

SIMULADOR EN JFLAP (MAQUINA DE TURING)

MAQUINA DE TURING : CALCULAR EL COMPLEMENTO DE UNA LETRA CUANDO SEA **A** SERA **B** CUANDO SEA **B** SERA **A**.

1. **PRIMER ESTADO** q_0 :

VAMOS A CONVERTIR **A** EN **B** Y RECORREMOS HACIA LA DERECHA

CUANDO TENGAMOS **B** SE CONVERTIRA EN **A** Y RECORREMOS A LA DERECHA

2. **SEGUNDO ESTADO** q_1 :

vamos evaluar si llega a un espacio vacío.

SI LLEGA A UN ESPACIO VACÍO NOS VAMOS A LA IZQUIERDA

EN CASO QUE SEA **A** LO DEJAMOS Y NOS MOVEMOS A LA IZQUIERDA

EN CASO DE SER **B** LO DEJAMOS Y NOS MOVEMOS A LA IZQUIERDA

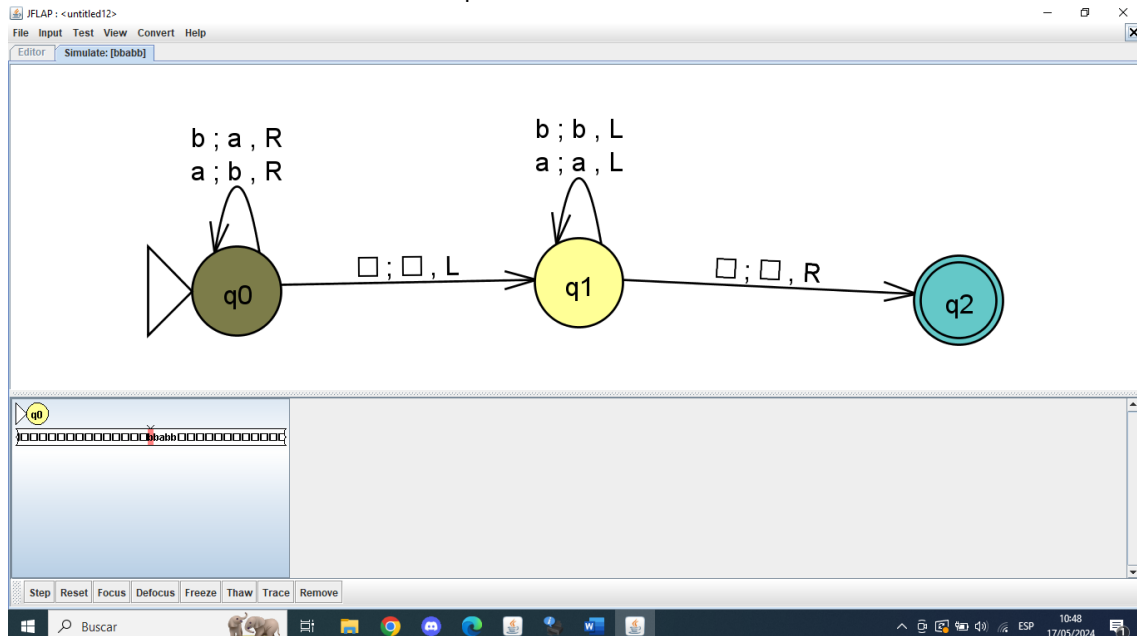
3. **TERCER ESTADO** q_2 :

CUANDO HAY UN VACÍO NOS VAMOS HACIA LA DERECHA

DONDE q_0 = estado inicial

DONDE q_2 = estado final

EVALUAMOS NUESTRO SIMULADOR input: BBABB



ARCHIVO DE CODIGO GENERADO POR JFLAP:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?><!--Created with
JFLAP 6.4.--><structure>&#13;
  <type>turing</type>&#13;
  <automaton>&#13;
    <!--The list of states.-->&#13;
    <block id="0" name="q0">&#13;
      <tag>Machine0</tag>&#13;
      <x>92.0</x>&#13;
      <y>143.0</y>&#13;
      <initial/>&#13;
    </block>&#13;
    <block id="1" name="q1">&#13;
      <tag>Machine1</tag>&#13;
      <x>246.0</x>&#13;
      <y>139.0</y>&#13;
    </block>&#13;
```

INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA
LENGUAJE DE PROGRAMACION II

```
<block id="2" name="q2">#13;
    <tag>Machine2</tag>#13;
    <x>417.0</x>#13;
    <y>147.0</y>#13;
    <final/>#13;
</block>#13;
<!--The list of transitions.-->#13;
<transition>#13;
    <from>0</from>#13;
    <to>0</to>#13;
    <read>a</read>#13;
    <write>b</write>#13;
    <move>R</move>#13;
</transition>#13;
<transition>#13;
    <from>0</from>#13;
    <to>0</to>#13;
    <read>b</read>#13;
    <write>a</write>#13;
    <move>R</move>#13;
</transition>#13;
<transition>#13;
    <from>0</from>#13;
    <to>1</to>#13;
    <read/>#13;
    <write/>#13;
    <move>L</move>#13;
</transition>#13;
<transition>#13;
    <from>1</from>#13;
    <to>2</to>#13;
    <read/>#13;
    <write/>#13;
    <move>R</move>#13;
</transition>#13;
<transition>#13;
    <from>1</from>#13;
    <to>1</to>#13;
    <read>a</read>#13;
    <write>a</write>#13;
    <move>L</move>#13;
</transition>#13;
<transition>#13;
    <from>1</from>#13;
    <to>1</to>#13;
    <read>b</read>#13;
    <write>b</write>#13;
    <move>L</move>#13;
</transition>#13;
<!--The list of automata-->#13;
<Machine0/>#13;
<Machine2/>#13;
<Machine1/>#13;
</automaton>#13;
</structure>
```

<https://github.com/KELY04PONCE/LENGUAJE-DE-PROGRAMACION-.git>

