

State one: new state (Eingabelesen, Ausgabelesen)



main

226. something

Map Map ~ Map Map

Manuelle Zustandsbezeichnung:

	S1	S2	S3
a	S2/D	S3/E	/
b	S3/D	S1/F	/

226. something

Zustand = State

Eingabebezeichnung { jeweils Symbol mit einem thing

