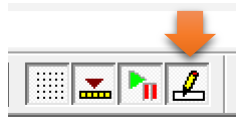


👤👤 FAQs VISUAL TURING 👤👤

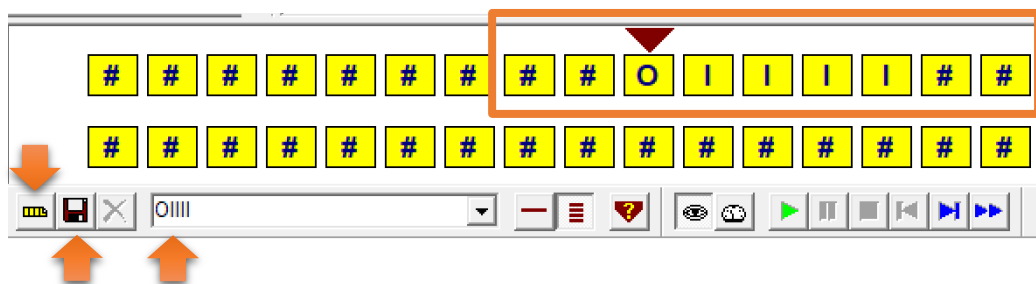
- **OJO LA NOTACIÓN ES DISTINTA QUE JFLAP:** Aquí los movimientos de la cabeza izquierda y derecha aparecen como símbolos independientes.
- **¿Cómo puedo poner 1 y 0?** ¡No hay números!: podemos utilizar I (i minúscula) y O (o mayúscula). ¡Solucionado! ¡Son símbolos!
- **¿La cinta que tenemos es infinita?:** en el caso de Visual Turing es “semi-infinita” ya que no podemos movernos hacia la izquierda infinitamente. Solución: empezad con la palabra a mitad de la cinta o con suficiente espacio a la izquierda.
- **Hay un espacio para los comentarios que podéis (y deberíais) utilizar para documentar el fichero .tur que genera Visual Turing.**



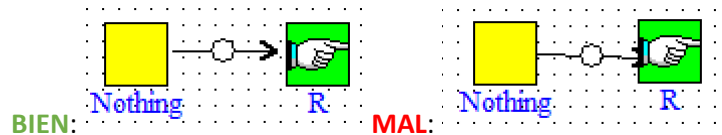
- 📌 Seguid siempre una convención para empezar siempre igual. Si no se dice lo contrario, se **comenzará con la cabeza colocada en el primer símbolo de la palabra de entrada.**



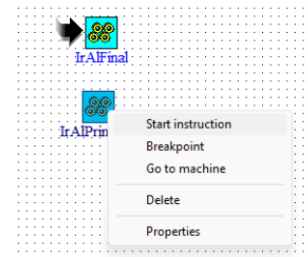
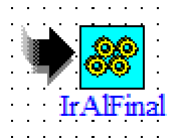
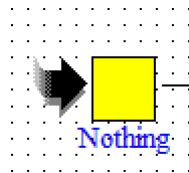
- 💡 Para introducir un símbolo en la cinta basta clicar con el ratón sobre la posición y pulsar la tecla del símbolo (por ejemplo, I mayúscula)
- 💡 Para situar la cabeza en un lugar determinado basta con pulsar sobre una posición de la cinta con el ratón y pulsar Intro.
- 📌 Crear palabras de test. **ES MUY ÚTIL Y AHORRA MUCHO TIEMPO**, crear palabras de test con el menú inferior es muy sencillo, Basta con hacer clic sobre el icono inferior izquierdo que tiene una cinta, dar un nombre en el recuadro de texto, escribir la palabra deseada de test (procurad que el nombre del recuadro coincida con la palabra de entrada) y darle al símbolo de guardar 📁. De esta forma las tendréis disponibles en el desplegable y podéis volver a probar rápidamente.



- A la hora de dibujar las flechas entre las instrucciones procurad hacer clic en el borde del símbolo para que se vea bien la flecha, es decir, **no hagáis clic en el centro de la ilustración porque no se verá apenas la flecha y no sabréis hacia dónde va.**



- La flecha negra marcará la instrucción o máquina de inicio:



Si tenemos varias instrucciones o máquinas en el Main podemos cambiar cual será la máquina de inicio, simplemente con clic derecho sobre la máquina y marcarla como start instruction.

