Compilers 2021/2022

Projekt 1

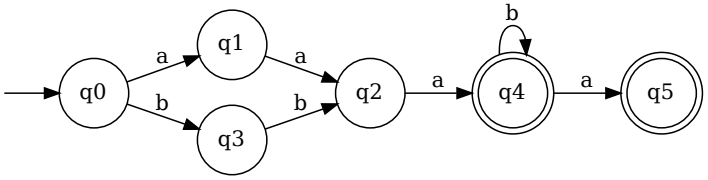
Anna Kelm
110455

6 maja 2022

1 Cel

Celem projektu jest stworzenie programu sprawdzającego, czy podany na wejściu łańcuch znaków pasuje do wyrażenia regularnego: `(aa|bb)a(b)*(a)?`.

2 Deterministyczny automat skończony



Rysunek 1: Automat skończony dla wyrażenia `(aa|bb)a(b)*(a)?`.

3 Tablica przejść

symbole wejściowe	stany					
	q0	q1	q2	q3	q4	q5
a	q1	q2	q4	–	q5	–
b	q3	–	–	q2	q4	–
akceptujący?	N	N	N	N	A	A

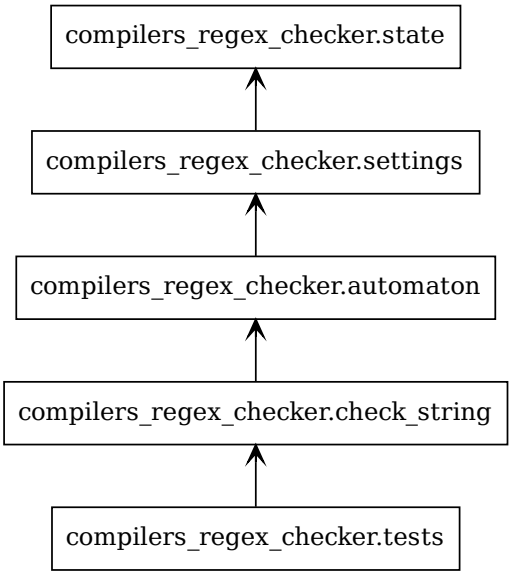
Tabela 1: Tablica przejść dla automatu z rys. 1.

4 Struktura projektu

Pliki:

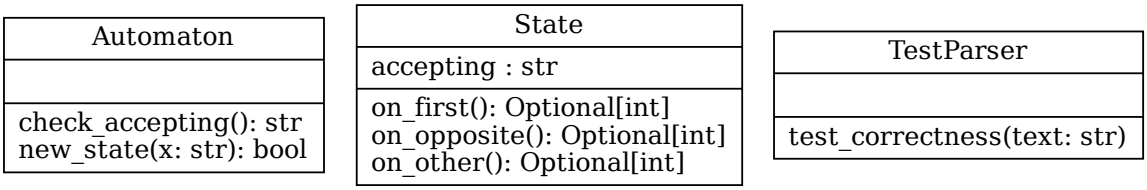
- automaton.py – klasa Automaton, która przyjmuje listę stanów i wykonuje tranzycje.
- check_string.py – główny plik z funkcją realizujący sprawdzanie łańcucha wejściowego,
- dokumentacja.pdf
- README.md
- requirements.txt
- settings.py – definicje listy stanów i alfabetu,
- state.py – klasa reprezentująca stan z dozwolonymi przejściami,
- tests.py – testy jednostkowe.

Diagram zależności między plikami w projekcie przedstawia rys. 2.



Rysunek 2: Diagram zależności między składnikami pakietu.

5 Klasy



Rysunek 3: Diagram klas stworzonych w projekcie.

5.1 State

Pola publiczne:

- `accepting` : 'N' lub 'A' w zależności od tego, czy jest to stan akceptujący.

Metody publiczne:

- `__init__(on_first, on_opposite, on_other, accepting)` – konstruktor klasy przyjmujący numer kolejnego stanu w odpowiedzi na znak odpowiadajcy `a`, następnie odpowiadający `b`, a następnie dla znaków spoza alfabetu. Jeśli przejście dla danego znaku nie istnieje, numer zawiera wartość `None`. Parametr `accepting` o możliwych wartościach 'A' lub 'N' wskazuje na to, czy stan jest akceptujący.
- `on_first` – zwraca numer kolejnego stanu dla symbolu odpowiadającego `a`,

- `on_opposite` – zwraca numer kolejnego stanu dla symbolu odpowiadającego `b`,
- `on_other` – zwraca numer kolejnego stanu dla symbolu odpowiadającego innym znakom.

5.2 Automaton

Metody publiczne:

- `__init__(first)` – konstruktor klasy przyjmujący znak odpowiadający `a`,
- `new_state(x)` – próbuje wykonać przejście - zmienić stan automatu dla symbolu x. Zwraca 'true' dla sukcesu, 'false' dla porażki (gdy przejście nie istnieje),
- `check_accepting` – zwraca wartość pola State.accepting dla bieżącego stanu.

6 Algorytm

1. Wczytanie tekstu.
2. Stworzenie instancji klasy Automaton.
3. Zmiana stanu automatu w odpowiedzi na kolejne znaki ze słowa. Jeśli dla danego znaku nie istnieje przejście, metoda `Automaton.new_state` jest 'fałsz' i wypisywane 'N'.
4. W przypadku przetworzenia całego łańcucha znaków, wypisywane jest 'A', jeśli ostatni stan jest akceptujący – w przeciwnym przypadku: 'N'.