

# Limbaje formale si automate

Seria 13

Săptămâna 1, 18 februarie 2020

Andrei Păun

# Cuprinsul cursului:

## 18 februarie 2020

- Sa ne cunoaştem
- Generalităţi despre curs
- Reguli de comportament
- Generalitati despre LFA
- Altele ...

# Sa ne cunoastem

- Cine preda? Andrei Paun
- [apaun@fmi.unibuc.ro](mailto:apaun@fmi.unibuc.ro)
- [andreipaun@gmail.com](mailto:andreipaun@gmail.com)

# Generalitati despre curs

- Cursul: Marti 10-12 in Amf. Pompeiu(2)
- Laborator: OBLIGATORIU
- Seminar: din doua in doua saptamani

# Generalitati despre curs

- Curs de “teorie”
- Oferă o baza de pornire pentru alte cursuri
- prima întâlnire cu limbajele formale
- în majoritate ne ocupăm de automate
- ... și gramatici

# Reguli si sugestii pentru curs

- Fara celulare
- Fara galagie
- Cu cat mai multe intrebari
- Moodle
- E-mail

# Important

- Fara celulare
- Fara deranjat colegii
- Prezenta la curs/seminar: nu e obligatorie
- Nota mare/de trecere pentru curs:
  - nu e obligatorie
- Laboratoarele: obligatorii!

# Organizatorice

- Examenul
  - 18 iunie 2020 la ora 8:00 (nu e încă sigur)
  - după definitivarea orarului definitivăm si programarea examenului
  - POO: 9 iunie 2020 la ora 8:00 (nu e încă sigur)



# Programa cursului

1. Automate finite deterministe si automate finite nedeterministe
2. Automate finite cu lambda-miscari, proprietati de inchidere (reuniune, concatenare, stelare)
3. Echivalenta automatelor finite, proprietati de inchidere
4. Automatul deterministic minimal, Expresii regulate, probleme de decizie
5. Echivalenta expresiilor regulate cu automatele, lema de pompare
6. Gramatici; gramatici regulate, reuniune, concatenare, stelare de gramatici
7. Transformarile dintre gramatici automate finite si expresii regulate
8. Gramaticile independente de context, ierarhia Chomski, forma normala
9. proprietati de inchidere pentru gramatici independente de context, teorema uvwxy, arbori de derivare
10. Automate push-down, echivalenta moduri de acceptare, echivalenta gramatici independente de context-automate push-down
11. Proprietati de inchidere si probleme de decizie
12. Masini Turing, gramatici dependente de context, automate liniar marginite
13. Automatele cover deterministe, minimizare, proprietati
14. Exemple si recapitulare

# Bibliografie

1. J.E. Hopcroft, J.D. Ullman, Introduction to Automata Theory, Languages and Computation, Addison -Wesley, 1979.
2. A. Aho, R. Sethi, J. Ullman, Compilers, Principles, Techniques and Tools, Addison Wesley Pub., 1986
3. M.D. Davis, E.J. Weyuker, Computability, Complexity and Languages, Academic Press 1984.
4. A. Salomaa, G. Rozenberg (eds.), Handbook of Formal Languages, 3 vol., Springer Verlag, 1997.

# Regulament de desfasurare si notare

- Disciplina **Limbaje formale si automate** pentru anul I Informatica este organizata in seminar si laborator, fiecare dintre aceste activitati avand alocata o ora pe saptamana, precum si curs cu 2 ore pe saptamana.
- Disciplina este programata in semestrul II, avand o durata de desfasurare de 14 saptamani.
- Materia este de nivel elementar mediu
- Limbajul de programare folosit la laborator este la alegere C/**C++**/Java
- Programa disciplinei este impartita in 14 cursuri.
- Evaluarea studentilor se face cumulativ prin:
  - Nota de laborator
  - Test scris
- **Toate cele 2 probe de evaluare sunt obligatorii.**
- Condițiile de promovare enunțate mai sus se pastreaza la oricare din examenele restante ulterioare aferente acestui curs.

# Regulament de desfasurare si notare (2)

- La laborator se vor realiza 3 lucrari practice care se implementeaza si se noteaza in cadrul laboratorului, dupa urmatorul program:
  - **Saptamana 1:** atribuirea temei de laborator 1 (T1)
  - **Saptamana 2:** Consultatii pentru T1.
  - **Saptamana 3:** Termen predare T1, atribuire T2, evaluare T1
  - **Saptamana 4:** Consultatii pentru T2, evaluare T1.
  - **Saptamana 5:** Termen predare T2, atribuire T3, evaluare T2
  - **Saptamana 6:** Consultatii pentru T3, evaluare T2.
  - **Saptamana 7:** Termen predare T3, evaluare T3
- Prezenta la laborator in saptamanile 3,5,7 pentru evaluarea lucrarilor practice este obligatorie.

