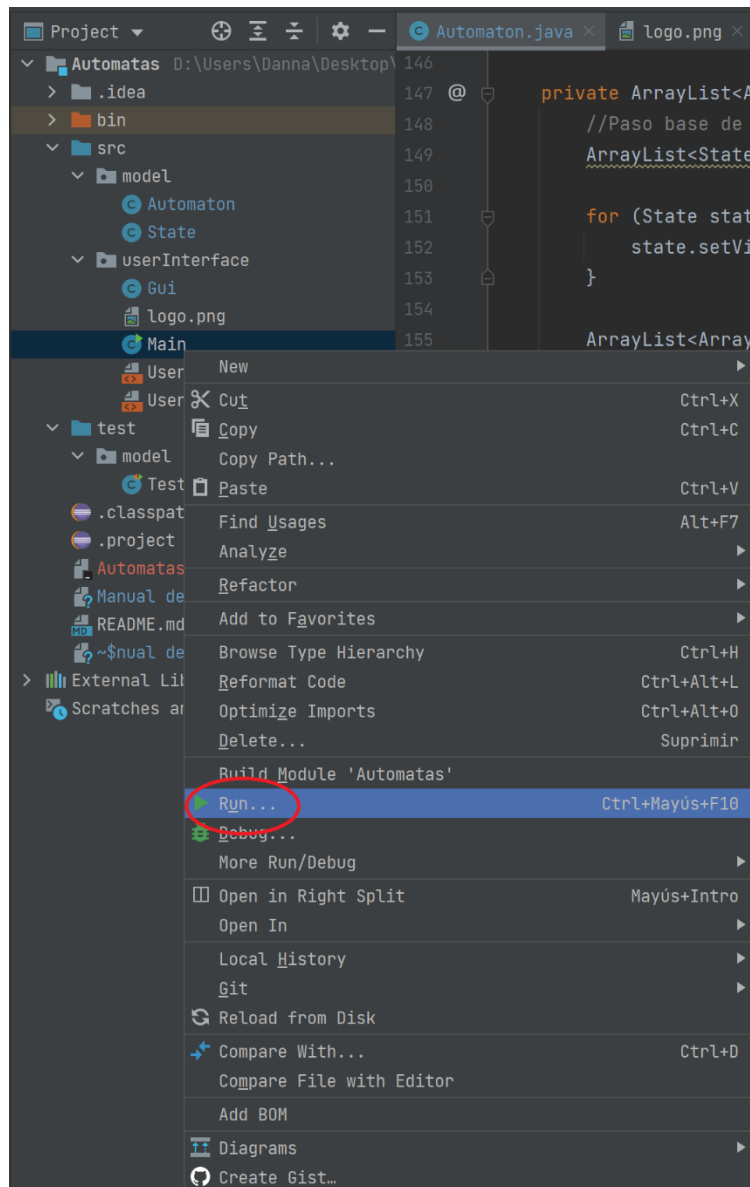


## Instrucciones uso proyecto AutomataMealyMoore

1. Ejecutamos desde la IDE de preferencia nuestro proyecto, ejecutando la clase Main como podemos ver a continuación



2. Al ejecutar se abrirá la siguiente ventana con el programa

Autómatas Moore y Mealy

### Ingrese la información del autómata

<input type="radio"/> Mealy  <input type="radio"/> Moore	Alfabeto entrada <input type="text" value="S = {0, 1}"/>	Alfabeto salida <input type="text" value="R = {0, 1}"/>	Nombre estados <input type="text" value="Q = {a, b, c}"/>	<input type="button" value="Definir autómata"/>  <input type="button" value="Reiniciar"/>
--	---	--	--	---

Pinicial =

P2 =

P3 =

Pfinal =

En esta ventana tenemos en la parte de arriba los siguientes campos para ingresar la información del autómata

