

PRÁCTICA 1: Programar un simulador de un autómeta con pila.

La práctica consiste en programar un simulador de un autómeta con pila.

Requisitos:

- Los elementos del autómeta con pila se introducirán en tiempo de ejecución del programa utilizando un fichero con el siguiente formato:

Comentarios

q1 q2 q3 ... # conjunto Q

a1 a2 a3 ... # conjunto Σ

A1 A2 A3 ... # conjunto Γ

q1 # estado inicial

A1 # símbolo inicial de la pila

q2 q3 # conjunto F

q1 a1 A1 q2 A2 # función de transición: $\delta(q1, a1, A1) = (q2, A2)$

... # cada una de las transiciones en una línea distinta

- Para una misma definición de autómeta con pila, el simulador debe poder ejecutarse con diferentes cadenas de entrada, que serán introducidas por teclado o por fichero.
- Como salida, el programa debe indicar si la cadena de entrada pertenece al lenguaje que reconoce el autómeta con pila.
- Se puede realizar el código utilizando los lenguajes C++ o Java.
- Se debe utilizar un diseño orientado a objetos.

Entrega:

- La ejecución de la práctica será revisada en la sesión de entrega de la práctica.
- Se debe entregar el código fuente en la tarea del aula virtual.