# Regulament de desfasurare si notare (3)

- Consultatiile de laborator se desfasoara pe baza intrebarilor studentilor.
- Continutul lucrarilor practice va urmari materia predata la curs. Lucrarile practice se realizeaza individual. Notarea fiecarei lucrari practice se va face cu note de la 1 la 10.
- Atribuirea temelor pentru lucrarile practice se face prin prezentarea la laborator in saptamana precizata mai sus sau in urmatoarea ora de laborator. Indiferent de data la care un student se prezinta pentru a primi tema pentru una dintre lucrarile practice, termenul de predare a acesteia ramane cel precizat in regulament. In consecinta, tema pentru o lucrare practica nu mai poate fi preluata dupa expirarea termenului ei de predare.
- Predarea lucrarilor practice se face atat prin email, la adresa indicata de tutorele de laborator cat si pe serverul MOODLE, inainte de termenele limita de predare, indicate mai sus pentru fiecare T1, T2, T3. Dupa expirarea termenelor respective, lucrarea practica se mai poate trimite prin email pentru o perioada de gratie de 2 zile (48 de ore). Pentru fiecare zi partiala de intarziere se vor scadea 2 puncte din nota atribuita pe lucrare. Dupa expirarea termenului de gratie, lucrarea nu va mai fi acceptata si va fi notata cu 1.
- Pentru activitatea din timpul semestrului, se va atribui o nota calculata ca medie aritmetica a celor mai bune 2 din cele 3 note obtinute pe lucrarile practice. Pentru evidentierea unor lucrari practice, tutorele de laborator poate acorda un bonus de pana la 2 puncte la nota pe proiecte astfel calculata.

# Regulament de desfasurare si notare (4)

- Testul scris se va sustine in sesiunea de examene. **Studentii nu pot promova la acest curs decat daca obtin cel putin nota 5 la testul scris.**
- nota finala a fiecarui student se calculeaza ca medie ponderata intre notele obtinute la cele 2 evaluari: laborator si examen. Ponderile cu care cele 2 note intra in medie fiind:
  - 15% - nota pe lucrarile practice (proiecte)
  - 85% - nota la testul scris (25% teorie 75% probleme)
  - Seminar: 20% din studenti vor obtine bonus de 0.5 la examen

# Racapitulare calcul nota

- 85% din examenul (18 iunie)+15% din nota de laborator (3 proiecte)
- Plus bonusuri:
  - 0.5 puncte din 10 la examenul din 18 iunie pentru max 20% din studentii unei grupe
  - 0.5 puncte din 10 la examenul din 18 iunie pentru max 20% din studentii la curs (primele 20% din scorurile de la Kahoot)

# Kahoot

- Se va defini un nume unic de forma ionescu133 (unde ionescu este numele de familie si 133 este grupa)
- Daca sunt mai multi studenti cu acelasi nume in grupa respectiva
- 132: grigorep132 si grigorel132
- 133: tudoseg133 si tudosei133



# Limbajele formale

- ce este un limbaj
- ce este un limbaj formal
- privire de ansamblu pentru curs:
  - acceptoare
  - generatoare
  - calculabilitate

# Privire de ansamblu

- DFA, NFA
- RE
- gramatici, CFG
- PDA
- TM

# Deterministic finite automata (DFA)

- Modeleaza calculatoarele cu memorie limitata
  - este un acceptor de limbaje
- Idee de baza
  - Tine minte **starea** curenta
  - **Evenimentele** pot sa ne schimbe dintr-o stare in alta
- Astazi invatam sa
  - descriem formal DFA-urile
  - interpretam DFA-urile

# Exemplu





- Modelarea unei mingii intro camera (fara frecare)
- Miscarile: stanga, dreapta, sau deloc
  - Trei stari: stanga, dreapta stop
  - Start in starea stop
- Starea se schimba sub influenta urmatoarelor conditii
  - Mingea loveste un zid (isi schimba directia)
  - Paleta o loveste in stanga (mingea merge in stanga)
  - Paleta o loveste in dreapta (mingea merge in dreapta)
  - Mana opreste mingea (o punem in starea stop)

