

PUSHDOWN OTOMAT

PDA \rightarrow FA + yığın (stack)

$\Delta \rightarrow$ banttaki boş hücreler; girilen.

Giris Bandı \rightarrow FA'nın girdi stringinin çalıştırılarak bulunduğu kısım

\rightarrow Giris bandı olan herhangi bir girdi için yetenece uzundur

\rightarrow Bantta ilk konum ilk hof içindir, ikinci konum ikinci hof.... Bant sadece bir yönde sonsuzdur.

Hücre \rightarrow Girdi konumlarını koyduğumuz konumlar

$\Delta \rightarrow$ Banttaki boş hücreler

⊗ Bu bantli makinede ~~ola~~ isterken her seferinde bir hof okunur ve kullandıkça her hofı ortadan kaldırırız.

⊗ İlk boş hüreye ulaştığımızda dururuz. (İlk boşluğa rastlandığında bantın geri kalanının da boş old. varsayoruz.)

⊗ Soldan sağa okunuruz ve daha önce okunmuş bir hüreye asla geri dönmeyiz.

Gizim Kuralları Statelere girer veya çıkan olan herhangi bir açıyla çizilebilir

START state \rightarrow bir TG'deki başka bir state'e 1 kenarlıkla bağlanır \rightarrow 'a benzer.

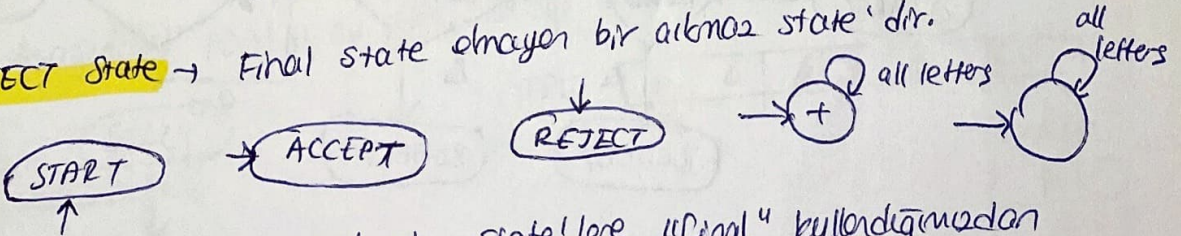
\rightarrow İşleme burdan önceki hiçbir girdi hofı okunmaz

\rightarrow Sadece hemen sonraki state'e geçeriz.

\rightarrow Bir start state'in kendisine gelen hiçbir ok yoktur.

ACCEPT state \rightarrow Bir akıma final state'dir. Bir kez girdikten sonra akılmaz.

REJECT state \rightarrow Final state olmayan bir akıma state'dir.



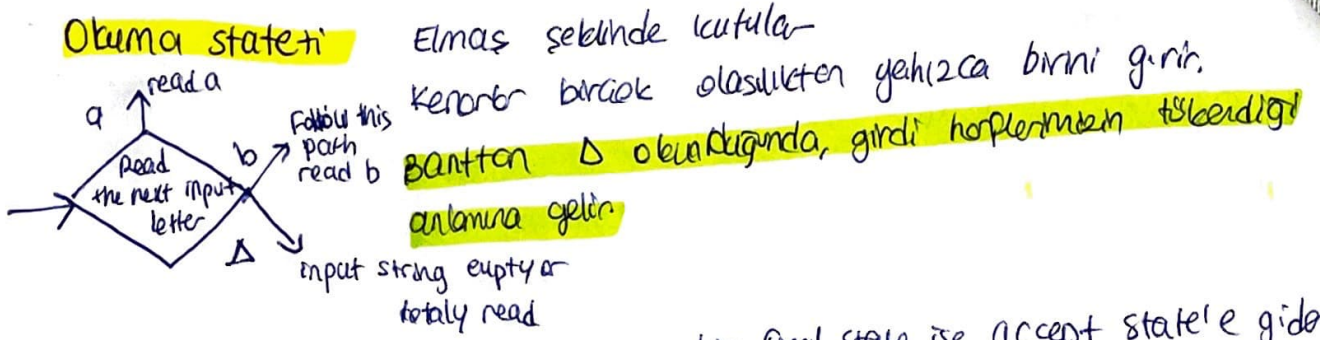
\Rightarrow FA'larda yalnızca kabul eden state'lere "final" kullandığımızdan Accept, Reject state'lere "halt state" ler (duma state'leri) adını veriyoruz

\Rightarrow Önceden girdi stringini ~~okumayı~~ okumayı, bitirmediysek bir final state'den geçebiliyorduk. Halt state'ler geçilemez.

\Rightarrow Bir state'in gerçekleştirdiği ~~iş~~ her işler görseideki aynı bir karta tıdan yapılır

\Rightarrow Bir FA'daki state taban yapılan en önemli iş, bir girdi harfini okumak ve okunan hofa bağlı olarak diğer state'lere dallandırmaktır.