Autómatas Moore y Mealy

### Ingrese la información del autómata

<input type="radio"/> Mealy  <input type="radio"/> Moore	Alfabeto entrada <input type="text" value="S = {0, 1}"/>	Alfabeto salida <input type="text" value="R = {0, 1}"/>	Nombre estados <input type="text" value="Q = {a, b, c}"/>	<input type="button" value="Definir autómata"/>  <input type="button" value="Reiniciar"/>
--	---	--	--	---

3. Seleccionamos el tipo de autómata que modelaremos en el programa, sea Mealy o Moore  
*Los siguientes pasos pueden llevar espacios después de la coma sin ningún problema*
4. Ingresamos el alfabeto de entrada separado por comas, por ejemplo: 0,1 o 0, 1
5. Ingresamos el alfabeto de salida separado por comas, por ejemplo: 0,1 o 0, 1
6. Ingresamos el nombre de los estados que contiene el automata, por ejemplo: a, b, c

*Los pasos 3 al 6 completados quedarían así*

Autómatas Moore y Mealy

### Ingrese la información del autómata

<input checked="" type="radio"/> Mealy <input type="radio"/> Moore	Alfabeto entrada <input type="text" value="0, 1"/>	Alfabeto salida <input type="text" value="0, 1"/>	Nombre estados <input type="text" value="a,b,c"/>	Definir autómata Reiniciar
---	---	--	--	-------------------------------

7. Presionamos el botón definir autómata para habilitar el ingreso de los estados del automata

*El paso 7 quedaría así*

Autómatas Moore y Mealy

### Ingrese la información del autómata

<input checked="" type="radio"/> Mealy <input type="radio"/> Moore	Alfabeto entrada <input type="text" value="0, 1"/>	Alfabeto salida <input type="text" value="0, 1"/>	Nombre estados <input type="text" value="a,b,c"/>	Definir autómata Reiniciar
---	---	--	--	-------------------------------

	0	
a		
b		
c		

Definir estados autómata

8. Tenemos dos opciones, llenar la tabla para poder definir los estados del autómata o reiniciar el programa.
9. Si decidimos llenar la tabla, se debe llenar dependiendo el tipo de autómata, si es Mealy debe ir así: estado, salida o estado, salida.
- El paso 9 lo podemos ver evidenciado a continuación*

Autómatas Moore y Mealy

Ingrese la información del autómata

☒ Mealy
☐ Moore

Alfabeto entrada
0, 1

Alfabeto salida
0, 1

Nombre estados
a,b,c

Definir autómata

Reiniciar

	0	
a	a,1	b,1
b	c,1	c,1
c	a,0	b,1

Definir estados autómata

10. Una vez ingresados todos los campos de la tabla, presionamos definir estados autómata

*Podemos ver el resultado del paso 10 a continuación*

Autómatas Moore y Mealy

Ingrese la información del autómata

☒ Mealy
☐ Moore

Alfabeto entrada
0, 1

Alfabeto salida
0, 1

Nombre estados
a,b,c

Definir autómata

Reiniciar

	0	
a	a,1	b,1
b	c,1	c,1
c	a,0	b,1

El automata es conexo, todos los estados son accesibles

Reducir autómata

11. Tenemos dos opciones, reiniciar el autómata y volver a empezar o reducir el autómata que ya ingresamos.
12. Si decidimos reducir el autómata podremos ver el resultado realizado por el programa para reducir el autómata ingresado por medio del particionamiento

## Ingrese la información del autómata

☒ Mealy☐ Moore

Alfabeto entrada

0, 1

Alfabeto salida

0, 1

Nombre estados

a,b,c

Definir autómata

Reiniciar

	0	
q0	q0, 1	q1, 1
q1	q0, 0	q1, 1
q2	q1, 1	q1, 1

 $P_{inicial} = \{a, b\}\{c\}$  $P_2 = \{a\}, \{c\}, \{b\}$  $P_{final} = \{a\}, \{c\}, \{b\}$ 

Reducir autómata

*El programa en este punto a finalizado, si desea puede reiniciar para volver a ingresar tantos autómatas como desee.*