

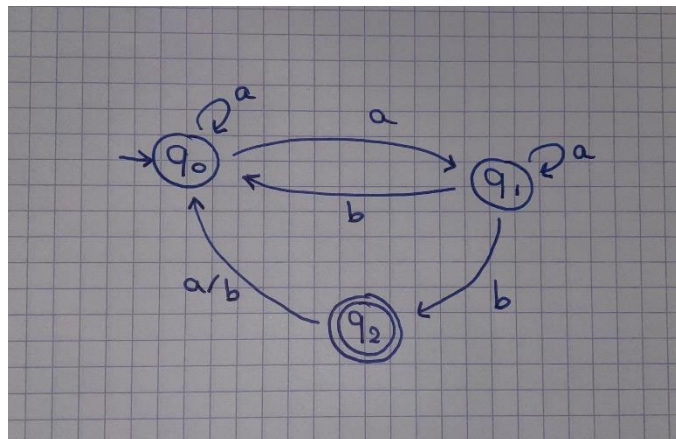
Structure d'un automate :

Nous avons décidé de représenter nos automates par des listes de dictionnaires.

- Un automate contient **n** états représentés par **n** dictionnaires.
- Un état peut aller vers un autre état avec des symboles, ce sont les clés du dictionnaire. Les états vers lesquels il peut aller avec un symbole donné sont les valeurs des clés.
- Les états sont représentés par leurs indices, ce sont des entiers.
- Les symboles sont représentés par des caractères.
- Nous avons également ajouté les clés « Final » et « Initial » qui sont des booléens. Cela permet de savoir si l'état est final ou initial.

Affichage d'un automate :

Voici un exemple d'automate :



Il est saisi comme suit dans notre code :

```
Entrez votre choix : 1
Symboles de l'alphabet (séparés par des espaces) : a b
Combien d'états dans l'AEF : 3
États finaux (séparés par des espaces) : 2
État 0 :
États atteints avec 'a' (séparés par des espaces) : 0 1
États atteints avec 'b' (séparés par des espaces) :
État 1 :
États atteints avec 'a' (séparés par des espaces) : 1
États atteints avec 'b' (séparés par des espaces) : 0 2
État 2 :
États atteints avec 'a' (séparés par des espaces) : 0
États atteints avec 'b' (séparés par des espaces) : 0
```

Puis il est affiché :

```
Nombre d'états : 3
Etat initial : q0
Etats finaux : q2
Symboles de l'AEF : a, b
Transitions :
q0 -a-> q0
q0 -a-> q1
q1 -a-> q1
q1 -b-> q0
q1 -b-> q2
q2 -a-> q0
q2 -b-> q0
```

NB: Lorsqu'un aef est saisi par l'utilisateur, par défaut on prend l'état 0 comme étant l'unique état initial