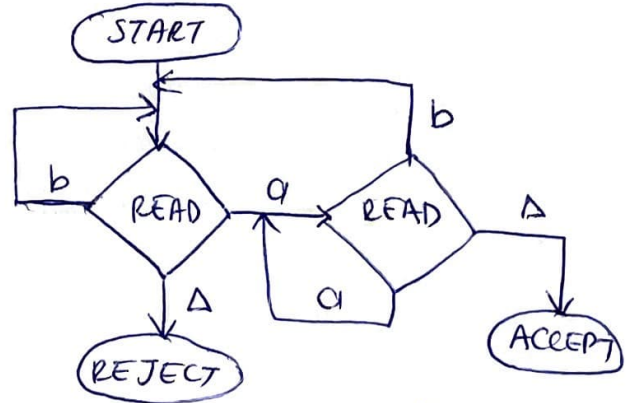
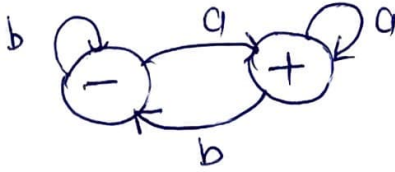
Okuma stateti



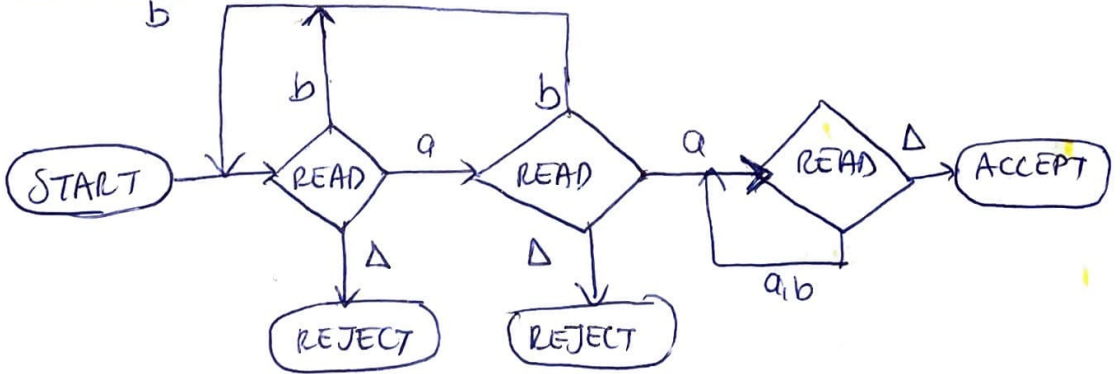
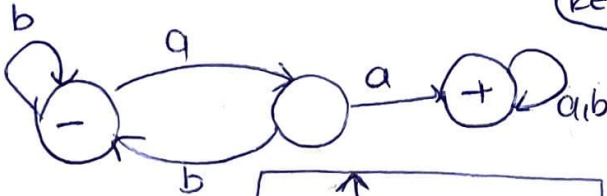
Δ kenari \rightarrow Durdugumuz state ~~bir~~ bir final state ise accept state'e gider, bir final state degilse reject state'e gider.

\rightarrow Bu donerler makinenin gecerli degistirmeleridir.

ÖRN a harfi ile biten tüm kelimeleri kabul eden FA bu yeni makineye döşüştür.
start'ten çıkan kenar etikete ihtiyacı olmadigini unutmayın, cünkü start hiç harf olamaz.



ÖRN



Adding Pushdown Stack

Push işlemi → Stack'in en üstüne yeni bir harf ekler ve diğer tüm harfler geri (veya aşağı) itilir.

→ Makine girdi stringini işleme başlarken önce stack'in boş old. varsayılır.

Pop → Stackten bir harf çıkarma talimatı

→ Stackteki diğer harfler bir pozisyon yukarı taşınır.

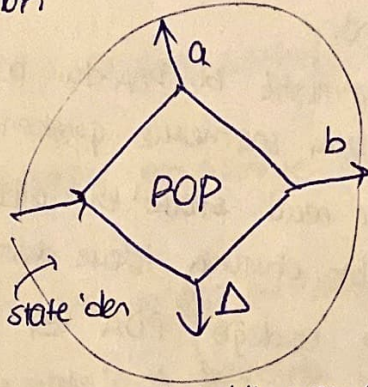
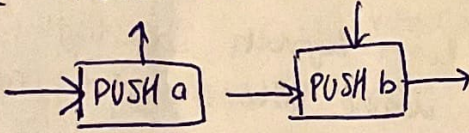
Bir Push Down stack → LIFO (Last in First Out) yapısı

→ Bir Push Down stack yalnızca en üstteki harf okuma işlemi verir.

→ Yani "önce" harf okumak için pop, pop, pop deriz.

→ Ayrıca en alttaki harfi belirtmek, stack'te kaç tane b harfi old. söylemek vb. için talimatımız da yok.

Tek stack işlemleri → push ve pop



KURALLAR

Bir pop state'inden çıkan kenarlar, bir read state'den gelen kenarlarla aynı şekilde etiketlenir.

