

# Langages et automates

## L3 Informatique Semestre 5

## **Avant-Propos**

- 3 séances CM
- 8 séances JPA
- 4 séances CM

#### MCC

Contrôle continue 30%

Contrôle terminal 70%

Objectifs Avoir les bases pour aborder la compilation lors du S7 en master.

Le but est de nous apprendre ce qu'est un automate et ce qu'est une grammaire.

## Table des matières

| 1 | ıntr                   | oduction                    | 4 |
|---|------------------------|-----------------------------|---|
| 2 | Langages et grammaires |                             |   |
|   | 2.1                    | Définitions                 | 5 |
|   | 2.2                    | Opérations sur les mots     | 5 |
|   | 2.3                    | Langage L                   | 5 |
|   | 2.4                    | Opérations sur les langages | 6 |
| 3 | Grammaire              |                             | 7 |
|   | 3.1                    | Dérivation                  | 7 |

## Introduction

L'information doit être exprimée à l'aide d'une grammaire et reconnue, vérifiée grâce aux automates.

Les langages sont plus ou moins compliqué, il en existe plusieurs types :

- les langages les plus simples sont les langages  $r\'{e}gulier$ , soit une grammaire  $lin\'{e}aire à droite$  et un automate fini.
- Les langages plus complexes sont les langages hors contexte lié à une grammaire hors contexte et un automate à pile.
- Langages sensible au contexte, avec une grammaire sensible au contexte et une machine de Turing



langage régulier  $\subset$  langage hors contexte  $\subset$  langage sensible au contexte

## Langages et grammaires

#### 2.1 Définitions

Langage Un langage est engendré par une grammaire et reconnu par un automate Alphabet Ensemble fini non vide de symboles tous différents

$$X = \{0, 2, 4, 6, 8\} \ X = \{do, re, mi, fa, sol, la, si\} \ X = \{if, then, else\}$$

Mot Sur un alphabet X une suite finie, éventuellement vide de symboles de X

$$a_1 = 2246 \ a_2 = fasolsi$$

**Longueur d'un mot**  $\omega$   $|\omega|$  =Nombre de symboles de x qui contient  $\omega$ 

Mot vide  $\lambda$  tel que  $|\lambda| = 0 \ \forall x, \ \lambda \notin x$ 

Nombre d'occurences d'un sybole  $s \in x$  dans un mot omega  $|\omega|s$ 

### Opérations sur les mots

Concaténation de mots Soient X un alphabet et deux mots  $\omega_1$  et  $\omega_2$ .

$$\omega = x_1 x_2 \dots x_n, x_1 \in x \forall i \in [1, n]$$

- La concaténation n'est pas commutative. La concaténation est associative
- - $\lambda$  est l'élément neutre de la concaténation

**Puissance** soit  $w \in X$ ,  $w^n = \lambda$  si n = 0 et  $w^n = w.w^{n-A}$  pour n > 0.

L'ensemble  $X^*$  de mots construits sur X muni de la concaténation . est un monoïde libre ayant X pour générateur.

## Langage L

Un langage est un ensemble de mots.  $L \subseteq X^*$ .  $X = \{a, b, c\}X^*$ L = ensemble de mots sur qui commencent par a =  $\{w \in X^*/w = a.w', w' \in X^*\}$ 

#### Opérations sur les langages 2.4

Les opérateurs ensemblistes fonctionnent sur les langages, mais également une opération induite par la concaténation : le produit.

Soit X un alphabet.  $L_1 \subseteq X^*, L_2 \subseteq X^*$ .

- $-L_1 \cup L_2 = L_1 + L_2 = \{ w \in X^* / w \in L_1 ouw \in L_2 \}$

- $L_{1} \cap L_{2} = \{ w \in X^{*} / w \in L_{1} etw \in L_{2} \}$   $L_{1} = X^{*} L_{1} = \{ w \in X^{*} / w \notin L_{1} \}$   $\text{Produit } L_{1}.L_{2} = L_{1}L_{2} = \{ w \in X^{*} / \exists w_{1} \in I_{2} \exists w_{2} \in L_{2} \text{ tel que} w = w_{1}.w_{2} \}$ 
  - Le produit de langages n'est pas commutatif.
  - Le produit de langages est associatif
- $L \subseteq X^*$  Langage  $L^* = \bigcup_{n>=0} L^n$  avec  $L^n$  tel que  $L^0 = \lambda$

$$L^{n} \left\{ \begin{array}{ll} si & n=0 & L^{0}=\{\lambda\} \\ & n>0 & L^{n}=L.L^{n-1} \end{array} \right.$$

### Grammaire

Dérivation, arbre de dérivation, ambigüité, langage engendré, classification

**Definition 3.1** Moyen précis, concis, explicite pour exprimer comment sont construit les mots d'un langage. Une grammaire  $G = \langle N, X, P, S \rangle$ 

- X : alphabet, ensemble de terminaux(minuscule).
- N : ensemble de non terminaux (majuscule)
- S : axiome,  $S \in N$
- P : ensemble de règle de production (réécriture) =  $\{\lambda \to \beta, \lambda \in (NUX)^+, \beta \in (NUX)^*\}$

$$G_1' = \langle N, X, P, S \rangle$$

$$N = \{S, A\}X\{a, b, c\}$$

$$P = \{S \rightarrow aAc$$

$$A \rightarrow bAb$$

$$A \rightarrow b\}$$

### 3.1 Dérivation

$$G = \langle N, X, P, S \rangle$$

$$W \in (NUX)^{+}$$

$$w_{1} \in (NUX)^{*}$$

w se dérive en  $w_1$ . Si  $\exists x, y \in (NUX)^*$  tel que w = xuy et  $w_1 = xvy$  avec  $u \to v \in p$  w se dérive en plusieurs étapes en w.

Definition 3.2 Un arbre de dérivation est un outil visuel pour exprimer la dérivation des mots.

Soit G une grammaire =< N, X, P, S >, le langage engendré par G = L(G) est = l'ensemble de tous les mots de  $X^*$  que l'on peut engendré à a partir de l'axiome S.

$$L(G) = \{w \in X^*/S \Rightarrow^* w\}$$