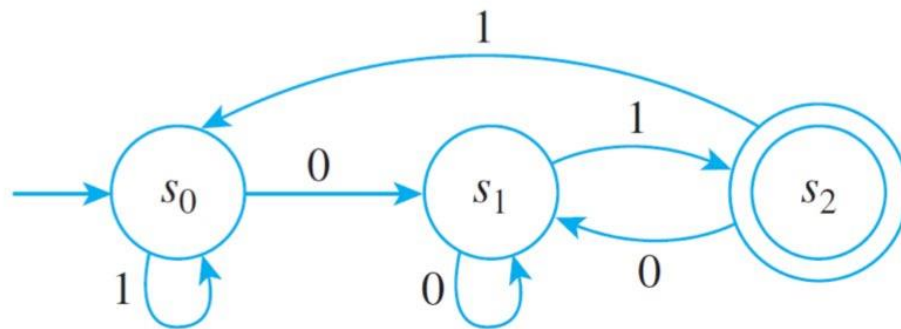


## Automata

การทำงาน : เป็น Finite State Machine (FSM) ที่รับค่า 0 หรือ 1 โดยที่จะมี 3 State และ เมื่อลงท้ายด้วย 01 จะ Accept เสมอ โดย Input และ State จะเป็นดังตารางด้านล่าง

State\Input	0	1
$S_0$ (Start)	$S_1$	$S_0$
$S_1$	$S_1$	$S_2$
$S_2$ (Accept)	$S_1$	$S_0$

โดยจะอ้างอิงจากรูปนี้



## อธิบาย Class

โดย Class จะ Extend มาจาก Class Algo เพื่อความสะดวก การแก้ไขที่ง่าย และการเก็บ Constructor จะเรียน Method ChildrenDo() ที่จะมีในทุกคลาส และจะเรียก AutomataAlgo() ที่ทำงานหลักของ โปรแกรม และมี enum ที่คอยเก็บ State ของ FSM

## ตัวอย่างการ Input Output

Input 1101010101011101000001

```
Enter the Automata Input
1101010101011101000001
Accepted!
And It's always accept input that end with 01!
```