

JFLAP - eigene Automaten entwerfen

Nachdem du jetzt schon fertige Automaten mit JFLAP testen kannst, wirst du nun lernen, auch eigene Automaten mit der Software zu entwickeln. Vollziehe hierzu zunächst wieder die Schritte des Beispiels nach.

Der Automat, den du erstellst, hat als Eingabealphabet die Menge $\{0\}$. Er soll vorerst nur das Wort 00 erkennen.

Öffne JFLAP, Finite State Automaton.

Nun erscheint wieder das Fenster, in dem du einen Automaten modellieren kannst. Links oben siehst du mehrere Symbole. Einen Mauspfeil, einen Kreis mit einem eingezeichneten Mittelpunkt, einen langgezogenen Pfeil und einen Totenkopf. Jedes der Symbole stellt einen bestimmten Modus dar.



Wenn du mit der linken Maustaste den Kreis anklickst, bist du in dem Modus, in dem Zustände erzeugt werden können.

Gehe nun zuerst auf diesen Kreis, um in den Modus Zustand setzen zu wechseln. Gehe dann auf die weiße Zeichenfläche und klicke auf die linke Maustaste. Schon ist der erste Zustand erzeugt, der mit q_0 bezeichnet wird. Setze rechts daneben noch drei weitere Zustände, so dass du schließlich q_0 bis q_3 gesetzt hast.

Eigentlich benötigst du aber nur die Zustände q_0 und q_1 . Wechsle deshalb in den Löschmodus, indem du den Totenkopf anklickst. Nun kannst du die überflüssigen Zustände q_2 und q_3 durch Anklicken löschen.

Jetzt fehlen noch die Übergänge. Um diese zu zeichnen, musst du in den Modus Übergänge setzen gehen, indem du den länglichen Pfeil anklickst. Setze einen Übergang von q_0 zu q_1 , indem du den Zustand q_0 anklickst und die linke Maustaste gedrückt hältst. Ziehe dann die Maus zum Zustand q_1 und lasse erst dann die gedrückte Maustaste wieder

From:

<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:

<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:automaten:lepro:erstellung:start?rev=1600787712>

Last update: **22.09.2020 17:15**

