

# Théorie des langages et automates

## TP 1

### Automates finis déterministes

Dans ce TP, nous allons implémenter un programme Java pour définir et exécuter les automates finis déterministes. Pour définir un automate, il est suffisant de remplir la table de transitions et le programme peut la suivre pour voir si un mot entré peut être accepté par l'automate.

Les classes suivantes sont définies dans le package `tla.core` servant à des éléments de base d'automates :

- `State` : l'état ;
- `StateSet` : un ensemble d'états, étendue de la classe `Set<State>` ;
- `Symbol` : le symbol ;
- `TransitionTable` : la table de transitions, étendue de la classe `TreeMap<State, <Symbol, State>>` ;
- `Word` : le mot, étendue de la classe `ArrayList<Symbol>`.

Toutes les méthodes marquées `TODO` dans la classe `TransitionTable` doivent être implémentées.

Les classes suivantes sont définies dans le package `tla.fsa` :

- `Automaton` : la classe abstraite la plus générale pour définir les automates ;
- `AutomatonDfa` : la classe abstraite la plus générale pour définir les automates finis déterministes.

Les méthodes `Delta(w)`, `delta(q, a)` et `accepts(w)` dans la classe `AutomatonDfa` doivent être implémentées.

La classe `SimpleDFA` définit un simple automate fini déterministe pour un test et la classe `Main` permet de lancer le programme.