- 💡 Es posible copiar y pegar partes de la maquina que estemos implementando y pegarlas en otro sitio (Control+C, Control+V). Esto os ahorrará tiempo. Basta con seleccionar con el raton y copiar y pegar lo que nos interese.
- A la hora de probar vuestras máquinas sería bueno antes de comenzar:
 - Tener cadenas de test ya configuradas (como se ha explicado anteriormente)
 - Conocer como utilizar el depurador o “player”
 - ⌚ Variar la velocidad de ejecución
 - Saber como establecer puntos de ruptura o breakpoints para depurar la MT.

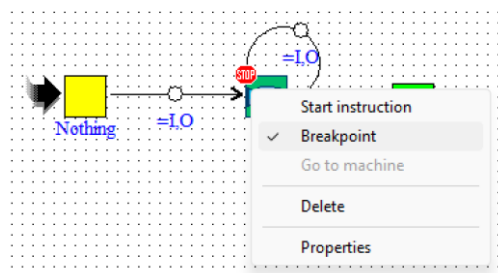
El depurador se puede mostrar con siguiente botón:



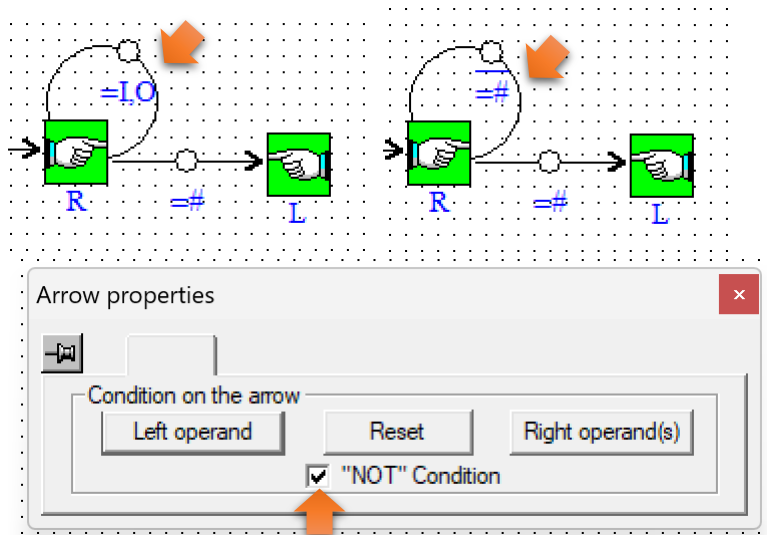
Mostrandose en la parte inferior. Los siguientes botones permite ejecutar paso a paso la MT y cambiar la velocidad de avance. También nos permitirá reanudar la ejecución si hemos establecido algun punto de parada (breakpoint).



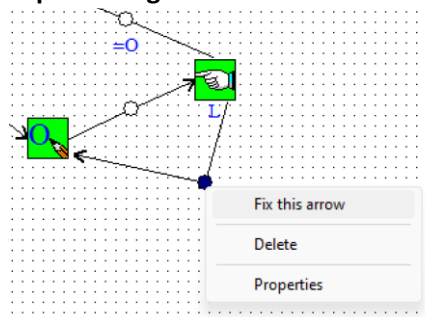
Establecer puntos de parada:



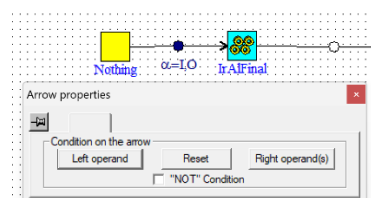
- A veces **es mucho más fácil utilizar la negada que establecer todos los símbolos que se espera leer**. Ejemplo:



- En algunas ocasiones tendremos que establecer flechas en ambos sentidos. Si lo dejamos por defecto quizás sea poco legible el diagrama por lo que se pueden establecer anclas moviendo el punto y clicando con clic derecho y “fix this arrow”. **Mantened legibles las MT que entreguéis.**



- A la hora de utilizar variables, es importante conocer la notación. El operando izquierdo (left operand) es el que permite establecer que se lee en la variable lo que esté escrito en la cinta en la posición de la cabeza. El operando derecho solo hace referencia a la condición para trasladarse a la siguiente instrucción. **NO CONFUNDIR OPERANDO IZQUIERDO (VARIABLE) Y OPERANDO DERECHO (CONDICIÓN).**



Las variables en visual turing es necesario definir las antes de usarlas. “Su ámbito es local a la MT que estemos empleando” lo podemos ver en el lado izquierdo cuando son definidas.



Es posible inspeccionar el valor de las variables si ejecutamos la máquina instrucción a instrucción o en un punto de parada. En la parte izquierda podéis comprobar que valor contiene cada una en dicho instante.

