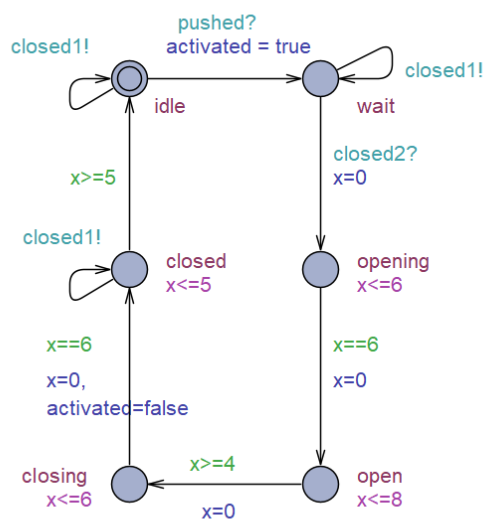


FORMÁLNE METÓDY TVORBY SOFTVÉRU

DOMÁCA ÚLOHA 6

Autor: Marián Kravec

1.)



Obr. 1: Automat 2doors

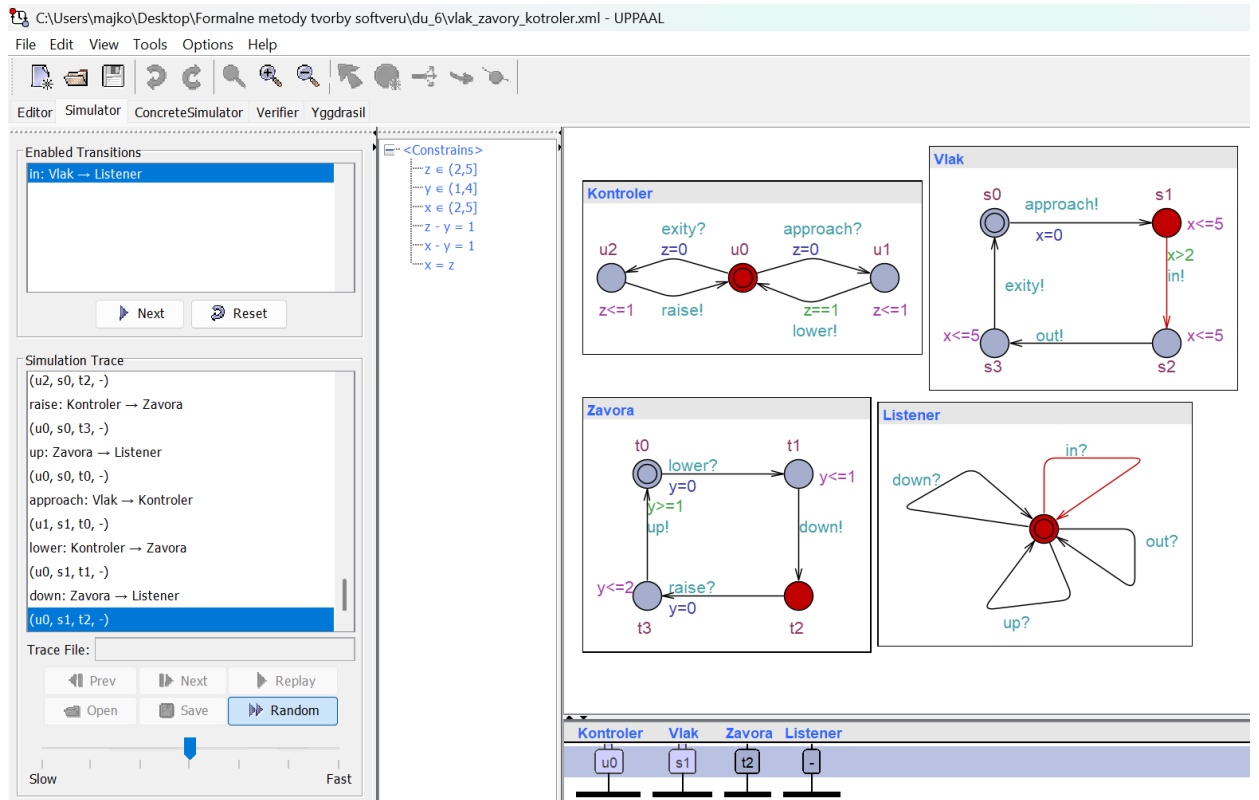
Automat čaká na aktiváciu a push od usera, potom ak sú dvere 2 zavreté začne ich otvárať, otvára ich 6 časových jednotiek, potom ich drží otvorené aspoň 4 jednotky a následne zatvára ďalších 6, po zatvorení oznámi, vie oznamovať, že sú zavreté alebo po viac ako 5 jednotkách sa vráti do idle pozície kde čaká na aktiváciu a vie oznamovať, že sú zavreté.

2.)

Funkčný automat priecestia podľa zadania.

3.)

Funkčný automat na ABP so strácaním správ bez času.



Obr. 2: Automat priecestia

