

INSTRUCCIONES DE USO DEL PROGRAMA

Para llevar a cabo una ejecución efectiva del programa y hacer uso correcto del mismo, deberá seguir las siguientes instrucciones:

1. Asegúrese que la pagina <https://finite-state-machine-server.herokuapp.com> muestre la siguiente pantalla inicial:

Whitelabel Error Page

This application has no explicit mapping for /error, so you are seeing this as a fallback.

Fri Sep 30 22:52:04 UTC 2022

There was an unexpected error (type=Not Found, status=404).

2. La página <https://finite-state-machine-client.netlify.app> muestra una pantalla inicial en la cual se encuentra los campos disponibles para ingresar la información principal de la máquina a construir (Nº de estados y alfabeto de entrada)

The screenshot shows a web application titled 'Maquina de Estado Finita' with a purple header. The main content area has a light gray background. At the top, there's a heading 'Maquina de Estado Finita' and a short paragraph: 'Something short and leading about the collection below—its contents, the creator, etc. Make it short and sweet, but not too short so folks don't simply skip over it entirely.' Below this, there are three input fields: a dropdown menu labeled 'Selecciona tu maquina', a text input labeled 'Alfabeto', and another text input labeled 'Cantidad de estados'. To the right of these is a purple button labeled 'ENVIAR' with a right arrow. Below the 'Cantidad de estados' field is a text input labeled 'Estados'. At the bottom, there is a footer with the text: 'Informatica Teorica | Universidad ICESI' and 'David Montaño - Santiago Arevalo | 2022'.

3. Primeramente, usted deberá seleccionar el tipo de máquina que desea construir, Mealy o Moore.

4. Luego, podrá digitar la cantidad de estados que tendrá la máquina.
5. Posteriormente podrá escribir los símbolos del alfabeto de entrada de la máquina. Estos símbolos los podrá separar por coma. Por ejemplo, el alfabeto de una máquina definido como “a, b, c”.
6. Debe de editar las celdas de la tabla generada para indicar a que estado se dirige; Si su maquina es Moore solo deberá poner el nombre del estado donde se dirige debajo del alfabeto como entrada con su respectiva respuesta bajo el response. En cambio, si su máquina es Mealy deberá de indicar el estado dirigido separado de una “,” la respuesta (EJ: A,0)
7. Para construir la máquina, se presiona en el botón de enviar. Esto creará la tabla que representa la máquina.
8. Luego de construir la maquina deberá bajar para visualizar la representación de la maquina dibujada.

RESTRICCIONES

9. El programa garantiza una correcta ejecución, siempre y cuando las entradas de los campos sean válidas dentro del contexto y la definición de las máquinas. Es decir, es responsabilidad del usuario ingresar datos válidos en los campos de “Cantidad de estados” y “Alfabeto”.
10. De la misma manera, para obtener una visualización gráfica coherente con la máquina construida, los datos ingresados en cada campo de la tabla dinámica deben ser válidos, es decir, las letras que representan los estados (Moore) o las letras y los response (Mealy).