# Modelagem e implementação de AFND(e) de Monkey Island

## Que jogo?

Um bem humorado jogo antigo, para DOS, que conta a história de um garoto que quer se tornar um pirata.



#### E o Autômato?



#### **Alfabeto**

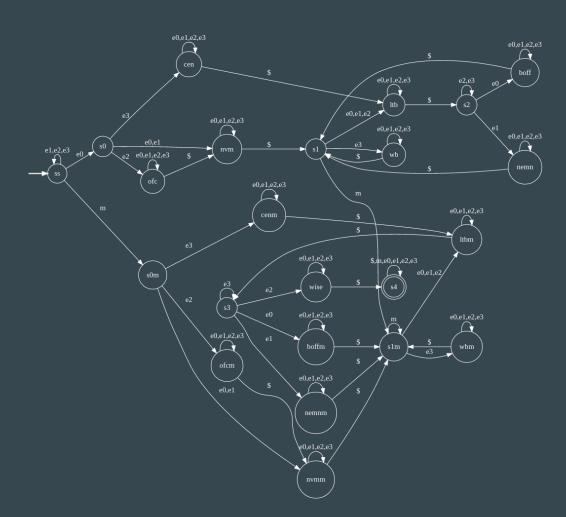
 $E = \{e0,e1,e2,e3,m\}$ 

m = pegar dinheiro

e0-3 = apertar 1-4

## **Estados**

As falas do vendedor e estado monetário do protagonista.



# **Implementação**

Em C puro.

Lê a descrição estilo FSM, constrói a matriz de transições, lê a fita de entrada e a executa.