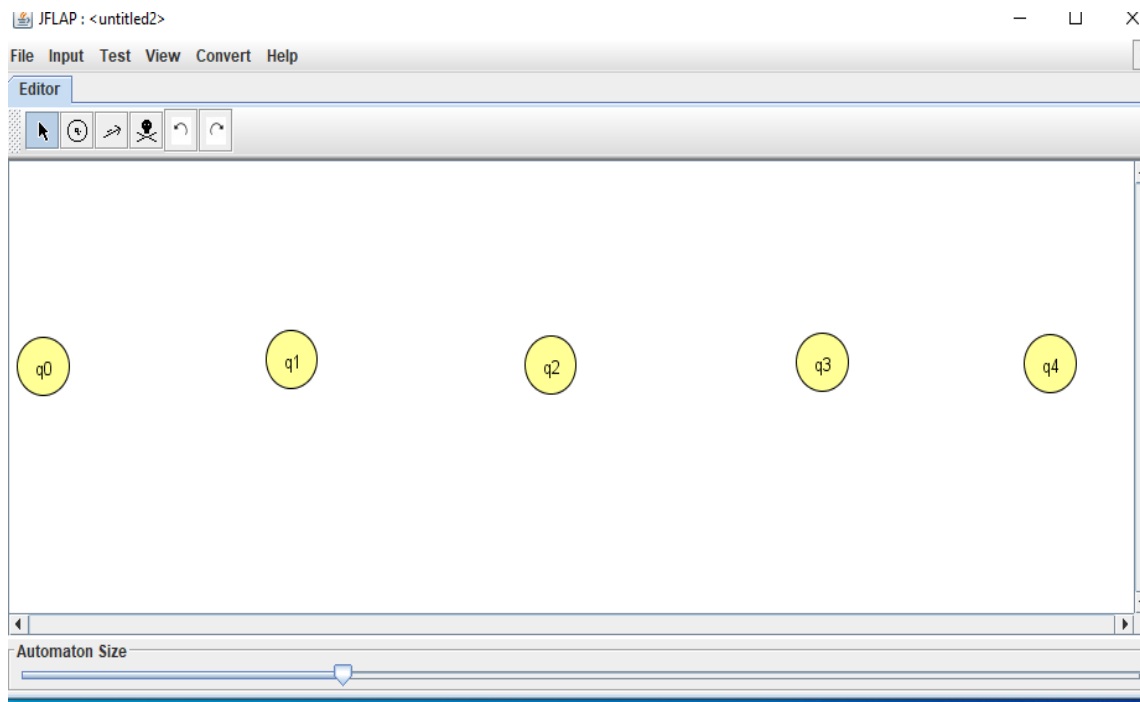
PRACTICA DE YOUTUBE

DOCENTE: Ing. Efrén Flores Cruz

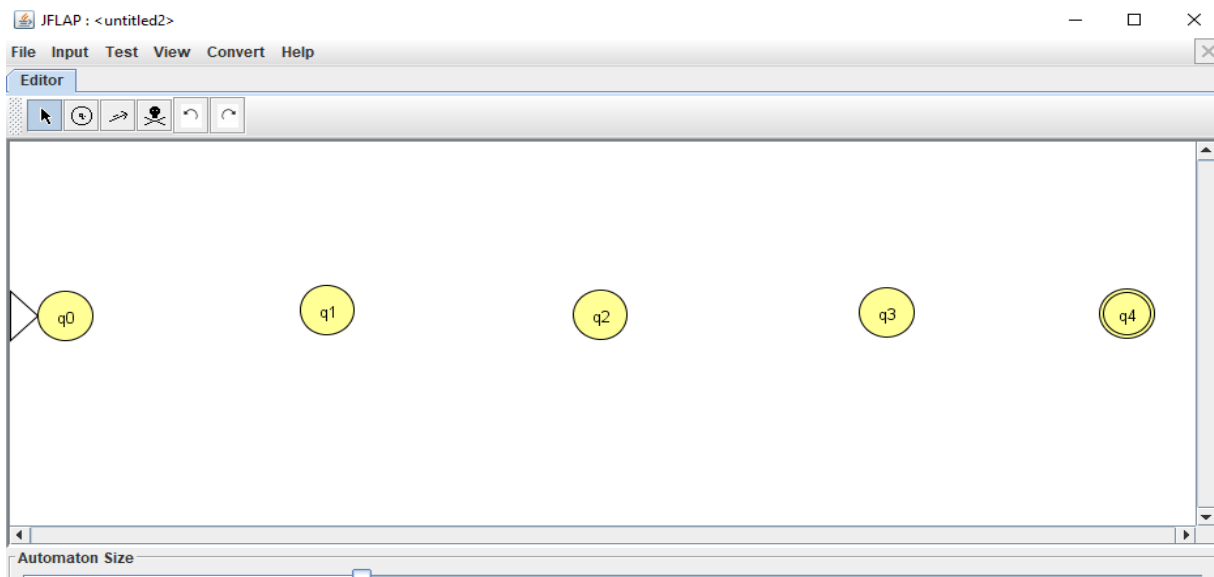
Para comenzar abrimos el jflag y seleccionamos Turing machine



Insertamos 5 estados para la máquina de Turing



Colocamos el estado inicial en q1 y el final en q5



Una vez echo lo anterior finalizamos con el armado de la máquina de Turing en donde realiza la acción que se le pueden aplicar terminando siempre en el estado final.