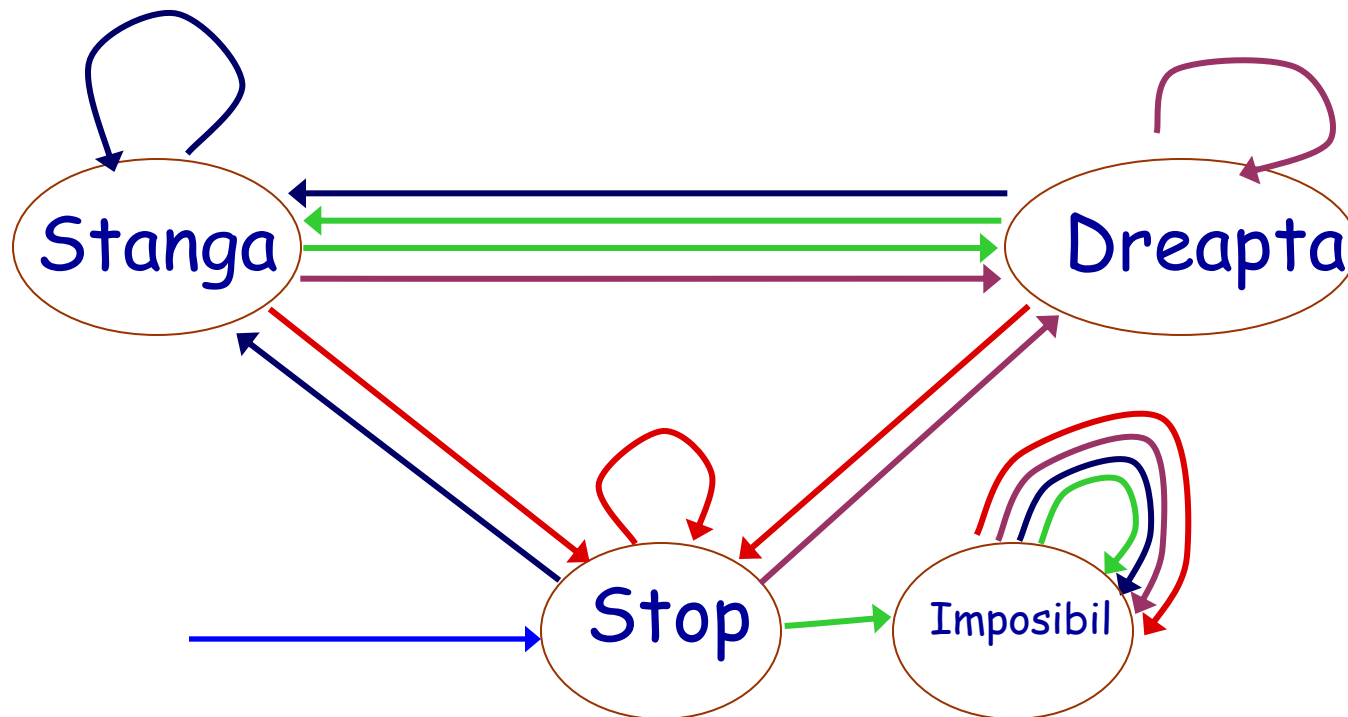
# Exemplu

- Tabelul starilor (State table)

Eveniment Stare	Loveste Zid	Paleta Stanga	Paleta Dreapta	Opreste
Stanga	Dreapta	Stanga	Dreapta	Stop
Dreapta	Stanga	Stanga	Dreapta	Stop
Stop	Imposibil	Stanga	Dreapta	Stop
Imposibil	Imposibil	Imposibil	Imposibil	Imposibil

# Exemplu

- Mingea loveste zid (reverseaza directia) 
- Paleta spre stanga (mingea spre stanga) 
- Paleta spre dreapta (mingea spre dreapta) 
- Oprim mingea (mingea nu se mai misca) 



# Automatele finite (definitie formală)

- Un automat finit este un 5-tuplu  $(Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ , unde
  1.  $Q$  e o multime finita care contine **starile**
  2.  $\Sigma$  e o multime finita numita **alfabet**
  3.  $\delta : Q \times \Sigma \rightarrow Q$  este **functia de tranzitie**
    - $\delta$  corespunde functiei evenimentelor din exemplul anterior
  4.  $q_0$  este **starea initiala**, si
  5.  $F \subseteq Q$  este multimea **starilor finale** (numite si **stari acceptoare**).

