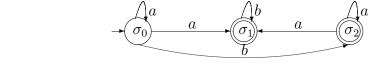
## Introducción a la Lógica y la Computación - Autómatas y Lenguajes 31/10/2014, Práctico 2 bis: Autómatas finitos no determinísticos

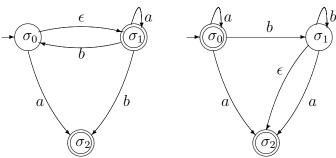
- 1. Trace los diagramas de transición de los autómatas no determinísticos dados por las siguientes reglas de transición.
  - a) Estados  $\{q_0, q_1, q_2\}$ ; símbolos de input  $\{a,b\}$ , estado inicial  $q_0$  y estado final  $q_0$ también y reglas de transición dadas por la siguiente tabla.
  - b) Estados  $\{q_0, q_1, q_2\}$ , símbolos de input  $\{a,b\}$ , estado inicial  $q_0$  y estados finales  $q_0, q_1$  y reglas de transición dadas por la siguiente tabla.

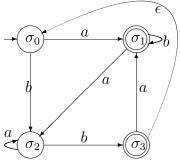
c) Estados $\{q_0, q_1, q_2, q_3\}$ , símbolos		a
de input $\{a, b, c\}$ , estado inicial	$q_0$	Ø
$q_0$ y estado final $q_1$ y reglas de	$q_1$	$\{q_1,q_2\}$
transición dadas por la siguien-	$q_2$	Ø
te tabla.	$q_3$	Ø

		a	Ь	$\epsilon$
$q_0$	0	Ø	$\{q_1,q_2\}$	$\{q_2\}$
q	1	$\{q_2\}$	$\{q_0,q_1\}$	Ø
$q_{i}$	2	$\{q_0\}$	Ø	$\{q_0\}$
		a	b	$\epsilon$
$q_0$	1	$\{q_1\}$	$\{q_0,q_1\}$	Ø
$q_1$		$\emptyset$	$\{q_2\}$	$\{q_2\}$
$q_2$	{	$\{q_1\}$	Ø	$\emptyset$

- $\{q_0, q_2, q_3\}$  $\{q_0\}$  $q_3$ 2. Para cada uno de los autómatas del ejercicio anterior, caracterice el lenguaje que
- el autómata acepta y cuando sea posible proponga un autómata más sencillo (determinístico o no) que acepte el mismo lenguaje.
- 3. Para cada uno de los siguientes autómatas establezca el conjunto de estados Q, el conjunto de símbolos de input  $\Sigma$ , el estado inicial  $q_0$ , el conjunto de estados finales  $\mathcal{F}$  y las reglas de transición.







- 4. Diseñe autómatas no determinísticos que acepten las cadenas no nulas sobre  $\{a,b\}$ que tengan las siguientes propiedades. f) Comienzan con abb y terminan con ab.
  - a) Comienzan con abb o con ba.
  - b) Terminan con abb o con ba.
- q) Comienzan con ab pero no terminan
- c) Contienen abb o ba.
- con ab.
- d) Contienen bab y bb.
- h) No contienen ba o bbb.
- e) Toda b se encuentra entre dos a.
- i) No contienen abba o bbb
- 5. Determine el lenguaje aceptado por cada uno de los autómatas del ejercicio 3.
- 6. Aplique el método dado en clase para obtener DFAs equivalentes a los NFAs del ejercicio 1.