**Modul 4 , Table Driven, Finite State Automata**

Automata Construction atau Automata-based programming adalah salah satu paradigma pemrograman dimana program dianggap seperti finite-state machine (FSM) atau formal automaton

lainnya yang memiliki berbagai state-state yang saling berkaitan dan memiliki aturan tertentu yang

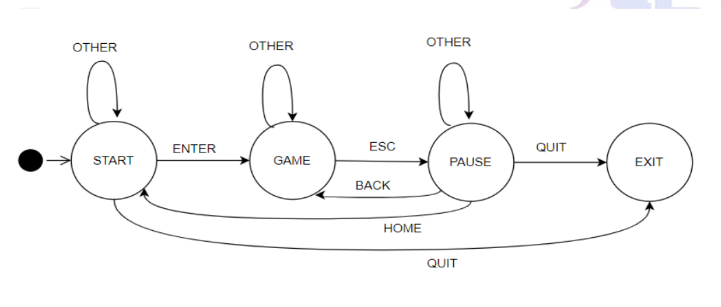
jelas. Berikut ini indikator utama dalam Automata-based programming:

1. Jangka waktu eksekusi program dipisahkan dengan jelas pada state yang ada dan tidak

terjadinya eksekusi yang overlaping pada state state yang ada.

2. Semua komunikasi antara state-state yang ada (perpindahan antar state) hanya dapat

dilakukan secara eksplisit yang disimpan pada suatu global variable.



A screenshot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

Implementasi Code

A black screen with white text

AI-generated content may be incorrect.

Program ini menerapkan prinsipfinite state automata dimana memilik step dari setiap process, START, PAUSE,RELOAD,EXIT