

Integrantes Grupo 14

Gabriel Silva Cardoso RA: 822147931

Danillo Vidal RA: 822124979

Guilherme Turone de Lima RA: 822136725

Matheus Costa Amorim RA: 822137176

Gustavo Buenos Aires Colpaert RA: 823126177

Rikellme Kevin Andrade de Lima RA: 822160764

Gabriel Goes Moraes RA: 82410644

Legenda AFD

SÍMBOLO DE ESTADOS

Cada estado representa uma "posição" na leitura da palavra de entrada.

estados com saldo insuficiente

<q0> Este é o estado inicial. É o estado onde ainda não foram inseridas moedas/notas na máquina.

<q1> Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver realizado a ação correspondente à inserção de apenas uma moeda de R\$ 1,00.

<q2> Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 2,00 na máquina.

<q3> Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 3,00 na máquina.

<q4> Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 4,00 na máquina.

<q5>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 5,00 na máquina.

estados com saldo exato

<q6>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 6,00 na máquina e o doce pode ser comprado com o saldo exato e sem possibilidade de troco.

<q7>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 7,00 na máquina e o doce pode ser comprado com o saldo exato e sem possibilidade de troco.

<q8>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 8,00 na máquina e o doce pode ser comprado com o saldo exato e sem possibilidade de troco.

estados com saldo excedente

<q9>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 9,00 na máquina e o doce pode ser comprado com o saldo e com possibilidades de troco.

<q10>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 10,00 na máquina e o doce pode ser comprado com o saldo e com possibilidades de troco.

<q11>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 11,00 na máquina e o doce pode ser comprado com o saldo e com possibilidades de troco.

<q12>Este é o estado em que a máquina deve se encontrar quando o usuário tiver inserido uma quantia equivalente a R\$ 12,00 na máquina e o doce pode ser comprado com o saldo e com possibilidades de troco.

<a1> Este será o estado em que a máquina se encontrará quando o usuário já tiver inserido uma quantidade de moedas/notas suficiente para a compra do tipo do doce a. Neste estado o usuário só pode optar pelo doce a.

<b1> Este será o estado em que a máquina se encontrará quando o usuário já tiver inserido uma quantidade de moedas/notas suficiente para a compra do tipo do doce b. Neste estado o usuário ainda não optou pelo doce a e b.

<c1> Este será o estado em que a máquina se encontrará quando o usuário já tiver inserido uma quantidade de moedas/notas suficiente para a compra do tipo do doce c. Neste estado o usuário ainda não optou pelo doce a, b e c.

<af> Este estado será alcançado quando o usuário concordar que o doce com possibilidade de compra é o do estado <a1>.

<aft> Este estado será alcançado quando o usuário concordar que o doce com possibilidade de compra é o do estado <a1> com troco.

<bf> Este estado será alcançado quando o usuário concordar que o doce com possibilidade de compra é o do estado <b1>.

<bft> Este estado será alcançado quando o usuário concordar que o doce com possibilidade de compra é o do estado <b1> com troco.

<cf> Este estado será alcançado quando o usuário concordar que o doce com possibilidade de compra é o do estado <c1>.

<cft> Este estado será alcançado quando o usuário concordar que o doce com possibilidade de compra é o do estado <c1> com troco.

SÍMBOLO DO ALFABETO

Alfabeto de entrada - $\Sigma = \{1, 2, 4, a, b, c\}$: é um conjunto de símbolos, onde cada um destes símbolos está

associado à uma ação realizada pelo usuário.

1 - Inserção de moeda de R\$ 1,00

2 - Inserção de moeda de R\$ 2,00

5 - Inserção de moeda de R\$ 5,00

- a - Pode escolher do tipo de doce A, em que o preço é R\$ 6,00
- b - Pode escolher do tipo de doce B, em que o preço é R\$ 7,00
- c - Pode escolher do tipo de doce C, em que o preço é R\$ 8,00
- n - confirma a escolha do produto a e está com o valor exato
- nt - confirma a escolha do produto a e devolve com troco

Doce A sem troco,
Doce A com troco

Doce B sem troco,
Doce B com troco

Doce C sem troco,
Doce C com troco.

previamente escolhida.