

# Langages Formels

## Série 6 Correction - Grammaires Hors-Contextes

3 Novembre 2025

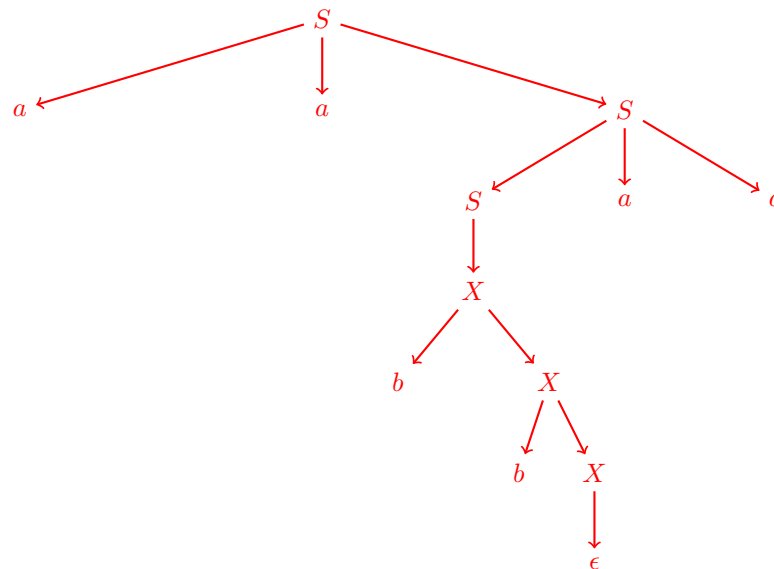
**Pensez à justifier vos réponses.**

1. Soit la grammaire :  $G = \langle \{S, X\}, \{a, b\}, S, \mathcal{P} \rangle$  avec les règles :

$$\mathcal{P} = \{ \\ S \rightarrow aaS \mid Saa \mid X \\ X \rightarrow bX \mid \epsilon \\ \}$$

- (a) Donnez un arbre de dérivation qui permet de générer le mot  $aabbaa$ .

On suit ces dérivations :  $S \Rightarrow aaS \Rightarrow aaSaa \Rightarrow aaXaa \Rightarrow aabXaa \Rightarrow aabbXaa \Rightarrow aabbaa$ , ce qui nous donne l'arbre de dérivation suivant :



- (b) Combien de variables, de symboles terminaux et de règle de production cette grammaire possède-t-elle ?

Elle en possède 2 variables ( $S$  et  $P$ ), 2 symboles terminaux ( $a$  et  $b$ ) et 5 règles de productions (3 pour  $S$  et 2 pour  $X$ ).

- (c) Donnez trois autres mots générés par cette grammaire.  
Voici quelques mots de ce langage :  $b$ ,  $aaaab$ ,  $a^6b^4a^{10}$
- (d) Donnez le langage généré par cette grammaire.  
 $L = \{a^{2i}b^ka^{2j} \mid i, j, k \geq 0\}$
- (e) Ce langage est-il régulier ? Montrez-le.  
Ce langage est régulier. On le prouve avec l'expression régulière suivante :  
 $L = (aa)^*b^*(aa)^*$
2. Donnez le langage généré par la grammaire suivante :  
 $G = \langle \{S, X, Y\}, \{a, b, c\}, S, P \rangle$  avec les règles :  
 $P = \{S \rightarrow XY$   
 $X \rightarrow aXb \mid ab$   
 $Y \rightarrow bYc \mid Yc \mid bc\}$

Le langage généré par cette grammaire est  $L = \{a^ib^{i+k}c^j \mid i, j, k \geq 1, j \geq k\}$ .

3. Construisez une grammaire hors-contexte pour chacun des langages suivants :
- $L_1 = \{1^n0^n \mid n \geq 1\} \cup \{1^n0^{2n} \mid n \geq 0\}$ .  
Puisqu'on a un ensemble décrit comme une union, on va construire la grammaire similairement (depuis  $S$ , on a le choix entre soit  $X$ , soit  $Y$ .  $X$  permettra de générer la première partie.  $Y$  génèrera la seconde) :  
 $G = \langle \{S, X, Y\}, \{0, 1\}, S, P \rangle$ , avec les règles  $P$  suivantes :  
 $P = \{$   
 $S \rightarrow X$   
 $S \rightarrow Y$   
 $X \rightarrow 1X0$   
 $X \rightarrow 10$   
 $Y \rightarrow 1Y00$   
 $Y \rightarrow \epsilon$   
 $\}$
  - $L_2 = \{0^n1^n2^i \mid n \geq 1, i \geq 0\}$ .

Ici, on a un langage qu'on peut facilement séparer en deux "blocs" indépendants : d'abord la partie  $0^n1^n$ , puis la partie  $2^i$  :

$G = \langle \{S, X, Y\}, \{0, 1, 2\}, S, P \rangle$ , avec les règles  $P$  suivantes :  
 $P = \{$   
 $S \rightarrow XY$   
 $X \rightarrow 0X1$   
 $X \rightarrow 01$   
 $Y \rightarrow 2Y$   
 $Y \rightarrow \epsilon$   
 $\}$

4. Soit le langage  $L_{PaldeanPokemon} = \{Poussacha, Chochodile, Coiffeton, Koraidon, Miraidon, Pohm\}$  sur l'alphabet  $\Sigma = \{C, K, M, P, a, c, d, e, f, h, i, l, m, n, o, r, s, t, u\}$ . Montrez que les deux langages suivants sont Hors-Contextes, en créant des grammaires Hors-Contexte qui génèrent ces langages :

- $L_{Starters} = \{w = x \cdot y \mid x \in \{Poussacha, Chochodile, Coiffeton\}^*, y \in \{Koraidon, Miraidon, Pohm\}^*, \text{ tels que } x \text{ contient strictement plus de pokémon que } y\}$ .

Voici une grammaire pour  $L_{Starters}$  :  $G = \langle \{S, X, Y\}, \Sigma, S, P \rangle$ , avec les règles P suivantes :

$P = \{$   
 $S \rightarrow XSY$   
 $S \rightarrow X$   
 $X \rightarrow Poussacha$   
 $X \rightarrow Chochodile$   
 $X \rightarrow Coiffeton$   
 $Y \rightarrow Miraidon$   
 $Y \rightarrow Koraidon$   
 $Y \rightarrow Pohm$   
 $Y \rightarrow \epsilon$   
 $\}$

- $L_{Equilibre} = \{w \in (L_{PaldeanPokemon})^* \mid w \text{ contient autant de Koraidon que de Miraidon}\}$

Voici une grammaire pour  $L_{Equilibre}$  :  $G = \langle \{S, M, K, A\}, \Sigma, S, P \rangle$ , avec les règles P suivantes :

$P = \{$   
 $S \rightarrow MSK$   
 $S \rightarrow MKS$   
 $S \rightarrow SMK$   
 $S \rightarrow KSM$   
 $S \rightarrow KMS$   
 $S \rightarrow SKM$   
 $S \rightarrow SS$   
 $S \rightarrow AS$   
 $S \rightarrow SA$   
 $S \rightarrow \epsilon$   
 $M \rightarrow Miraidon$   
 $K \rightarrow Koraidon$   
 $A \rightarrow Poussacha$   
 $A \rightarrow Chochodile$   
 $A \rightarrow Coiffeton$   
 $A \rightarrow Pohm$   
 $\}$

##### 5. Rappels Réguliers - Montrez si les langages suivants sont réguliers ou non :

- $L_1 = \{w \in \Sigma^* \mid w \text{ est un mot constitué de parenthèses correctement entrelacées}\}$  ( $\Sigma = \{(\,,\,)\}\}$ )

Ce langage n'est pas régulier. On le prouve avec le lemme de l'étoile :  $\forall N$

$\exists ({}^N) {}^N \in L_1$

$\forall x, y, z :$

$x = ({}^j$

$y = ({}^k$

$z = ({}^{N-j-k}) {}^N$

avec  $j + k \leq N$  et  $k \geq 1$ ,

$\exists i = 2$  tel que  $w' = ({}^{N+k}) {}^N \notin L_1$  (car ce n'est plus une expression bien

parenthésée).

