# INTEGRANTES

* **Balam Pech Julián Alejandro**
* **Caamal Pech Alexis Antonio**
* **Nahuat Noh Jose Eduin**

## Tabla de las reglas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Estado Actual | Caracter Actual | 🡪 | Nuevo Estado | Nuevo Caracter | Movimiento del Cabezal |
| q1 | ≠0 |  | pn | 0 | Derecha |
|  | 0 |  | qy | 0 | Derecha |
| pn | ≠0 |  | pn | No se cambia | Derecha |
|  | 0 |  | rn | 0 | Izquierda |
| rn | (≠ char. “n”)  AND (≠0)\* |  | qn | No se cambia | Izquierda |
|  | 0 |  | q2 | 0 | Izquierda |
| q2 | ≠0 |  | q2 | No se cambia | Izquierda |
|  | 0 |  | q1 | 0 | Derecha |

## Definición de los estados:

q1 - el estado inicial. Aquí, leemos un carácter n que corresponde al n-ésimo carácter en la lista de caracteres (siempre que no sea cero). Esta información se "almacena" en el estado al pasar al estado correspondiente pn.

pn - estado después de leer el enésimo carácter inicialmente - ahora vaya a la derecha y busque el final de la cadena, marcado con un cero.

rn - estado después de encontrar cero al final de la cadena, ahora compare el último carácter de la cadena. Si es un palíndromo, debería ser el mismo que el enésimo carácter que leemos al principio, y pasamos al estado q2. de lo contrario, vaya al estado qn, que significa "no, no es un palíndromo".

q2 - estado después de una comparación exitosa del último carácter de la cadena - ahora vaya a la izquierda y busque el comienzo de la cadena, marcado con un cero. Reinicie el ciclo yendo a q1.