

## 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. El programa muestra una pantalla inicial en la cual se encuentran los campos disponibles para ingresar la información principal de la máquina a construir (N° de estados y alfabeto de entrada)

The screenshot shows a web application titled 'Maquina de Estado Finita'. It features a purple header bar with the title and a small icon. Below the header, the main content area has a large title 'Maquina de Estado Finita' and a subtitle '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.' There are four input fields: 'Selecciona tu maquina' (a dropdown menu), 'Alfabeto' (a text input), 'Cantidad de estados' (a text input), and 'Estados' (a text input). A purple button labeled 'ENVIAR' with a right arrow is positioned to the right of the 'Cantidad de estados' field. At the bottom, there is a footer with the text 'Informatica Teorica | Universidad ICESI' and 'David Montaña - Santiago Arevalo | 2022'.

2. Primeramente, usted deberá seleccionar el tipo de máquina que desea construir, Mealy o Moore.
3. Luego, podrá digitar la cantidad de estados que tendrá la máquina.
4. 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”.
5. Para construir la máquina, se presiona en el botón de enviar. Esto creará la tabla que representa la máquina.
6. Finalmente, usted puede modificar cada campo de la tabla dinámica de la máquina, definiendo las relaciones entre los estados. Podrá ir visualizando sus modificaciones en el diagrama del autómata que aparece en la parte inferior del programa.

## **RESTRICCIONES**

7. 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”.
8. 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).