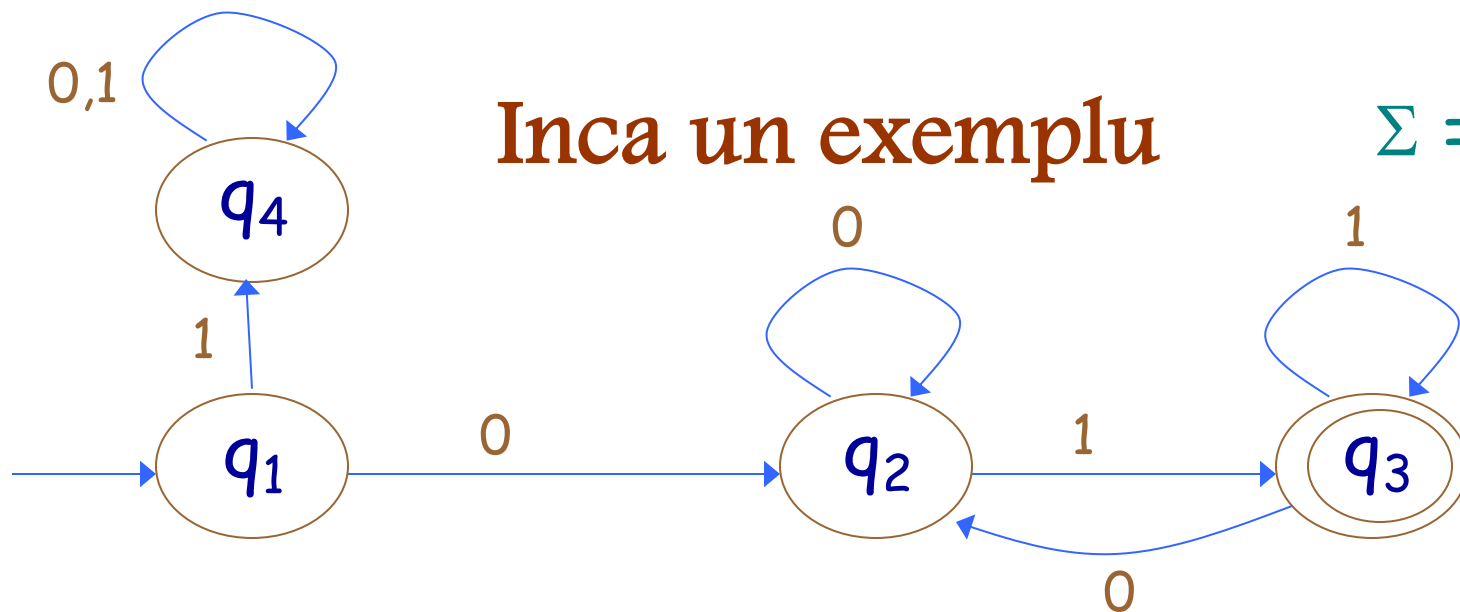
## Exemplu

- Din exemplul precedent
  - $Q = \{\text{Stanga, Dreapta, Stop, Imposibil}\}$
  - $\Sigma = \{\text{Loveste perete, Paleta stanga, Paleta dreapta, Opreste}\}$
  - $\delta =$  tabelul de stari construit
  - $q_0 = \text{Stop}$
  - $F = \{\text{Stanga, Dreapta, Stop}\}$ 
    - Dar daca vrem sa acceptam doar cand mingea este in miscare?
      - $F = \{\text{Stanga, Dreapta}\}$



## Inca un exemplu

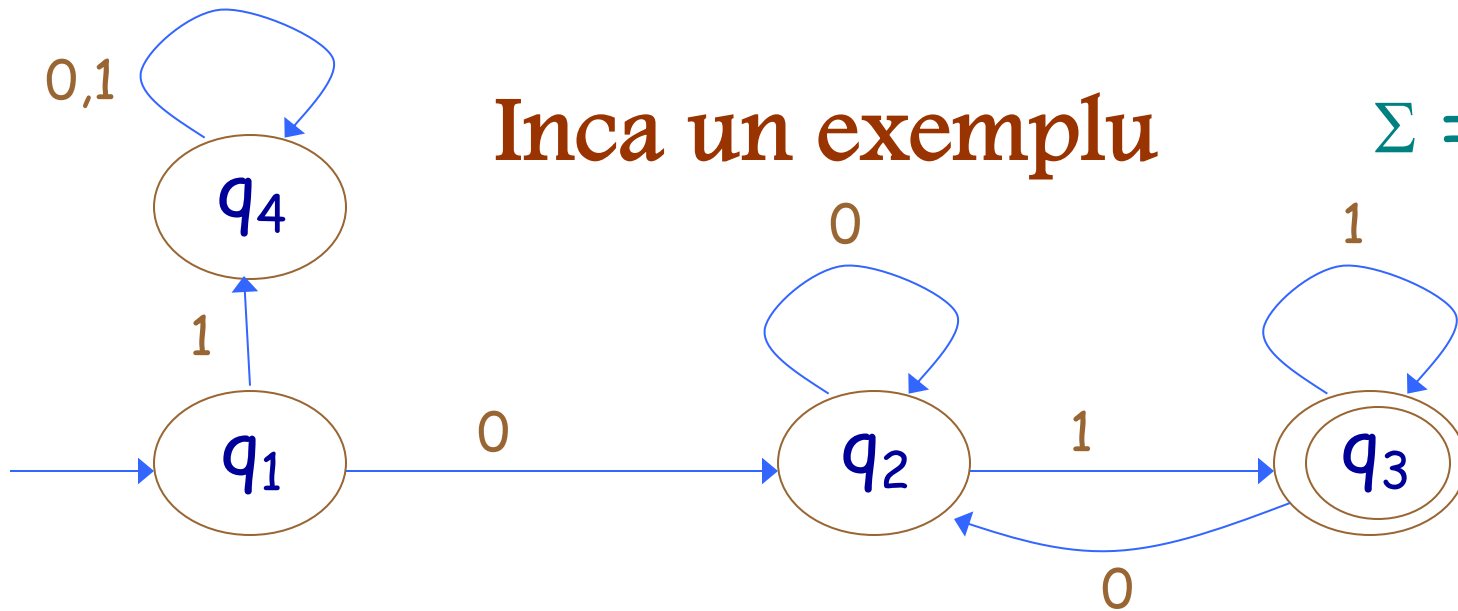
$\Sigma = \{0,1\}$



- $Q = \{q_1, q_2, q_3, q_4\}$
- $\Sigma = \{0, 1\}$
- $\delta$  (slide-ul urmator)
- $q_0 = q_1$
- $F = \{q_3\}$

