







## Od automatu k regulárnímu výrazu jinak

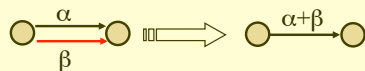
Ohodnocení hran regulárním výrazem



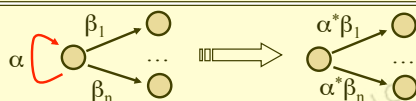
Nejprve vytvoříme automat s jedním vstupem a jedním výstupem



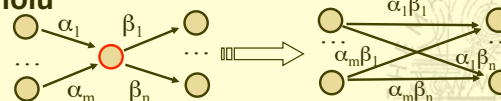
– spojení hran



– eliminace smyček

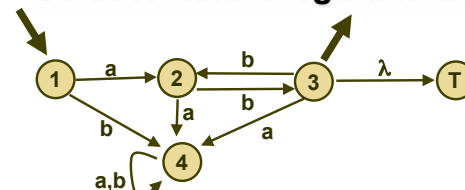


– eliminace vrcholů



Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Od automatu k regulárnímu výrazu v příkladech



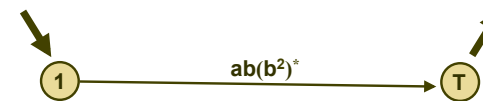
Stačí přidat pouze nový koncový stav.  
Eliminujeme smyčku 4.  
Eliminujeme uzel 4.  
Eliminujeme uzel 2.



Eliminujeme smyčku 3.



Eliminujeme uzel 3.



Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Automaty s výstupem (motivace)

... aneb jak zaznamenat výpočet automatu?

Dosud jediná zpráva z automatu - jsme v přijímajícím stavu.

Můžeme z konečného automatu získat více informací?

Můžeme zaznamenat trasu výpočtu?

1) indikace stavů (všech, nejen koncových)

v každé chvíli víme, kde se automat nachází

*Příklad:* různé (regulární) čítače

2) indikace přechodů

po přečtení každého symbolu víme, co automat udělal

*Příklad:* (regulární) překlad slov

Automat už není tak docela černá skříňka.

Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Mooreův stroj

Mooreovým (sekvenčním) strojem nazýváme šestici

$A = (Q, X, Y, \delta, \mu, q_0)$  resp. pěticí  $A = (Q, X, Y, \delta, \mu)$ , kde:

$Q$  - konečná neprázdná množina stavů (*stavový prostor*)

$X$  - konečná neprázdná množina symbolů (*vstupní abeceda*)

$Y$  - konečná neprázdná množina symbolů (*výstupní abeceda*)

$\delta$  - zobrazení  $Q \times X \rightarrow Q$  (*přechodová funkce*)

$\mu$  - zobrazení  $Q \rightarrow Y$  (*značkovací funkce*)

$q_0 \in Q$  (*počáteční stav*)

*Poznámky:*

– někdy nás nezajímá počáteční stav, ale jen práce automatu

– značkovací funkce umožňuje suplovat roli koncových stavů

$F \subseteq Q$  nahradíme značkovací funkcí  $\mu : Q \rightarrow \{0,1\}$  takto:

$\mu(q) = 0$ , pokud  $q \notin F$

$= 1$ , pokud  $q \in F$

Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Příklad Mooreova stroje

Navrhněte automat počítající tenisové skóre.

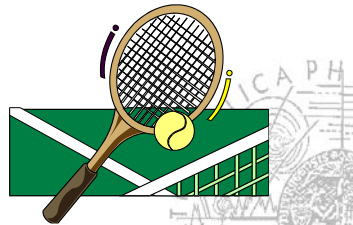
Vstupní abeceda: ID hráče, který uhrál bod

Výstupní abeceda/stavy: skóre (tj.  $Q=Y$  a  $\mu(q)=q$ )



Stav/výstup	A	B
00:00	15:00	00:15
15:00	30:00	15:15
15:15	30:15	15:30
00:15	15:15	00:30
30:00	40:00	30:15
30:15	40:15	30:30
30:30	40:30	30:40
15:30	30:30	15:40
00:30	15:30	00:40
40:00	A	40:15
40:15	A	40:30
40:30	A	shoda
30:40	shoda	B
15:40	30:40	B
00:40	15:40	B

Stav/výstup	A	B
shoda	A:40	40:A
A:40	A	shoda
40:A	shoda	B
A	15:00	00:15
B	15:00	00:15



Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Mealyho stroj

Mealyho (sekvenčním) strojem nazýváme šestici

$A = (Q, X, Y, \delta, \lambda, q_0)$  resp. pěticí  $A = (Q, X, Y, \delta, \lambda)$ , kde:

$Q$  - konečná neprázdná množina stavů (stavový prostor)

$X$  - konečná neprázdná množina symbolů (vstupní abeceda)

$Y$  - konečná neprázdná množina symbolů (výstupní abeceda)

$\delta$  - zobrazení  $Q \times X \rightarrow Q$  (přechodová funkce)

$\lambda$  - zobrazení  $Q \times X \rightarrow Y$  (výstupní funkce)

$q_0 \in Q$  (počáteční stav)

**Poznámka:**

výstup je určen stavem a vstupním symbolem

tj. Mealyho stroj je obecnějším prostředkem než stroj Mooreův

značkovací funkci  $\mu: Q \rightarrow Y$  lze nahradit výstupní funkcí  $\lambda: Q \times X \rightarrow Y$ , například takto:

$$\forall x \in X \quad \lambda(q, x) = \mu(q)$$

$$\text{nebo takto } \forall x \in X \quad \lambda(q, x) = \mu(\delta(q, x))$$

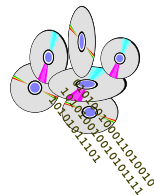
Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Příklad Mealyho stroje

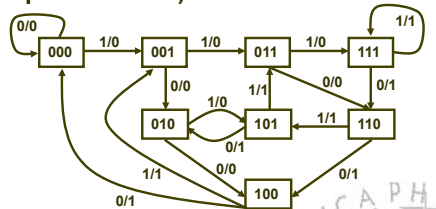
Navrhněte automat, který dělí vstupní slovo v binárním tvaru číslem 8 (celočíselně).

