

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

$$E = \{e_0, e_1, e_2, e_3, m\}$$

m = pegar dinheiro

e_0-3 = 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.