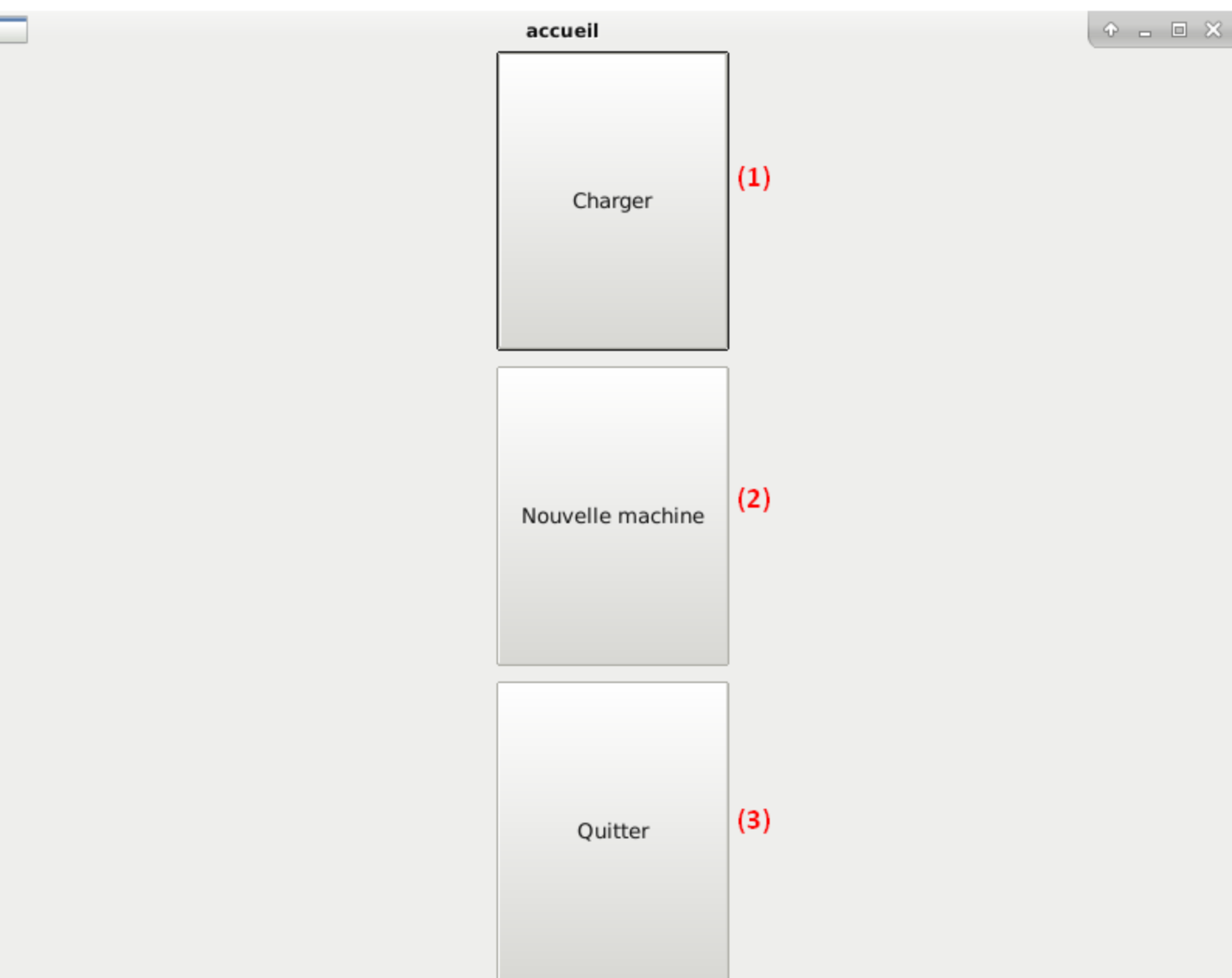


Projet "Simulation d'une machine de Turing"
Manuel d'utilisation
(V1)



Fenêtre d'accueil, cette fenêtre permet d'accéder à la suite du programme suivant ce que l'utilisateur souhaite faire.

- (1) - Charge une machine existante au format ".mdt" et amène à la page d'édition de la machine.
- (2) - Créé une nouvelle machine vierge et mène à la page d'édition de la machine.
- (3) - Quitte le logiciel.

Précédent (7)

Transition actuelle (1)

Modifier l'alphabet (2)

Entrée ruban 1 (3)

Entrée ruban 2

Entrée ruban 3

(4)

	Ruban 1	Ruban 2	Ruban 3
Caractère lu :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Caractère à écrire :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Déplacement :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Etat actuel	<input type="text"/>		<input type="text"/>
Etat suivant	<input type="text"/>		<input type="text"/>

Valider la transition

Sauvegarder (5)

Exécuter (6)

Fenêtre d'édition. Cette fenêtre permet de remplir une machine de Turing et de l'exécuter ou de la sauvegarder. On remplit la machine transition par transition.

- (1) - Choisit une transition à modifier parmi la liste de toutes les transitions possibles.
- (2) - Ouvre une fenêtre permettant d'entrer l'alphabet disponible pour la machine de Turing.
- (3) - Permet d'entrer les mots initiaux de chaque ruban
- (4) - Tableau permettant d'entrer les données de la transition choisie dans le champ (1).
Chaque colonne correspond à un ruban. Il est possible de laisser des cases vides pour avoir une machine à 1 ou 2 rubans.
 - (a) - "Caractère lu" indique le caractère à lire lors de cette transition
 - (b) - "Caractère à écrire" indique le caractère écrit lors de cette transition
 - (c) - le champ "déplacement" doit être rempli par "g", "d", ou "c", caractères correspondant respectivement au déplacement de la tête de lecture "gauche", "droite" et "centre".
 - (d) - "Etat actuel" indique l'état dans lequel la transition se produit
 - (e) "Etat suivant" indique l'état dans lequel la transition mène.
 A noter que l'état "0" est considéré état initial de la machine, et le plus grand état entré par l'utilisateur toujours considéré état final.
Une fois la transition écrite, le bouton "Valider transition" permet de la sauvegarder dans la machine.
- (5) - Permet d'entrer le nom du fichier afin de l'enregistrer au format .mdt.
- (6) - Exécute la machine courante. Les logs de toutes les exécutions demandées seront affichés dans les fichiers .log une fois le programme fermé.
Les sorties sont générées au format Latex, Xfig et Postscript.
Les fichiers logs indiquent également si le mot a été accepté ou refusé, ainsi que le contenu des trois rubans de sortie.
- (7) - Retourne à l'écran précédent