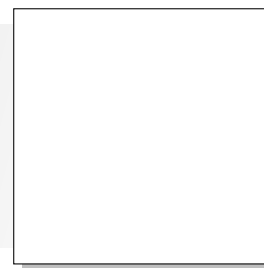


Nom, Prénom :

NS11

2021

Machines de Turing



1. Bien écouter la présentation de la machine de Turing par le professeur. Ne pas hésiter à poser des questions si certaines choses ne sont pas claires.
2. Insérer le **programme 1** dans la machine. Pour chaque état initial :
 - recopier l'état sur le ruban **au crayon à papier** ;
 - mettre la machine dans l'état 1 ;
 - dérouler le programme en effaçant si besoin est les cases et en recopiant les nouveaux symboles ;
 - **s'il y a un état final**, l'indiquer sur cette copie en le recopiant et mettre une flèche en dessous de la case sur laquelle la machine s'arrête ;
 - **s'il n'y a pas d'état final**, indiquer ce qui se passe en commentaires.
 - Tu peux également utiliser les commentaires pour décrire globalement ce que fait le programme.

Etat initial

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

Etat final

--	--	--	--	--	--	--

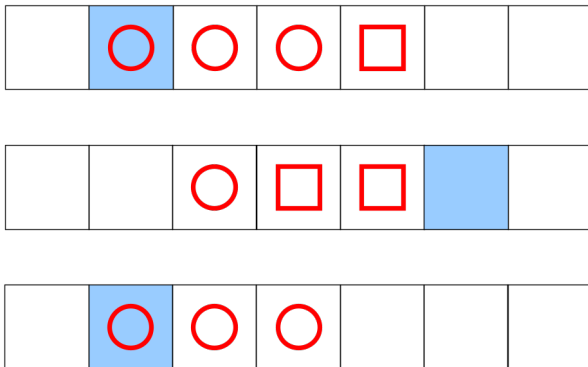
--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

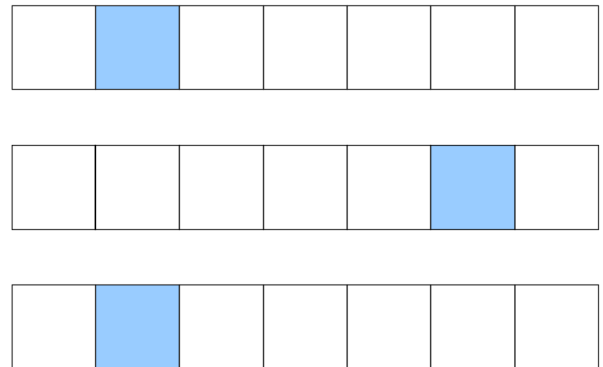
Commentaires éventuels

2. Faire de même avec le programme 2.

Etat initial



Etat final



Commentaires éventuels

3. Le programme 3 est plus compliqué : les symboles sont des 0 et des 1 et ce que l'on représente sur le ruban, c'est l'écriture binaire d'un nombre.

regarde d'abord la dernière page pour comprendre son déroulement sur un exemple : tu peux faire comme l'exemple pas-à-pas.

Quelles sont les écritures décimales de $(100)_2$, $(110)_2$ et $(101)_2$?

Etat initial

	1	0	0			
--	---	---	---	--	--	--

	1	1	0			
--	---	---	---	--	--	--

	1	0	1			
--	---	---	---	--	--	--

Etat final

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

Commentaires éventuels

This is a full-page image of a blank sheet of graph paper. It features a uniform grid of small squares, created by thin, light blue horizontal and vertical lines. The grid covers the entire area of the page, leaving no margins or other markings.

DÉROULEMENT pour le chiffre 2 10 sous forme binaire