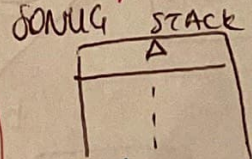
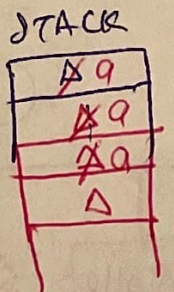
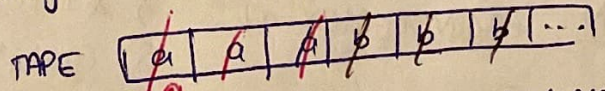
Pop state'lerden dallanabilir ancak push state'lerden çıkamazlar.

Push state'leri yalnızca belirtilen nota ile terk edebiliriz.

Bir push state'e her hangi bir göçden ~~göç~~ girebiliriz.

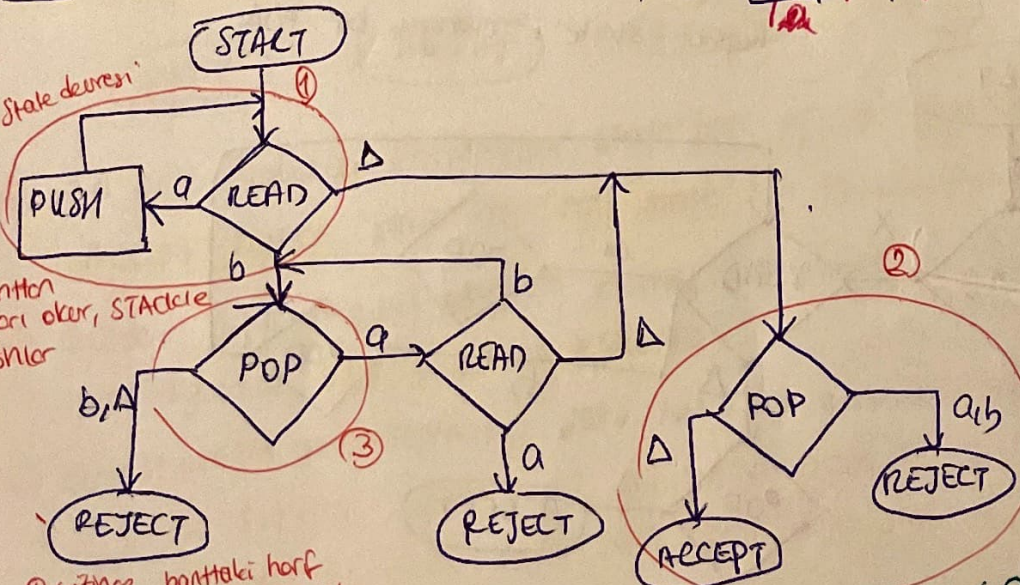
FA'lara bir stack, pop ve push state'leri eklediğinde buna PDA (pushdown automata) denir.

ÖRNEK Aşağıdaki PDA'yı şu girdi stringi üzerinde düşün: aaabbb



aaabbb bu makine tarafından kabul edilir.

($a^n b^n$ $n=0,1,2,\dots$)



① bitince bantteki harf $\Delta \Rightarrow 2$ 'ye gider $b \Rightarrow 3$ 'e gider

stack dolu mu boş mu kontrolü

PDA

Bu makineleri FA'dan daha güçlü yapan nedir?

FA a'nın dilini kabul ederken a'nın tamamı bir defere üzerinde gezmistir ve FA derne etrafında tek kez döndüğünü takip eder. Ancak PDA'nın ilkel bir bellek birimi vardır, başlangıçtan sona tene d'nin olduğunu takip eder.

~~Stack~~

PDA'lar eger CFG'lere karşılık gelecekse aynı zamanda non deterministik olmak zorunda kalırlar.

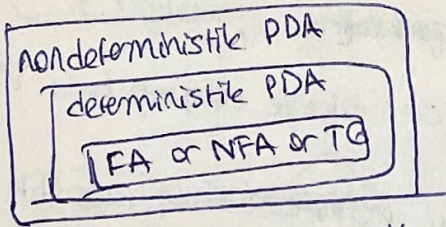
Deterministik bir PDA'da her girdi string'inin makine üzerinde eşsiz bir yolu vardır.

Non-deterministik bir PDA'da bazı noktalarda birkaç farklı seçenek olabilir, birini bizim seçmemiz gereken yolları verir.

=> Belirli bir read state'ten çıkan bir b kararı koymaya özgürlüğümüz olacak. Bütün bir okunursa işleme devam edilecek makine göker ve girdi reddedilir.

CFG'lere eşdeğer PDA => Non-deterministik PDA

FA'lar için non-determinizmin makinenin gücünü değiştirmedğini biliyoruz, PDA'larda bu durum farklı:



ÖRNEK PALINDROMEX dili

$S \neq reverse(S)$

$S, (a+b)^*$ içindeki herhangi bir string
Reject state'i olmayan bir PDA

