

## 5. Autómatas con Pila

Copyright (c) 2025 Adrián Quiroga Linares Lectura y referencia permitidas;  
reutilización y plagio prohibidos

**Concepto Intuitivo:** Imagina un Autómata Finito (AFN) que lleva una mochila llena de platos.

- Puede leer la entrada.
- Puede **mirar** el plato de arriba de la pila.
- Dependiendo de lo que ve y lee, puede **quitar platos (pop)** o **poner platos nuevos (push)**.

Esta "mochila" (memoria LIFO) le permite contar y comparar, algo que un autómata finito simple no puede hacer (ej: saber si hay el mismo número de 'a' que de 'b').

### 5.1 Definición

Un autómata con pila (AP) es un AFN con transiciones  $\epsilon$  y con una pila en la que se puede almacenar una cadena de símbolos de pila. El AP puede recordar una cantidad infinita de información. Reconoce Lenguajes Independientes del Contexto.

Un AP se define matemáticamente así:

$$P = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F)$$

Diferencias clave con el autómata finito:

1.  $\Gamma$  (**Alfabeto de Pila**): Símbolos que podemos guardar en la memoria. Puede ser diferente al de entrada ( $\Sigma$ ).
2.  $Z_0$  (**Fondo de Pila**): El símbolo que está en la pila antes de empezar nada. Nos avisa de que "la pila está vacía".
3.  $\delta$  (Función de Transición): La "ley" del movimiento.

$$\delta : Q \times (\Sigma \cup \{\epsilon\}) \times \Gamma \rightarrow P(Q \times \Gamma^*)$$

Lo que está antes de la flecha ( $\rightarrow$ ) son las 3 condiciones que se tienen que cumplir para que la máquina pueda moverse. Significa: "Para hacer un movimiento, necesito saber..."

1.  $Q$  (**Estado actual**): ¿En qué círculo estoy ahora mismo? (Ej: estoy en  $q_0$ ).
2.  $\Sigma \cup \{\epsilon\}$  (**Lo que leo en la cinta**):
  - $\Sigma$ : ¿Qué letra estoy leyendo de la palabra de entrada? (Ej: una 'a').

- $\cup\{\varepsilon\}$ : O también puedo **no leer nada** (usar  $\varepsilon$ ). Esto permite al autómata hacer movimientos "gratis" o espontáneos sin consumir letras de la entrada.
3.  $\Gamma$  (**Tope de la Pila**): ¿Qué símbolo está encima del todo en la pila? (Ej: hay una 'Z').
- **Nota**: A diferencia del autómata finito, aquí **es obligatorio** mirar y sacar (pop) el símbolo superior de la pila para decidir.

**En resumen (Izquierda)**: "Estoy en el estado  $q$ , leo la letra  $a$  y saco de la pila el símbolo  $Z$ . Lo que está después de la flecha es la consecuencia. Significa: "Esto es lo que voy a hacer..."

1.  $P(\dots)$  (**Partes de / Conjunto Potencia**):
  - Esto es crucial. La  $P$  indica que el resultado es un **conjunto de opciones**, no una sola.
  - Esto confirma que es un **Autómata NO Determinista**. Ante una misma situación, la función puede devolver varias parejas de (estado, pila) posibles.
2.  $Q$  (**Nuevo Estado**): ¿A qué estado me voy ahora? (Ej: me muevo a  $q_1$ ).
3.  $\Gamma^*$  (**Lo que escribo en la Pila**):
  - Aquí decides qué metes de vuelta en la pila. Como tiene el asterisco (\*), significa que puedes escribir una cadena de **cualquier longitud** de símbolos de pila.

La parte  $\Gamma^*$  es la palanca de cambios de la memoria:

- **Si escribes  $\varepsilon$  (vacío)**: Has sacado el tope para leerlo y no metes nada. → **Desapilar (POP)**
- **Si escribes el mismo símbolo que sacaste (ej: 'Z')**: Lo sacaste y lo volviste a meter igual. → **Quedarse igual (No-Op)**.
- **Si escribes dos o más símbolos (ej: 'AZ')**: Sacaste 'Z' y metes 'AZ'. Has añadido 'A' encima. → **Apilar (PUSH)**.

Imagina esta transición concreta derivada de tu fórmula:

$$\delta(q_0, a, Z) = \{(q_1, AZ)\}$$

### Lectura:

1. **Situación**: Estoy en estado  $q_0$ , leo una 'a' en la entrada y el tope de la pila es 'Z'.
2. **Acción**:
  - Cambio al estado  $q_1$ .
  - Sustituyo la 'Z' que saqué por la cadena "AZ".
  - **Efecto**: He guardado (apilado) una A sobre la Z.

En este tema solo se habla de los APN, pero para preguntas tipo test hay que saber lo siguiente.

## 5.1.1 Autómata de Pila NO Determinista (APN)

Es el modelo estándar y el más potente de los dos.