**Realizace:**

- posun o tři bity doprava (1101010 → 0001101)
- potřebujeme si pamatovat poslední trojici bitů (vlastně dynamická třibitová paměť-buffer)



Stav/symbol	0	1
000	000/0	001/0
001	010/0	011/0
010	100/0	101/0
011	110/0	111/0
100	000/1	001/1
101	010/1	011/1
110	100/1	101/1
111	110/1	111/1



Vadí nám, když nevíme, kde automat startuje?

NE - po třech symbolech začne počítat správně

Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Výstup sekvenčních strojů

slovo ve vstupní abecedě → slovo ve výstupní abecedě

**Mooreův stroj**

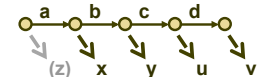
značkovací funkce  $\mu: Q \rightarrow Y$

$$\mu^*: Q \times X^* \rightarrow Y^*$$

$$\mu^*(q, \lambda) = \lambda \quad (\text{někdy } \mu^*(q, \lambda) = \mu(q))$$

$$\mu^*(q, wx) = \mu^*(q, w) \cdot \mu(\delta^*(q, wx))$$

**Příklad:**  $\mu^*(00:00, AABA) = (00:00 \ .) 15:00 \ . 30:00 \ . 30:15 \ . 40:15$



**Mealyho stroj**

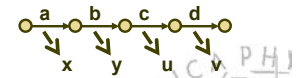
výstupní funkce  $\lambda: Q \times X \rightarrow Y$

$$\lambda^*: Q \times X^* \rightarrow Y^*$$

$$\lambda^*(q, \lambda) = \lambda$$

$$\lambda^*(q, wx) = \lambda^*(q, w) \cdot \lambda(\delta^*(q, w), x)$$

**Příklad:**  $\mu^*(, 000; 1101010) = 0001101$



Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Převod Mooreova stroje na Mealyho

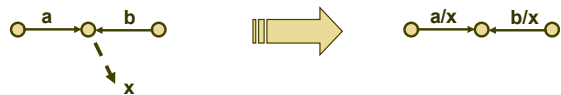
Necht'  $A = (Q, X, Y, \delta, \mu, q_0)$  je Mooreův stroj.

Umíme najít Mealyho stroj B tak, že  $\forall q, w \mu^*(q, w) = \lambda^*(q, w)$  ?

ANO!

položme  $B = (Q, X, Y, \delta, \lambda, q_0)$ , kde  $\lambda(q, x) = \mu(\delta(q, x))$

tj.  $\lambda$  vrací značku stavu, do kterého přejdeme



Příklad:

stav	0	1	výstup
a	a	b	0
b	b	c	1
c	c	a	2



stav	0	1
a	a/0	b/1
b	b/1	c/2
c	c/2	a/0

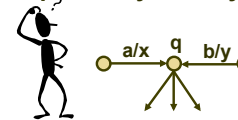
Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Převod Mealyho stroje na Mooreův

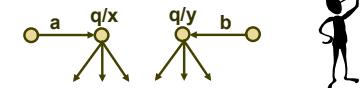
Necht'  $A = (Q, X, Y, \delta, \lambda, q_0)$ , je Mealyho stroj.

Sestrojíme Mooreův stroj B tak, že  $\forall q, w \lambda^*(q, w) = \mu^*(q, w)$ .

Problém: do jednoho stavu mohou vést přechody s různým výstupem!



Řešení: stav rozdělíme na více stavů (podle počtu výstupních symbolů).



Ted' už je to jednoduché!  $B = (Q \times Y, X, Y, \delta', \mu, (q_0, \_))$ , kde  $\delta'((q, y), x) = (\delta(q, x), \lambda(q, x))$  a  $\mu((q, y)) = y$

Příklad:

stav	0	1
a	a/0	b/0
b	a/1	b/1



stav	0	1	výstup
(a,0)	(a,0)	(b,0)	0
(a,1)	(a,0)	(b,0)	1
(b,0)	(a,1)	(b,1)	0
(b,1)	(a,1)	(b,1)	1

Automaty a gramatiky, Roman Barták

## Konečné automaty - shrnutí

### Konečný automat

- jednoznačný redukovaný automat
- nedeterminismus ( $2^n$ ), dvousměrný KA ( $n^n$ )

### Automaty a jazyky

- regulární jazyky
- uzavřenost na množinové operace
- uzavřenost na řetězcové operace
- uzavřenost substituce

### Charakteristika regulárních jazyků

- Nerodova věta (kongruence)
- Kleeneova věta (elementární jazyky a operace)
- Iterační lemma (iterace podslov, jen nutná podmínka)

Automaty a gramatiky, Roman Barták

