**PRÁCTICA**

**LABORATORIO DE TEORÍA DE LENGUAJES 17/1**

Construya un programa de computador que permita el ingreso de un autómata finito cualquiera. Su programa debe tener las siguientes funcionalidades:

1. Que el usuario lo pueda entrar interactivamente por pantalla o leerlo desde un archivo en disco.
2. Identificar si es determinístico o no determinístico.
3. Si es no determinístico, convertirlo a determinístico.
4. Simplificar el autómata finito entrado, si es determinístico.
5. Simplificar el autómata obtenido al convertir el autómata no determinístico entrado a determinístico.
6. Probar, interactivamente, el autómata finito entrado, es decir que el usuario podrá entrar una hilera cualquiera y el programa deberá decir si es aceptada o rechazada.
7. Que el usuario pueda modificar el autómata sobre el que está trabajando sin necesidad de volverlo a teclear o a leer. Es decir, modificar alguna transición del autómata que tiene en pantalla.
8. Grabar en un archivo el autómata finito definitivo, de tal manera que lo pueda leer posteriormente.
9. Escribir, en disco o en impresora, el autómata finito definitivo.

Para efectos de la lectura desde disco debe usted diseñar la forma como se debe presentar el autómata finito en el archivo.

HASTA AQUÍ LA PRIMERA PRÁCTICA. Fecha de vencimiento: 07/04/2017, es decir, viernes 7 de abril del presente año.

La segunda práctica consiste en agregar las siguientes funcionalidades:

1. Poder entrar, interactivamente o desde un archivo, hasta dos autómatas finitos.
2. Que el usuario pueda elegir si va a hacer la unión o la intersección de los autómatas entrados.
3. Crear el autómata finito correspondiente a la unión o a la intersección.
4. Las mismas funcionalidades de la primera parte desde la 5 hasta la 9.

HASTA AQUÍ LA SEGUNDA PRÁCTICA. Fecha de vencimiento: 20/05/2017, es decir, sábado 20 de mayo del presente año.

**Notas**:

* No olvide los manuales técnico y de usuario.
* No olvide comentar las partes más importantes de su código.
* Prácticas iguales se califican con 0.0.
* El máximo número de estudiantes por práctica es dos (2).
* Puede utilizar el lenguaje de programación que desee.
* Lo amigable y la usabilidad del programa se tendrá en cuenta en la calificación.

Atentamente

Roberto