

# Practica Teoría de lenguajes Autómatas Finitos

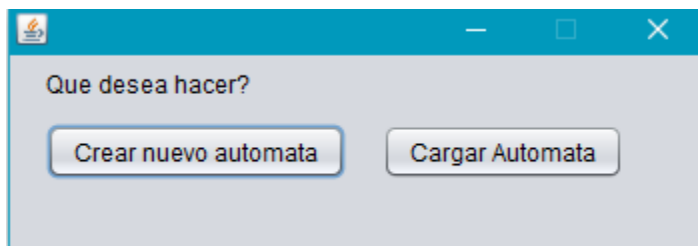
## Manual de Usuario

Alejandro Isaza Delgado  
Santiago Ramirez

Programa que se encarga de manejar autómatas finitos dinámicamente y también de poder guardarlos en un archivo .txt para poder usarlos después y con la posibilidad de poder probarlos.

Veamos cómo usar el programa:

En la carpeta dist de el proyecto se encuentra el archivo .jar damos doble click en este y se nos abrirá el programa así:

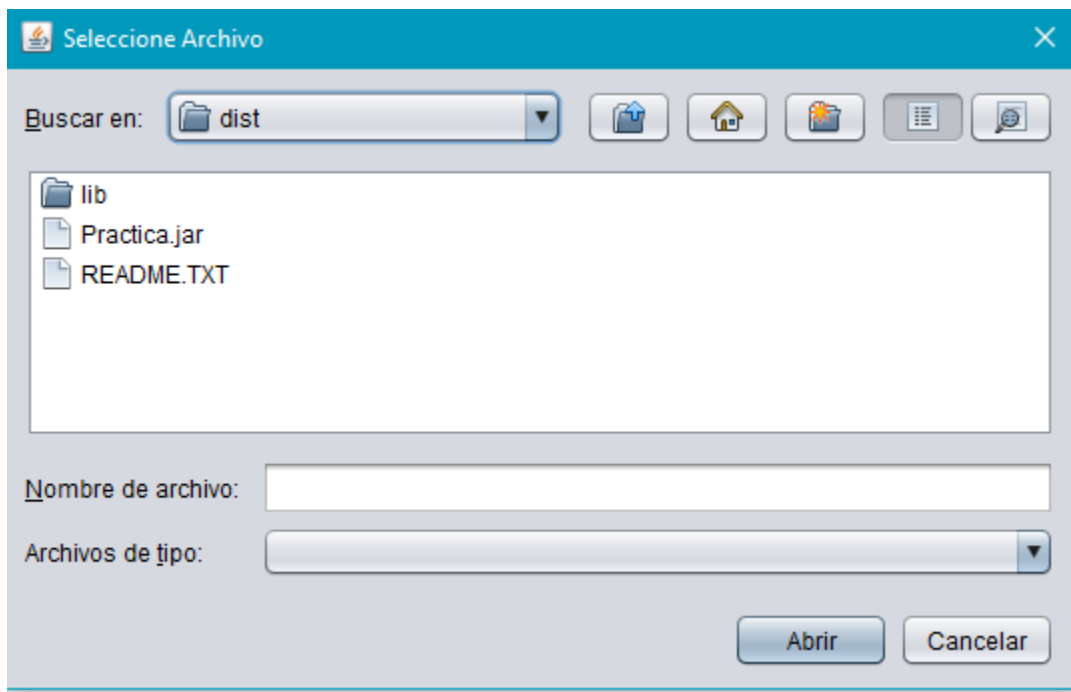


Aquí nos aparecen dos opciones si le damos en crear nuevo automata se cargara otro ventana en la cual nos dejara interactuar para crear un automata:

The screenshot shows a window titled "Crear Automata" with a standard Windows title bar (minimize, maximize, close buttons). The window contains the following elements:

- Simbolos de entrada:** A text box on the left for entering input symbols.
- Buttons:** To the right of the input box are two buttons: "Agregar Simbolo" and "Eliminar Simbolo". At the bottom of the window, there is a group box containing four buttons: "Agregar Estado", "Probar Automata", "Eliminar Estado", and "Guardar Automata".
- Table:** Below the input box is a table with two columns: "Nombre" and "Aceptacion?". The table body is currently empty.