## Inca un exemplu

$\Sigma = \{0,1\}$



Tab. stari

0

1

$q_1$

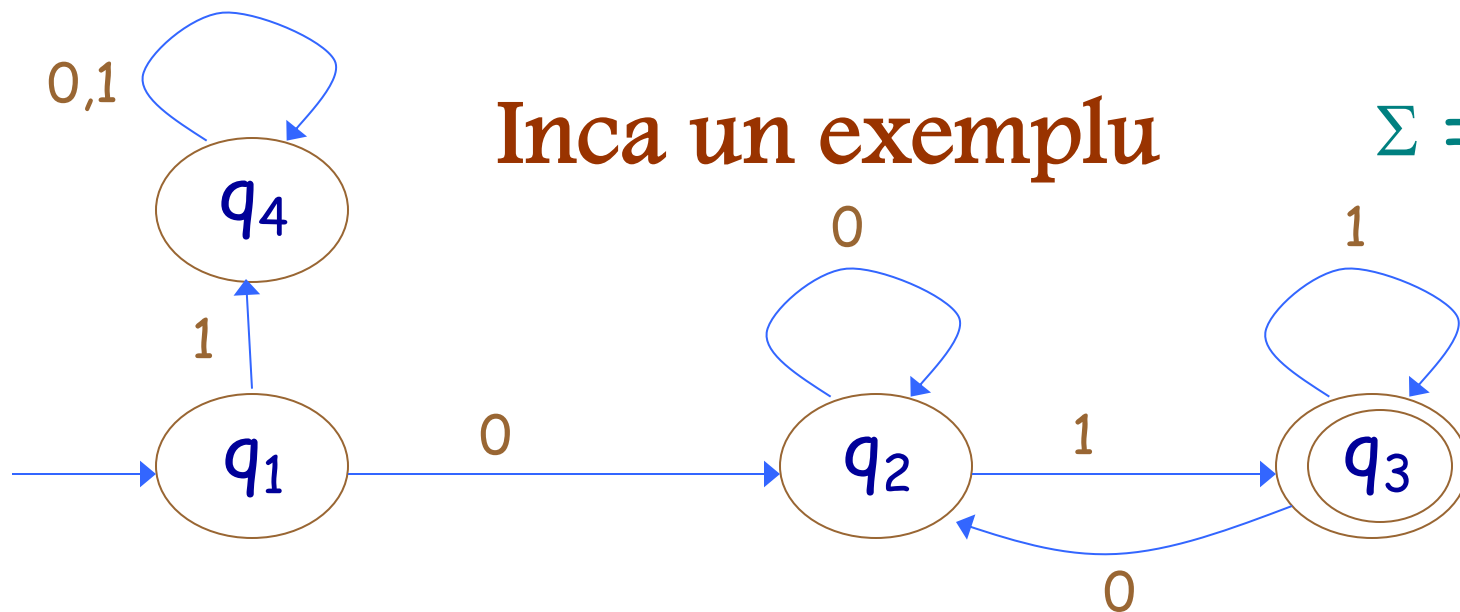
$q_2$

$q_3$

$q_4$

## Inca un exemplu

$\Sigma = \{0,1\}$



- descriere informală a sirurilor acceptate de acest DFA
  - Toate sirurile de 0 si 1 care incep cu 0 si se termina cu un 1

