

# Practica Teoría de lenguajes Autómatas Finitos

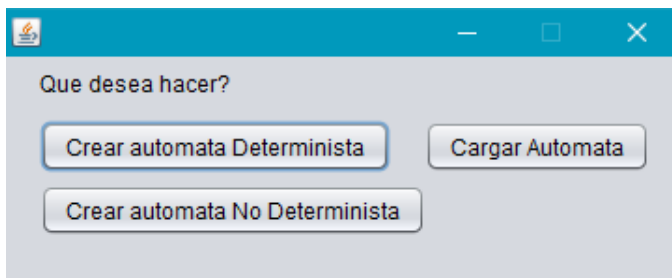
## Manual de Usuario

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:



Si le damos en la opción crear autómatas no deterministas se nos abre esta pantalla en la cual nos dejara interactuar para crear un autómata

Crear Automata No Determinista

Simbolos de entrada

Agregar Simbolo

Eliminar Simbolo

Inicial?	Nombre	Aceptacion?
----------	--------	-------------

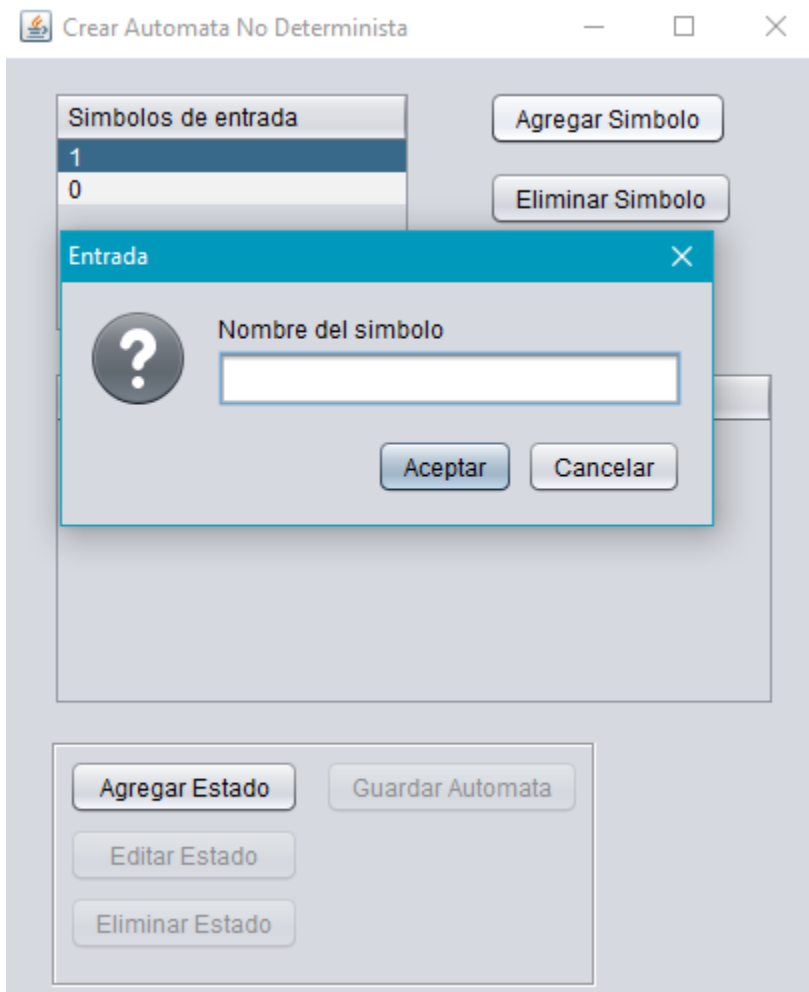
Agregar Estado

Guardar Automata

Editar Estado

Eliminar Estado

Si le damos en la opción agregar símbolo se nos abrirá una ventana que nos pide el símbolo nos guarda el primer carácter como símbolo.



Si le damos en Agregar estado nos daldra esta pantalla y debemos digitar el nombre, escoger si es inicial y/o de aceptacion y llenar las transiciones para cada simbolo.

Digite Nombre del Estado:  ☐ Estado Inicial? ☐ Aceptacion?

