

$S = \{0, 1, 4\}$



"I" "D" "N"



# Estados. "castor ocupado"

inicio

nombre	vl	ve	mov	siguiente
A	0	1	D	B
A	1	1	I	C
B	0	1	I	A
B	1	1	D	B
C	0	1	I	B
C	1	1	D	H

vl = valor leído

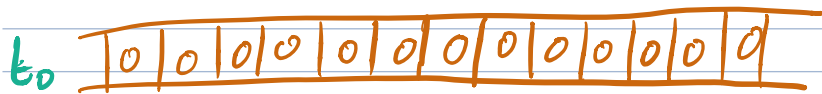
ve = valor a escribir

mov = movimiento siguiente

siguiente = estado siguiente

Hay un estado especial "H" que cuando lo encuentra, el programa se "detiene" (halt)

A

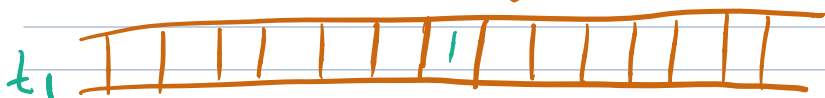


$S = \{0, 1\}$

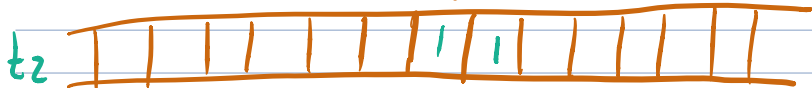
Entrada: "0"

(los valores que tiene originalmente la cinta escritos)

B



A



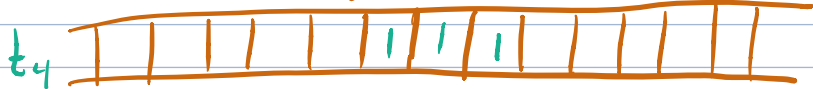
Programa: "castor ocupado"

salida:

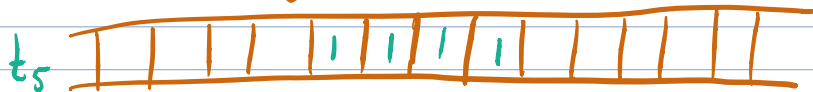
C



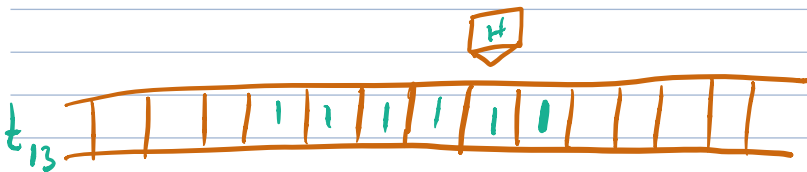
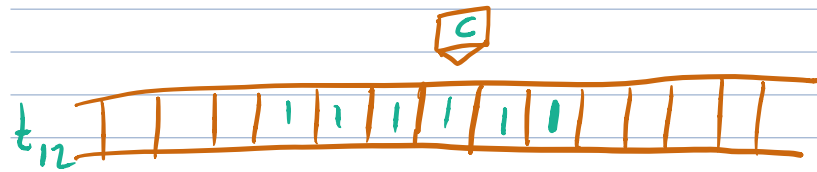
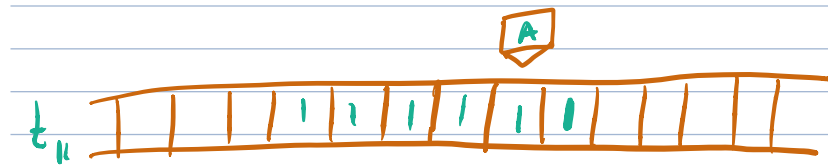
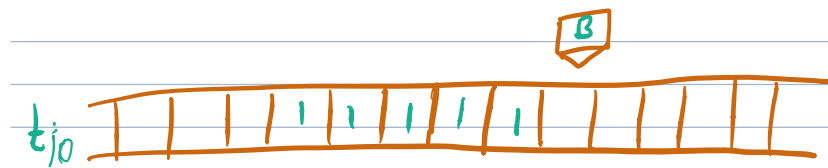
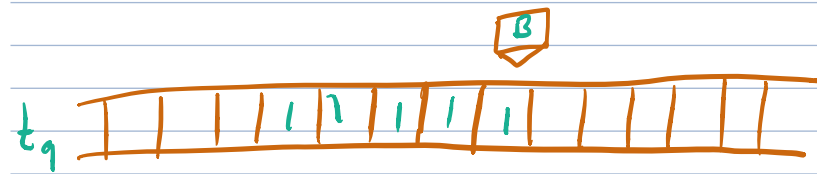
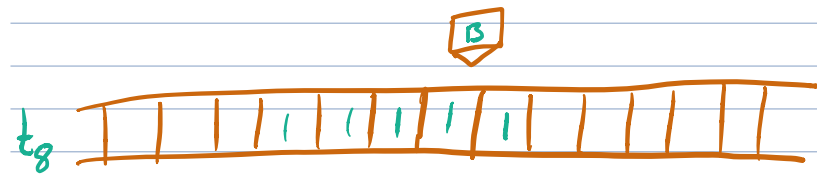
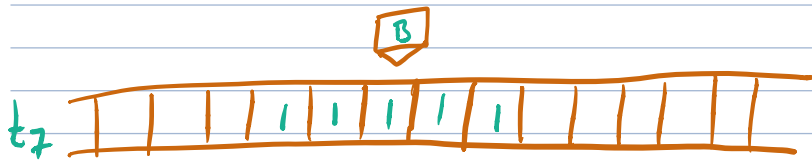
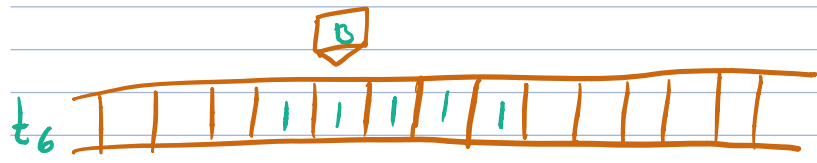
B



