

1.-MinGW

2.- versión 6.3.0

3.- Es una metodología de programación que define programas en términos de “clases de objetos”. entidades que combinan datos, procedimientos y propiedades. El diseño expresa un programa como un conjunto de estos objetos para realizar tareas.

4.-Un autómata finito es un modelo matemático de una máquina que acepta cadenas de un lenguaje definido sobre un alfabeto A. Consiste en un conjunto finito de estados y un conjunto de transiciones entre esos estados, que dependen de los símbolos de la cadena de entrada. El autómata finito acepta una cadena x si la secuencia de transiciones correspondientes a los símbolos de x conduce desde el estado inicial a un estado final.

5.-Un autómata finito no determinista es un autómata finito que, a diferencia de los autómatas finitos deterministas que existe más de una transición  $\delta(q,a)$  posible.

6.-sasaray483

<https://github.com/sasaray483/Compiladores>