- **Comportamiento:** Ante una misma situación (mismo estado, misma entrada y mismo símbolo en el tope de la pila), la máquina puede tener **varias opciones** de movimiento.
  - Puede elegir desapilar, no hacer nada, o apilar diferentes cosas.
  - La máquina "adivina" mágicamente cuál es el camino correcto para aceptar la cadena.
- **Lenguajes que reconoce:** Reconoce **todos** los **Lenguajes Independientes del Contexto (LIC)** (o Libres de Contexto).
  - *Ejemplo clásico:* Los palíndromos pares ( $ww^R$ , como "anitalavalatina"). La máquina necesita el no determinismo para "adivinar" cuándo ha llegado exactamente a la mitad de la palabra y debe empezar a comprobar la segunda parte con la pila.

## 5.1.2 Autómata de Pila Determinista (APD)

Es una versión restringida y **menos potente**.

- **Comportamiento:** Ante una situación dada (estado, entrada, tope de pila), existe **como máximo una** acción posible.
  - Nunca hay duda de qué hacer. Es predecible, como un programa de ordenador normal.
- **Lenguajes que reconoce:** Reconoce los **Lenguajes Independientes del Contexto Deterministas**.
  - Estos lenguajes están "a medio camino entre los lenguajes regulares y los independientes al contexto".
  - Son un subconjunto estricto. **No todos** los lenguajes libres de contexto pueden ser reconocidos por un APD.

Característica	AP NO Determinista (APN)	AP Determinista (APD)
<b>Capacidad de elección</b>	Múltiples transiciones posibles.	Solo una transición posible.
<b>Potencia</b>	<b>Mayor.</b> Reconoce toda la familia de lenguajes de contexto libre.	<b>Menor.</b> Solo reconoce un subconjunto.
<b>Lenguajes</b>	Lenguajes Independientes del Contexto (LIC).	Lenguajes Indep. del Contexto <b>Deterministas</b> .
<b>Ejemplo de Lenguaje</b>	Palíndromos ( $ww^R$ ) sin marcar el centro.	Código de programación (C, Java), expresiones aritméticas.
<b>Equivalencia</b>	<b>NO es equivalente al Determinista.</b>	<b>NO es equivalente al No Determinista.</b>

## 5.2 Mecánica de Transición (Cómo leer los arcos)

Esta es la parte vital para los ejercicios prácticos. En los diagramas verás arcos con la etiqueta:

$$a, A \rightarrow \gamma$$

Esto se lee: "**Leo, Saco**  $\rightarrow$  **Meto**".

1. **Leo ( $a$ )**: Leo el símbolo 'a' de la cinta de entrada.
2. **Saco ( $A$ )**: Compruebo si  $A$  está en la **cima** de la pila y lo extraigo (pop).
3. **Meto ( $\gamma$ )**: Escribo la cadena  $\gamma$  en la cima de la pila (push).

### Casos Prácticos de "Meto" ( $\gamma$ ):

- **Apilar (Push)**:  $a, Z_0 \rightarrow AZ_0$ 
  - **Explicación**: Saco  $Z_0$  y meto  $A$  seguido de  $Z_0$ . Efecto neto:  $A$  queda encima de  $Z_0$ .
- **Desapilar (Pop)**:  $a, A \rightarrow \varepsilon$ 
  - **Explicación**: Saco  $A$  y meto... nada ( $\varepsilon$ ). Efecto neto: Borro  $A$ .
- **Cambiar (Swap)**:  $a, A \rightarrow B$ 
  - **Explicación**: Saco  $A$  y meto  $B$ .
- **No tocar (Peep)**:  $a, A \rightarrow A$ 
  - **Explicación**: Saco  $A$  y vuelvo a meter  $A$ . La pila se queda igual.

## 5.3 Tipos de Aceptación

Un AP puede decir "OK" de dos formas. En los ejercicios te especificarán cuál usar.

### Aceptación por Estado Final ( $F$ )

- **Condición**: La entrada se ha terminado ( $w = \varepsilon$ ) **Y** el autómata está en un estado  $q \in F$ .
- **La pila**: No importa lo que tenga dentro (puede estar llena de basura).
- **Uso**: Es lo más parecido a los autómatas normales.

### Aceptación por Pila Vacía ( $\emptyset$ )

- **Condición**: La entrada se ha terminado ( $w = \varepsilon$ ) **Y** la pila está totalmente vacía (ni siquiera queda  $Z_0$ ).
- **El estado**: No importa en qué estado termine.
- **Uso**: Muy común en análisis sintáctico (compiladores).

**Conversión**: Todo lenguaje aceptado por pila vacía puede ser aceptado por estado final y viceversa. Son equivalentes en poder.

