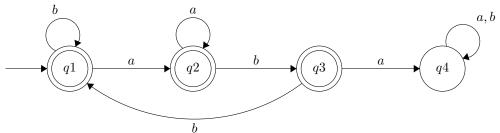
Heimaverkefni 1

 ${
m sbb51@hi.is}$

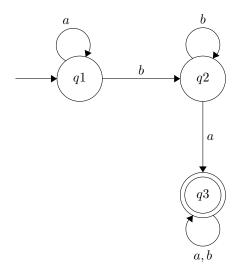
August 2022

1. Setjið fram löggengar endanlegar stöðuvélar fyrir eftirfarandi mál á stafrófinu {a, b}.

a) $L_1 = \{ \mathbf{w} \mid \mathbf{w} \text{ inniheldur ekki hlutstrenginn aba} \}$



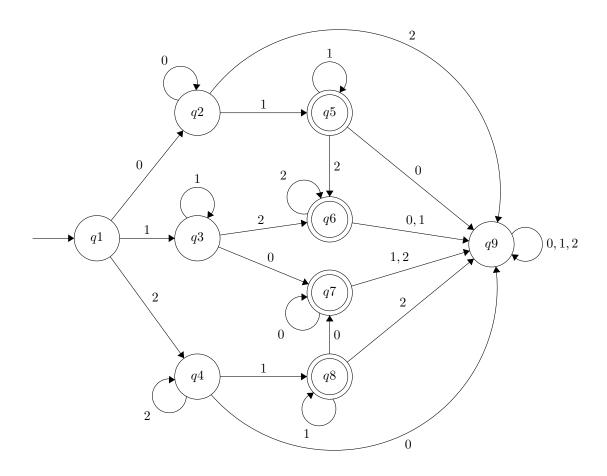
b) $L_2 = \{ \le | \le n \ | \ \le n \ | \$



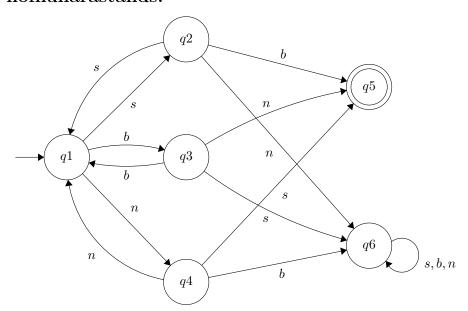
2. Lát $\Sigma=\{0,\,1,\,2\}$ og A vera mál strengja w = $w_1w_2...w_n$ sem er þannig,

 $A = \{ w \mid w \text{ er ekki tómur og runan } w_i \text{ er einhalla} \},$

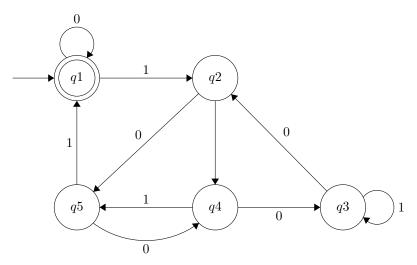
þ.e. málið inniheldur strengjarunur sem eru þannig að annaðhvort er $w_i \leq \mathbf{w}_{i+1}$ eða $w_i \geq \mathbf{w}_{i+1}$. T.d. eru strengirnir 112 og 110 í A en 1101 er ekki í A. Setjið fram stöðuvél sem þekkir A með því að sýna mynd af stöðuriti vélarinnar.



3. Hér á að útbúa stöðuvél sem svarar til leiksins Skæri-Blað-Steinn. Stafrófið er $\Sigma = \{s, b, n\}$ og svara táknin til skæra, blaðs og steins. Hver leikur samanstendur af runu á forminu $x_1y_1x_2y_2...$ þar sem x_i svarar til aðgerðar hjá leikmanni 1 í umferð i og y_i er tilsvarandi aðgerð hjá leikmanni 2. Lýsið stöðuvél sem samþykkir þá og því aðeins að leikmaður 1 vinni. Aðgerðir sem eru framkvæmdar eftir að annar leikmaðurinn hefur unnið leiða til höfnunarástands.

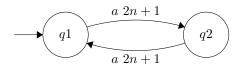


4. Lát L vera mál allra bitastrengja sem kóða heiltölur sem eru margfeldi af 5. T.d. eru 0, 101 (5), 1010 (10) og 1111 (15) í málinu en 11 (3) ekki. Túlkið tóma strenginn sem 0. Setjið fram löggenga endanlega stöðuvél sem þekkir málið. Ábending: Látið ástönd svara til afgangs úr deilingu.

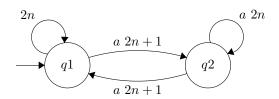


5. Lát Σ vera stafróf og L vera reglulegt mál. Sýnið að eftirfarandi mál sé reglulegt $\mathbf{B}(\mathbf{L})=\{a_1a_2...a_{2n1}a_{2n}\mid a_1a_3...a_{2n1}\in \mathbf{L} \text{ og } a_2,a_4,...,a_{2n}\in \Sigma \}$ með því að lýsa löggengri endanlegri stöðuvél sem þekkir málið.

Byrjum á að teikna stöðuvél fyrir L:



Bætum Σ við og fáum:



Þegar $n \le 0$, n++

Og þannig fáum við að $\mathcal{B}(\mathcal{L})$ er einnig reglulegt mál