A



nombre	vl	ve	mov	siguiente
A	0	1	D	B
A	1	1	I	C
B	0	1	I	A
B	1	1	D	B
C	0	1	I	B
C	1	1	D	H



nombre	vl	ve	mov	siguiente
A	0	1	D	B
A	1	1	I	C
B	0	1	I	A
B	1	1	D	B
C	0	1	I	B
C	1	1	D	H

A 0

A 1

B 0

B 1

"uno"



"dos"



"tres"



"cuatro"



"uno"

A	0	1	N	H
A	1	1	N	H

"dos"

A	0	1	D	B
A	1	1	D	B
B	0	1	I	H
B	1	1	I	H

"tres"

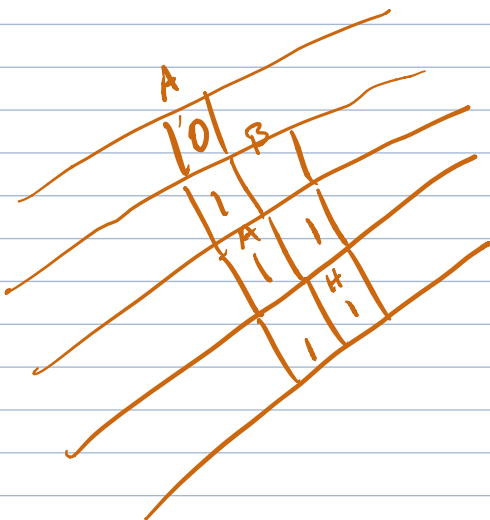
A	0	1	D	A
<del>A</del>	<del>1</del>	<del>1</del>	<del>D</del>	<del>A</del>

ciclo infinito

nunca llega al estado  
"H"



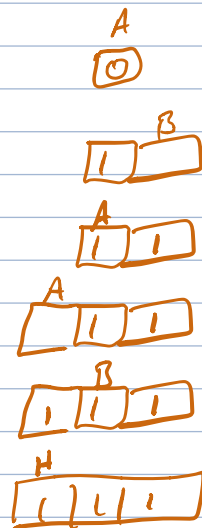
"tres" (intento 2)



A	0	1	D	B
A	1	1	D	H
B	0	1	I	A
B	1	1	I	B

"tres" (intento 3)

A	0	1	D	B
A	1	1	I	A
B	0	1	I	A
B	1	1	I	H



Tarea para el  
miércoles  
"cuatro" y "cinco"

"cuatro"

A	0	1	I	B
A	1	1	D	B
B	0	1	D	A
B	1	1	I	H

Sol. de  
Gamer Meri

