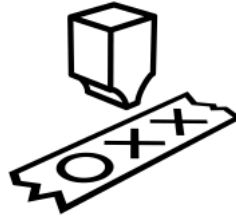


Escuela técnica superior

FACULTAD DE INGENIERÍA INFORMÁTICA



PRÁCTICA 3

TURING MACHINE, RECURSIVE FUNCTIONS AND WHILE LANGUAGE

Ignacio Fernández Contreras
2º Informática D

Contents

1	Activities	3
1.1	Definir la solución TM del ejercicio 3.4 de la lista de problemas y comprobar su correcto comportamiento	3
1.2	Definir una función recursiva para la suma de tres valores	4
1.3	Implementar un programa While que compute la suma de tres valores. Debes usar una variable auxiliar que almacene el resultado de la suma	5

1 Activities

1.1 Definir la solución TM del ejercicio 3.4 de la lista de problemas y comprobar su correcto comportamiento

Prove that the function $add(x, y) = x + y$, with $x, y \in N$ is Turing-computable using the unary notation $\{|\}$. You have to create a TM with two arguments separated by a blank symbol that stars and ends behind the stings.

[0	*	<i>l</i>	1]
0			0
1	*		2
1		<i>l</i>	1
2	*	<i>l</i>	3
2		<i>r</i>	2
3	*	<i>l</i>	4
3		*	3
4	*	<i>h</i>	4
[4		*	4]

1.2 Definir una función recursiva para la suma de tres valores

```
evalrecfunction('addition', 5, 2)
<  $\pi_1^1 | \sigma(\pi_3^3) > (5, 2)$ 
<  $\pi_1^1 | \sigma(\pi_3^3) > (5, 1)$ 
<  $\pi_1^1 | \sigma(\pi_3^3) > (5, 0)$ 
 $\pi_1^1(5) = 5$ 
 $\sigma(\pi_3^3)(5, 0, 5)$ 
 $\pi_3^3(5, 0, 5) = 5$ 
 $\sigma(5) = 6$ 
 $\sigma(\pi_3^3(5, 1, 6))$ 
 $\pi_3^3(5, 1, 6) = 6$ 
 $\sigma(5) = 6$ 
 $ans = 7$ 
```

```
evalrecfunction('addition', 7, 3)
<  $\pi_1^1 | \sigma(\pi_3^3) > (7, 3)$ 
<  $\pi_1^1 | \sigma(\pi_3^3) > (7, 2)$ 
<  $\pi_1^1 | \sigma(\pi_3^3) > (7, 1)$ 
<  $\pi_1^1 | \sigma(\pi_3^3) > (7, 0)$ 
 $\pi_1^1(7) = 7$ 
 $\sigma(\pi_3^3)(7, 0, 7)$ 
 $\pi_3^3(7, 0, 7) = 7$ 
 $\sigma(7) = 8$ 
 $\sigma(\pi_3^3(7, 1, 8))$ 
 $\pi_3^3(7, 1, 8) = 8$ 
 $\sigma(8) = 9$ 
 $\sigma(\pi_3^3(7, 2, 9))$ 
 $\pi_3^3(7, 2, 9) = 9$ 
 $\sigma(9) = 10$ 
 $ans = 10$ 
```

- 1.3 Implementar un programa While que compute la suma de tres valores. Debes usar una variable auxiliar que almacene el resultado de la suma**

```
Q: (3, 3, s)
s:
while X1 != 0 do
  X1 := X1 - 1;
  X2 := X2 + 1
od;
while X2 != 0 do
  X2 := X2 - 1;
  X3 := X3 + 1
od;
X1 := X3
```