**Debe llenar las transicciones por cada simbolo**

Seleccione simbolo:  ▼

Numero de transicciones.

Transacciones:

**Simbolos de entrada**

1
0

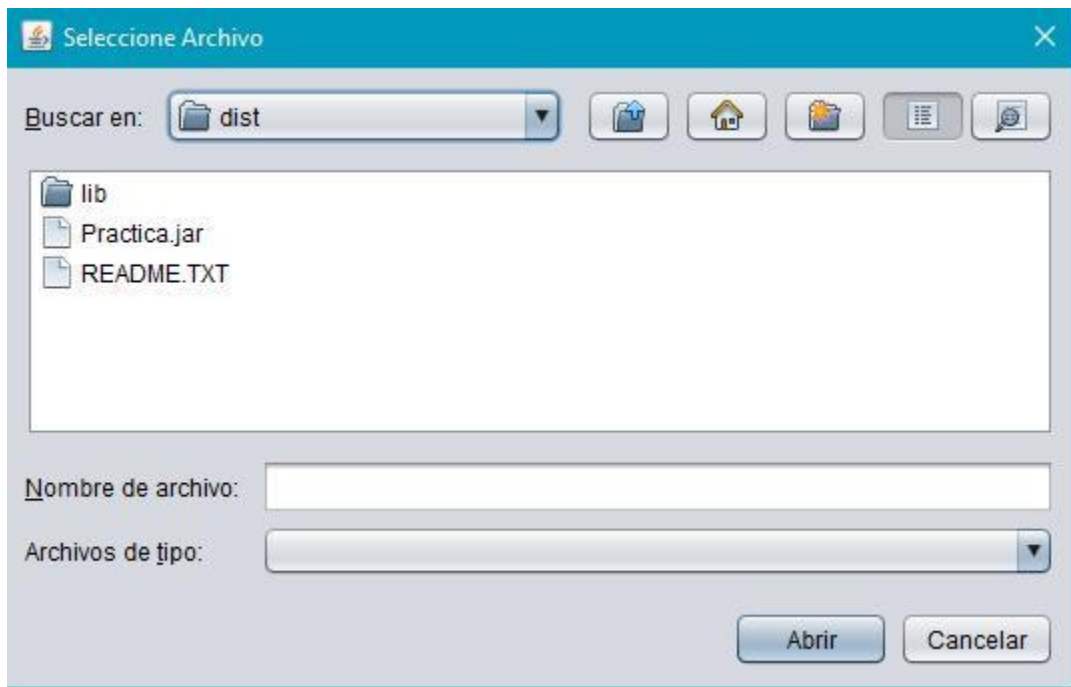
Inicial?	Nombre	Aceptaci...	1	0
1	aa	0	x	x


Si le damos en la opción de crear autómatas deterministas nos saldrá esta ventana y la diferencia es que un estado tiene nombre y si es o no de aceptación ya que solo se podrá poner un solo estado inicial, pero los demás botones cumplen las mismas funciones.

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:** Two buttons on the right, "Agregar Simbolo" and "Eliminar Simbolo", for managing the input symbols.
- Table:** A table with two columns: "Nombre" (Name) and "Aceptacion?" (Acceptance?). The table is currently empty.
- Bottom Buttons:** A group of four buttons: "Agregar Estado" (Add State), "Probar Automata" (Test Automata), "Eliminar Estado" (Remove State), and "Guardar Automata" (Save Automata).

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



 Crear Automata

---

Símbolos de entrada
0
1

Nombre	Aceptación?	0	1
aa	<input type="checkbox"/>	aa	bb
bb	<input checked="" type="checkbox"/>	bb	aa

Así se nos vería la ventana ya cuando hemos agregado símbolos de entrada y estados al automata si le damos en probar automata se nos abrirá otra ventana en la cual debemos digitar con los símbolos de entrada una secuencia y el nos dirá si esta es rechazada o aceptada:



Crear Automata

Simbolos de entrada

0

1

Agregar Simbolo

Eliminar Simbolo

Probando Automata

Digite Secuencia:

1011

Hilera Aceptada

Agregar Estado

Probar Automata

Eliminar Estado

Guardar Automata

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