O si le damos en cargar automata se nos abrirá una pantalla asi y debemos escoger el archivo txt donde guardamos algún automata:

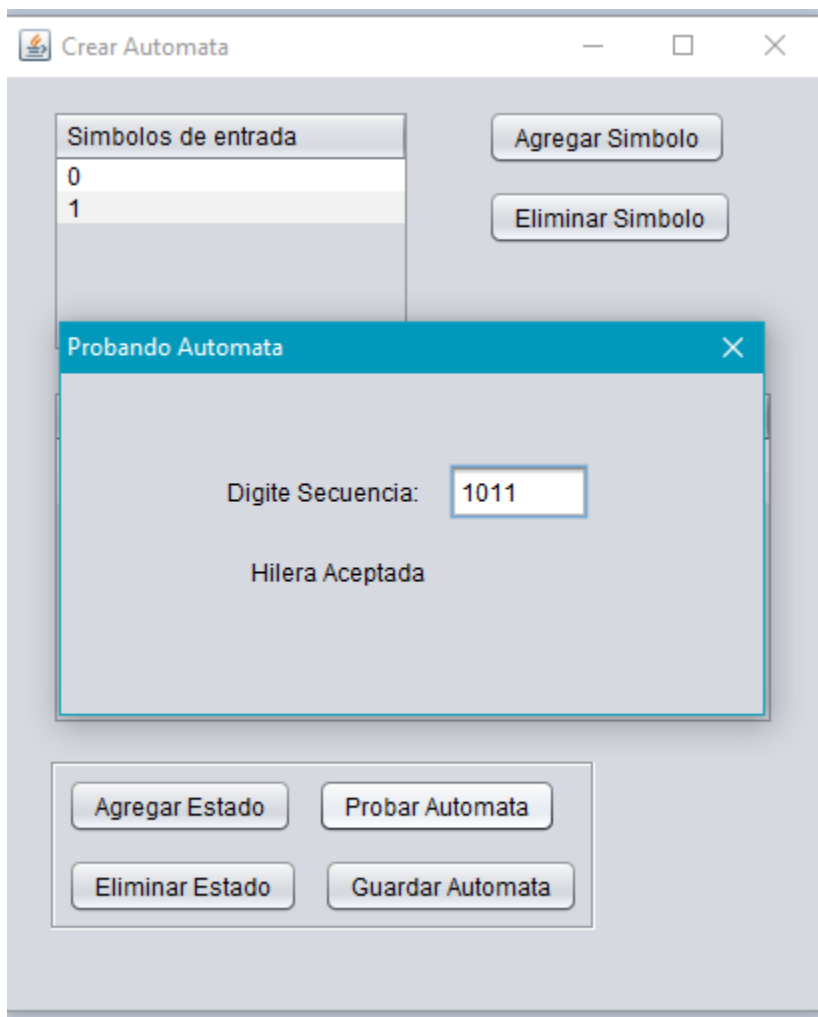


The screenshot shows a window titled "Crear Automata" with a blue header bar. Inside, there are several components:

- Simbolos de entrada:** A list box containing "0" and "1".
- Buttons:** "Agregar Simbolo" and "Eliminar Simbolo" are located to the right of the input symbols. At the bottom, there are four buttons: "Agregar Estado", "Probar Automata", "Eliminar Estado", and "Guardar Automata".
- Table:** A table with 4 columns: "Nombre", "Aceptacion?", "0", and "1". It contains two rows of data.
 

Nombre	Aceptacion?	0	1
aa	0	aa	bb
bb	1	bb	aa

Asi se nos veria la ventana ya cuando hemos agregado simbolos de entrada y estados al automata si le damos en probar automata senos abrirá otra ventana en la cual debemos digitar con los simbolos de entrada una secuencia y el nos dira si esta es rechazada o aceptada:



Si le damos en guardar automata este se nos abrirá una ventana para escoger donde guardarlo:

