

# Réduction d'automates

OPTION INFORMATIQUE - TP n° 4.x - Olivier Reynet

## A Équivalence de Nérode

On considère l'automate fini déterministe  $\mathcal{A}$  défini comme suit :

- **Alphabet** :  $\Sigma = \{a, b\}$ ,
- **Ensemble des états** :  $Q = \{0, 1, 2, 3\}$ ,
- **État initial** : 0,
- **Ensemble des états acceptants** :  $F = \{2, 3\}$ ,
- **Fonction de transition** ( $\delta$ ) représentée par la table suivante :

État actuel	$a$	$b$
0	1	0
1	1	2
2	3	2
3	3	2

A1. Dessiner l'automate correspondant à cette représentation tabulaire.

■ **Définition 1 — Équivalence de Nérode.** Soit  $q$  un état d'un automate  $A$ .

On note  $L_q = \{w \in \Sigma^*, \delta^*(q, w) \in F\}$ .

On peut alors définir une relation d'équivalence, l'équivalence de Nérode, entre états notée  $\sim_A$  définie par :

$$q \sim_A p \Leftrightarrow L_q = L_p \quad (1)$$

A2. Montrer que la relation  $\sim_A$  est bien une relation d'équivalence.

■ **Définition 2 — Congruence à droite.** Soit  $\mathcal{A} = \langle Q, \Sigma, \delta, q_0, F \rangle$  un automate fini déterministe. Une relation d'équivalence  $\sim$  sur l'ensemble des états  $Q$  est une congruence à droite si elle est compatible avec la fonction de transition  $\delta$ .

Formellement, pour tout couple d'états  $(p, q) \in Q^2$  et pour chaque lettre  $a \in \Sigma$  :

$$p \sim q \implies \delta(p, a) \sim \delta(q, a)$$

Par récurrence, cette propriété s'étend à tous les mots  $w \in \Sigma^*$  :

$$p \sim q \implies \forall w \in \Sigma^*, \delta^*(p, w) \sim \delta^*(q, w)$$

A3. Montrer que la relation  $\sim_A$  est une congruence à droite, c'est-à-dire que pour tous états  $p, q \in Q$  et pour toute lettre  $x \in \Sigma$  :

$$p \sim_A q \implies \delta(p, x) \sim_A \delta(q, x)$$

- A4. Montrer que si  $p \sim_A q$ , alors soit  $\{p, q\} \subseteq F$ , soit  $\{p, q\} \cap F = \emptyset$ .
- A5. Soit  $\mathcal{A} = \langle Q, \Sigma, \delta, q_0, F \rangle$  un automate.
- Montrer que si  $p \sim_A q$ , alors  $p \in F \iff q \in F$ .
  - En déduire la partition de départ  $P_0$  la plus grossière possible permettant d'initier la recherche des classes d'équivalence.
  - Donner la valeur de  $P_0$  pour l'automate  $\mathcal{A}$  de la question A1.

## B Algorithme de Moore

On cherche maintenant à construire l'automate minimal  $\tilde{\mathcal{A}}$  associé à  $\mathcal{A}$  selon l'algorithme de Moore.

- Pour créer les classes d'équivalence, on choisit d'abord une première partition  $P_0$  des états de l'automate en choisissant d'un côté l'ensemble des états accepteurs et de l'autre les autres états.
- Pour trouver les classes d'équivalence, on construit un tableau représentant les transitions depuis les parties. Si, pour une même partie, une lettre fait transiter dans deux parties différentes, alors on affine la partie en la scindant en deux.
- On recommence jusqu'à obtenir des classes d'équivalence.
  - Les classes d'équivalence sont les états de l'automate minimal. On les notera  $\{q_j, \dots, q_k\}$ , d'après les états qui les composent.
  - L'état initial de  $\tilde{\mathcal{A}}$  est la classe contenant l'état initial de l'automate  $\mathcal{A}$ .
  - Une classe  $\{q_j, \dots, q_k\}$  est acceptante si elle contient au moins un état accepteur de l'automate original  $\{q_j, \dots, q_k\} \cap F \neq \emptyset$ .

La congruence à droite garantit que le résultat est le même quel que soit le choix de l'état pour représenter une classe.

- B6. Établir les classes d'équivalence de Nérde pour l'automate  $\mathcal{A}$ .
- B7. Dessiner l'automate minimal  $\tilde{\mathcal{A}}$ .

## C Programmation en OCaml

On utilise le type suivant pour représenter l'automate :

```
type automate = {
  n : int;
  initial : int;
  delta : int -> char -> int;
  final : int -> bool
}
```

Les classes sont représentées par des entiers de 0 à  $c$ . Une partitions des états en classes est un tableau de taille  $n$  : pour chaque état, on note dans la case correspondante le numéro de sa classe.

- C8. Écrire une fonction de signature `p_zero : automate -> int array` qui crée la partition initiale de l'algorithme de Moore. Les accepteurs sont dans la classe 1 et les non-accepteurs dans la classe 0.

C9. Écrire une fonction de signature `index : 'a -> 'a list -> int option` qui renvoie l'index de l'élément passé en paramètre le plus à gauche dans la liste s'il existe, `None` sinon.

La signature d'un état  $i$  de l'automate est le triplet :

(classe de sa destination par  $a$ , classe de sa destination par  $b$ ).

C10. Écrire une fonction de signature `signature : int -> 'a array -> automate -> 'a * 'a` qui renvoie la signature d'un état  $i$  de l'automate  $a$  dans l'état actuel de la partition.

Au cours de l'algorithme de Moore, lorsque la signature de deux états diffère, il est nécessaire de les placer dans deux classes différentes. Ainsi, à partir de la partition  $P_0$ , on va créer une fonction qui permet de créer la partition suivante comme le tableau suivante l'explique :

TABLE 1 – Exécution de la fonction `partition_suivante` depuis  $P_0$  (première itération)

État $i$	$\delta(i, a)$	$\delta(i, b)$	Signature	Signatures déjà vues	Partition suivante
Initial	-	-	-	[ ]	[   -1 ; -1 ; -1 ; -1   ]
<b>0</b>	1	0	(1,0)	[(1,0)]	[   0 ; -1 ; -1 ; -1   ]
<b>1</b>	1	2	(1,2)	[(1,0);(1,2)]	[   0 ; 1 ; -1 ; -1   ]
<b>2</b>	3	2	(3,2)	[(1,0);(1,2);(3,2)]	[   0 ; 1 ; 2 ; -1   ]
<b>3</b>	3	2	(3,2)	[(1,0);(1,2);(3,2)]	[   0 ; 1 ; 2 ; 2   ]

C11. Écrire une fonction de signature `partition_suivante : automate -> 'a array -> int array` qui, à partir d'un tableau  $p$  représentant la partition actuelle où  $p.(i)$  est l'identifiant de la classe de l'état  $i$ , renvoie un nouveau tableau de partition plus fin.

C12. Écrire une fonction de signature `minimiser : automate -> automate` qui réduit l'automate en paramètre à l'automate minimal selon l'algorithme de Moore.