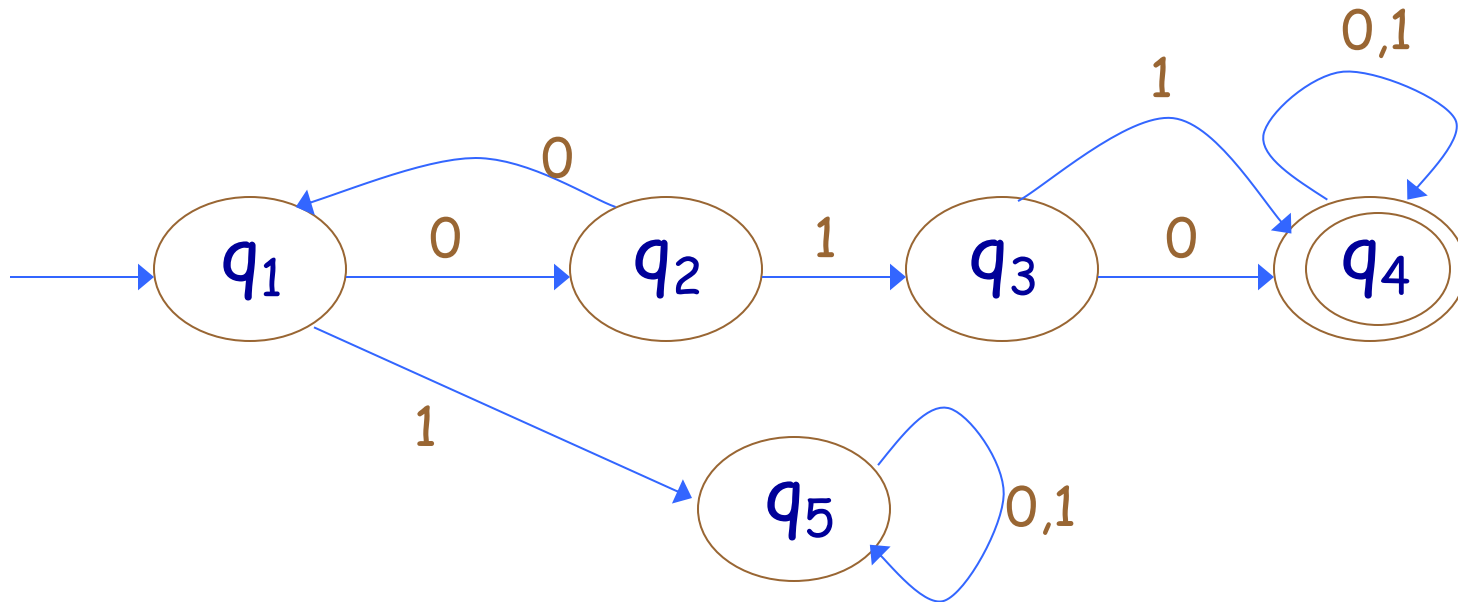
# Example

$\Sigma = \{0, 1\}$  pentru toate exemplele urmatoare

1.  $Q$  e o multime finita care contine **starile**
2.  $\Sigma$  e o multime finita numita **alfabet**
3.  $\delta : Q \times \Sigma \rightarrow Q$  este **functia de tranzitie**
  - $\delta$  corespunde functiei evenimentelor din exemplul anterior
4.  $q_0$  este **starea initiala**, si
5.  $F \subseteq Q$  este multimea **starilor finale** (numite si **stari acceptoare**).

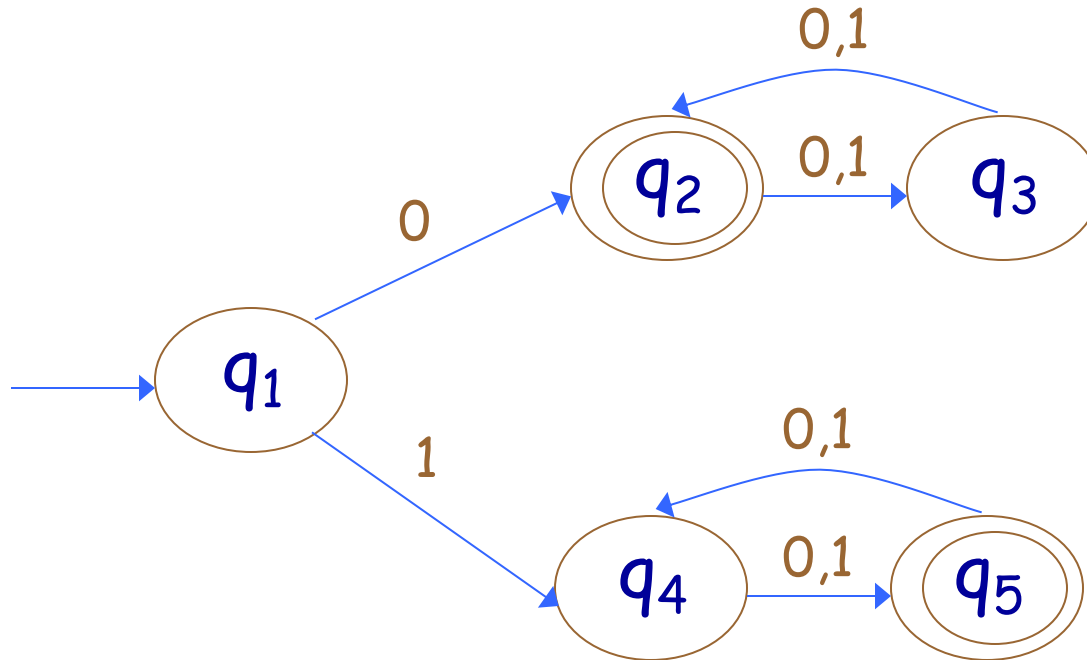
Incercati sa descrieti informal cuvintele acceptate