## 5.4 Protips

### Patrón 1: "El Acumulador" (Sumar cosas)

**Cuándo usarlo:** Ecuaciones tipo  $k > i + j$  o  $k = i + j$ .

**Lógica:** Tienes dos variables que "suman" y una que "resta".

- **Fase 1 (Entrada 'a'):** Apilas 'a'.
- **Fase 2 (Entrada 'b'):** Sigues apilando (pero ojo, como tienes la restricción, apila 'b' o sigue apilando 'a' si te dejan. Aquí dice "alfabeto de pila = alfabeto entrada", así que apila 'b').
- **Fase 3 (Entrada 'c'):** Desapilas todo. Primero las 'b' y luego las 'a'.
- **Resultado:** Si al acabar de leer 'c' la pila se vacía, eran iguales. Si sobra pila,  $i + j$  era mayor. Si falta pila,  $k$  era mayor.

### Patrón 2: "La Deuda" (El orden da igual / Sopa de letras)

**Cuándo usarlo:** Ejercicios donde el orden es libre ( $N(a) = N(b)$  entrando en cualquier orden) o ecuaciones complejas ( $i + k = j + m$ ).

**Lógica:** La pila representa el Balance.

- Define dos bandos: **Positivos** (los que suman) y **Negativos** (los que restan).
- **Regla de Oro:**
  - Si leo un símbolo y la pila tiene al del **bando contrario**: **DESAPILO** (se cancelan, como materia y antimateria).
  - Si leo un símbolo y la pila tiene al de **mi bando** o está vacía ( $Z_0$ ): **APILO** (aumento mi deuda).

### Patrón 3: "El 2x1" (Proporciones)

**Cuándo usarlo:**  $N(a) = 2N(b)$  o  $3k = i$ .

**Lógica:**

- Opción A (Apilar doble): Por cada 'a' que lees, metes **dos** 'a' en la pila. Luego las 'b' borran de una en una.
- Opción B (Desapilar doble): Metes las 'a' normales. Cuando llegan las 'b', cada 'b' elimina **dos** 'a' de la pila (necesitas un estado intermedio auxiliar para hacer el "doble pop").
- Hay que tener una forma de marcar números negativos también

### Patrón 4: "El Multiverso" (La Unión / Ó)

**Cuándo usarlo:** "Cadenas que cumplen  $X$  ó cumplen  $Y$ ".

**Lógica:** El estado inicial ( $q_0$ ) no lee nada. Lanza dos transiciones  $\lambda$  (o  $\epsilon$ ) hacia dos caminos distintos.

- Camino 1: Resuelve el problema  $X$ .
- Camino 2: Resuelve el problema  $Y$ .
- El autómata "adivina" qué camino tomar.

## Patrón 5: "Álgebra Simple" (Reorganizar ecuaciones)

**Cuándo usarlo:** Ecuaciones con restas como  $k = i - j$  o  $k - i < j$ .

**Truco:** Los autómatas odian restar, pero aman sumar. Pasa todo a positivo.

- Si te dan  $k = i - j \rightarrow$  Transfórmalo en  $i = k + j$ .
  - Significa: Las 'a' (i) deben ser iguales a la suma de 'b' (j) + 'c' (k).
  - Estrategia: Apila las 'a'. Las 'b' borran 'a'. Las 'c' borran las 'a' que queden.

## 5.5 Lema del Bombeo para Lenguajes Independientes del Contexto

Sea  $L$  un lenguaje independiente del contexto. Entonces existe una constante  $n$  (llamada cte. de bombeo) tal que cualquier cadena  $z$  perteneciente a  $L$  puede descomponerse en 5 partes,  $z = uvwxy$ , cumpliendo:

1.  $|vwx| \leq n$ : La "ventana" donde ocurre el bombeo tiene un tamaño limitado.
2.  $vx \neq \epsilon$ : Al menos una de las dos partes que se bombean ( $v$  o  $x$ ) debe contener algo (no pueden estar ambas vacías).
3. Para todo  $k \geq 0$ , la cadena  $uv^kwx^ky \in L$ : Si repetimos  $v$  y  $x$  el mismo número de veces ( $k$ ), la cadena resultante sigue perteneciendo al lenguaje.

Si no cumple el lema, no estamos ante un Lenguaje Independiente del Contexto.

Ejemplo:

$$L = \{a^i b^j c^k \mid k = i/j; i, j, k \geq 1\}$$

Y nos dan como componentes (llaman a  $y$   $z$ ):

- $u = a^{2n-2}$
- $v = a^2$
- $w = \lambda$  (nada)
- $x = b$
- $z = b^{n-1}c^2$

Si usamos  $k = 0$  en la expresión  $uv^kwx^kz$ , nos queda  $uwz$  por lo que tendríamos  $a^{2n}b^nc^2$ . Además mirando el lenguaje sabemos que se debe cumplir que  $N(c) = \frac{N(a)}{N(b)}$ . Por lo que podemos sustituir y comprobar si se cumple o no:

$$2 = \frac{2n - 2}{n - 1}$$

Por lo que vemos que cumple el lema (también siguen el orden de  $abc$ ), no podemos demostrar que no sea un LIC. Y así seguiríamos probando con los  $k$  que nos digan. Aunque a simple vista ya se puede afirmar que no lo será porque los  $LIC$  no tienen la capacidad de realizar multiplicaciones, solo sumar y contar.