Donc  $L_1$  n'est pas régulier.

- $L_2 = \{e^i evu^i, i \geq 1\}$  ( $\Sigma = \{e, v, u\}$ )

Ce langage n'est pas régulier. On le prouve avec le lemme de l'étoile :  $\forall N$

$\exists e^N evu^N \in L_1$

$\forall x, y, z :$

$x = e^j$

$y = e^k$

$z = e^{N-j-k} evu^N$

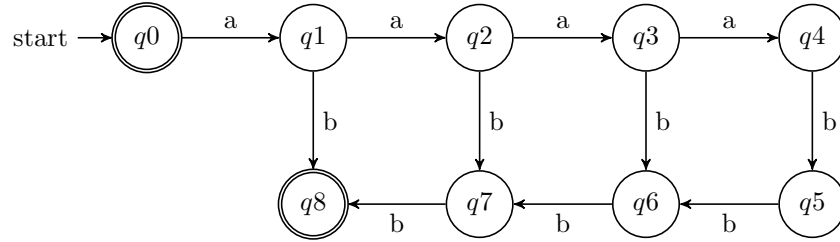
avec  $j + k \leq N$  et  $k \geq 1$ ,

$\exists i = 2$  tel que  $w' = e^{N+k} evu^N \notin L_1$ .

Donc  $L_1$  n'est pas régulier.

- $L_3 = \{a^i b^i, i \leq 4\}$  ( $\Sigma = \{a, b\}$ )

Ce langage est régulier. On le prouve avec l'automate suivant :



- $L_4 = \{a^i b^j c^k, i, j, k \geq 0, j + i = k\}$  ( $\Sigma = \{a, b, c\}$ )

Ce langage n'est pas régulier. On le prouve avec le lemme de l'étoile :  $\forall N$

$\exists a^N b^N c^{2N} \in L_4$

$\forall x, y, z :$

$x = a^j$

$y = a^k$

$z = a^{N-j-k} b^N c^{2N}$

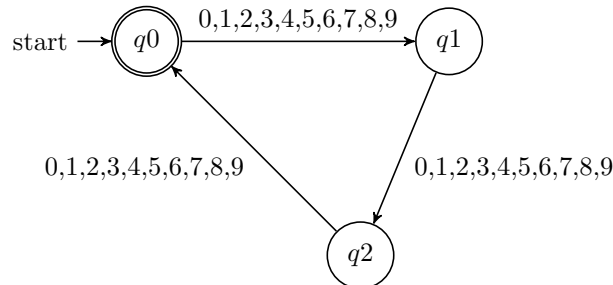
avec  $j + k \leq N$  et  $k \geq 1$ ,

$\exists i = 2$  tel que  $w' = a^{N+k} b^N c^{2N} \notin L_4$ .

Donc  $L_4$  n'est pas régulier.

- $L_5 = \{w \in \Sigma^* \mid |w| \text{ est un multiple de } 3\}$  ( $\Sigma = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ )

Ce langage est régulier. On le prouve avec l'automate suivant :



- $L_6 = \{w \in \Sigma^* \mid w \text{ est un multiple de } 3\}$  ( $\Sigma = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ )

Ce langage est régulier. On le prouve avec l'automate suivant (on utilise le

fait qu'un multiple de 3, lorsqu'il est écrit en décimal, est un nombre dont la somme des chiffres est aussi un multiple de 3) :