# Exemplul 1



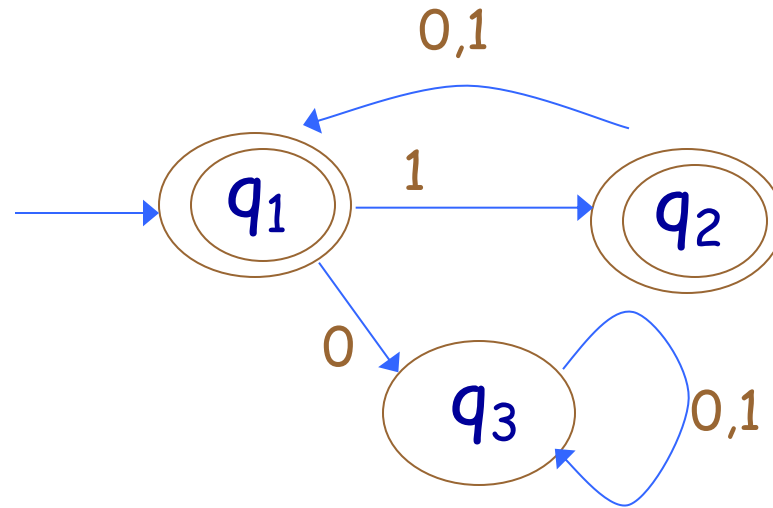
Sugestie ajutatoare: care sunt cuvintele care nu sunt acceptate?

## Exemplul 2



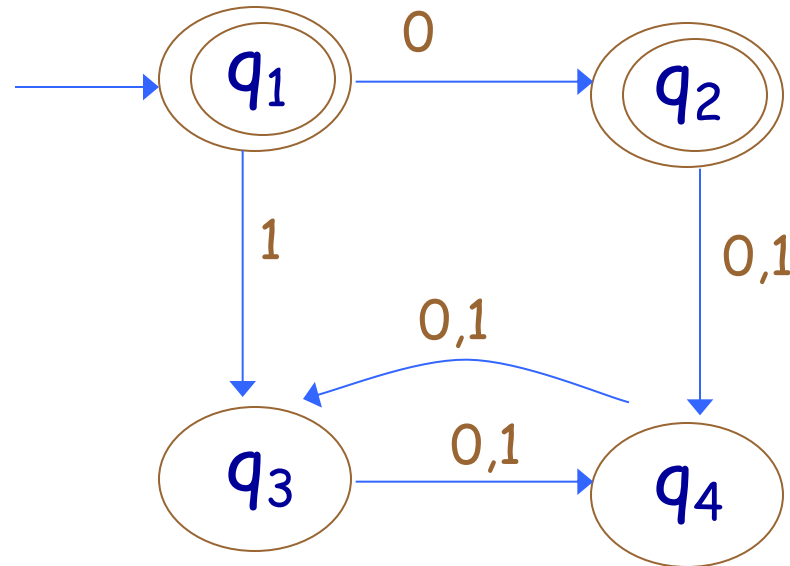
Sugestie ajutatoare: Lungimea sirurilor conteaza.

## Exemplul 3



Sugestie ajutatoare: Pozitia simbolurilor conteaza.

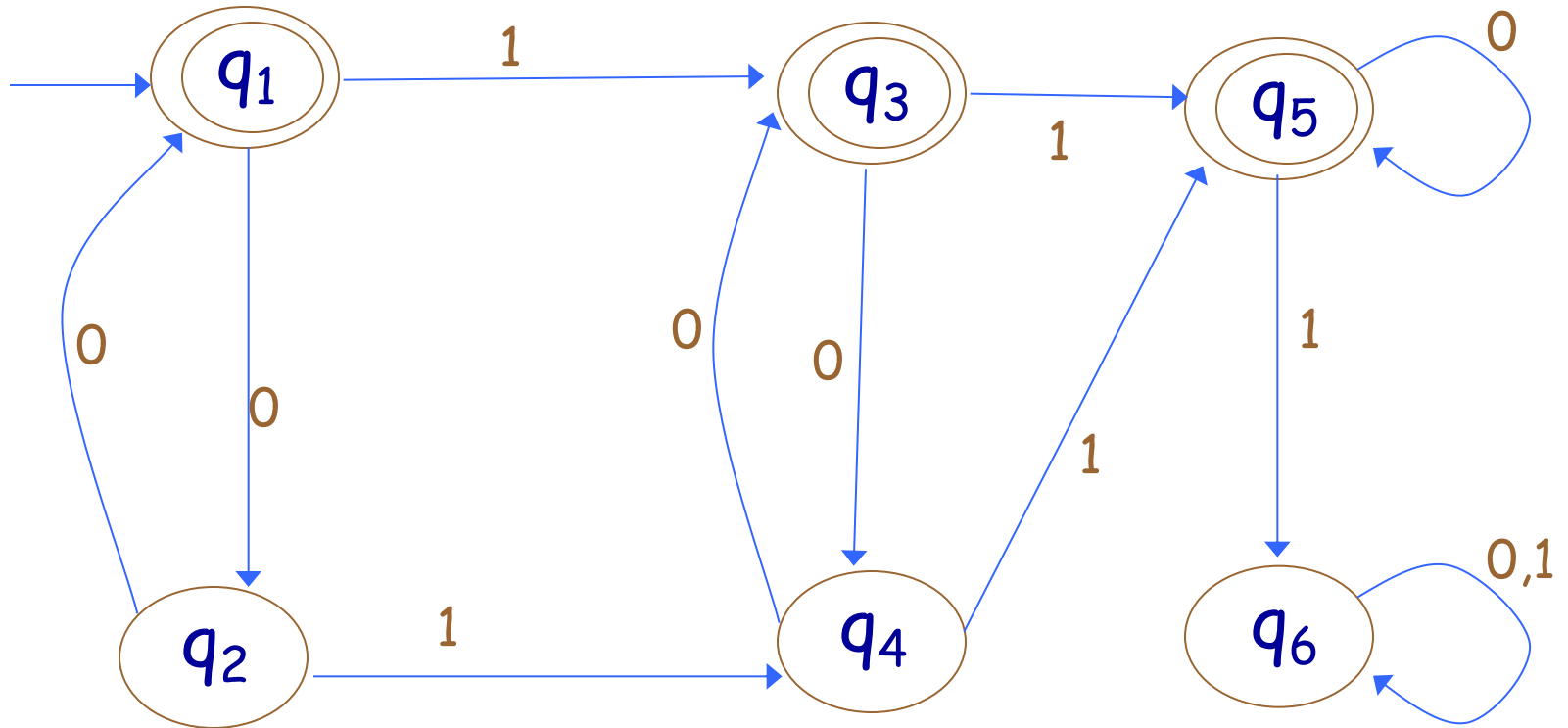
## Exemplul 4



Sugestie ajutatoare: puteti  
simplifica acest DFA?

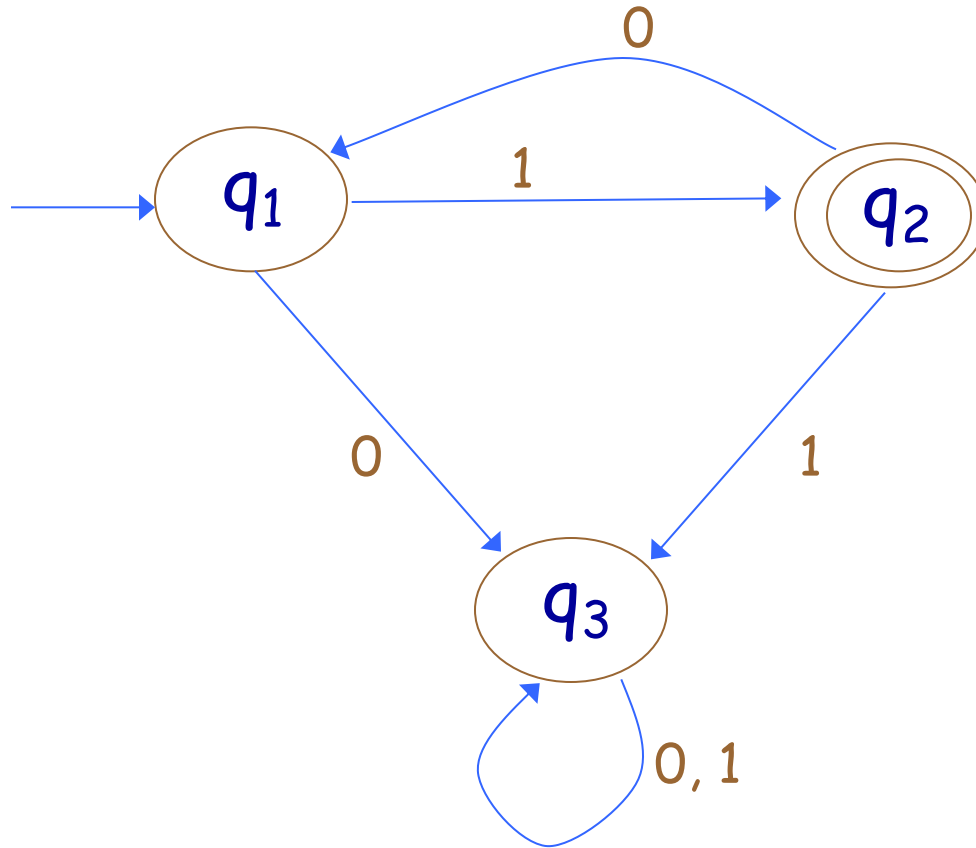


## Exemplul 5



Sugestie: de cate ori apare fiecare simbol?

## Exemplul 6



Sugestie ajutatoare: Ce se intampla cand ajungem in  $q_3$ ?



