

AUTOMATES

Lundi 9 mars

Option Informatique
Ecole Alsacienne

AVANT DE COMMENCER...

- Fin de la saison 2 de Trolls et Châteaux
 - Et la boîte de chocolats est pour...
- Semaine prochaine : affrontement avec les IA des premières
- Début de la saison 3
 - Date limite d'envoi : samedi 25 avril, 23h59

PLAN

1. Motivations
2. Alphabets et langages
3. Expressions rationnelles
4. Automates finis déterministes
5. Automates finis non déterministes
6. ϵ -Transitions
7. Minimisation

MOTIVATIONS

QUELQUES LIGNES DE CODE

- Que fait le code ci-dessous ?

```
x = 1
for i in range(10):
    x = i + x / 2 + 1
print(x)
```

- Comment en êtes-vous arrivés à ces conclusions ?

```
x = 1
for i in range(10):
    x = i + x * 2 + 1
print(x)
```

QUELQUES LIGNES DE CODE

```
x = 1
for i in range(10):
    x = i + x * 2 + 1
print(x)
```

- Ces quelques lignes de codes contiennent beaucoup d'informations :
 - Noms de variables
 - Noms de fonctions
 - Valeurs numériques
 - Déclaration de boucle et corps de boucle
 - Symboles divers (parenthèses, opérateurs, signe d'égalité)
 - Priorité entre opérateurs (le * intervient avant le +)

QUELQUES LIGNES DE CODE

```
x = 1
for i in range(10):
    x = i + x * 2 + 1
print(x)
```

- Avec l'habitude, vous déduisez toutes ces informations sans même y penser.
- **Question** : Comment un ordinateur est-il capable d'effectuer cette même analyse ?

SYNTAX ERROR

- Que fait le code ci-dessous ?

```
x = 1
for i in range(10)
    x = i    x / 2 + 1
    print(i)
print(x))
```

- **Réponse** : Il plante !
 - Il manque un point-virgule après `range(10)`
 - Il manque un symbole entre `i` et `x`
 - L'instruction `print(i)` est mal indentée
 - Il y a une parenthèse en trop sur la dernière ligne
- **Question** : Comment un ordinateur est-il capable d'identifier une erreur de syntaxe ?

ANALYSE SYNTAXIQUE

- L'**analyse syntaxique** consiste à étudier une suite de symboles pour essayer d'en déduire la structure et le sens
- Cette analyse permet en outre de détecter certaines erreurs (ex : symbole oublié)
- **Remarque** : Les erreurs de syntaxe ne sont pas les seules possibles ; même si la syntaxe est valide, un programme ne fait pas forcément ce que l'on croît.

```
x = 1
for i in range(10):
    x = i + x / 2 + 1
    print(x)
```

LIENS AVEC LES LANGAGES NATURELS

- La notion d'analyse syntaxique existe également avec les langages naturels.
- Là encore, il s'agit de donner du sens à une suite de symboles.
 - Exemple : *Il y a deux réponses à cette question.*
 - L'esprit tente d'identifier un verbe, un sujet, des compléments, etc.
- Il est également possible de faire des erreurs :
 - Fautes d'orthographe : *Il y a deux réponse à cet question.*
 - Construction incorrecte : *Il y a réponses deux à cette question.*
 - Etc.

LIENS AVEC LES LANGAGES NATURELS

- Cette analyse est très complexe pour les langages naturels
 - Un pan entier de la recherche en informatique y est consacré
 - Exemples de thématique :
 - extraction du sens
 - traduction
 - analyse des sentiments
- Mais les difficultés sont nombreuses :
 - Polysémie : *Les poules du couvent couvent.*
 - Négation : *Nul n'est censé ignorer la loi.*
 - Ironie : *Quel splendide temps normand !*
 - Expressions figurées : *Il pleut des cordes.*
 - Fautes d'orthographe : *Je pnese donc je ssuis.*
 - Tournures inattendues : *Toujours par deux ils vont.*
 - Etc.

RECHERCHE DE MOTIF

- **Question** : Comment chercher la présence des termes suivants dans un texte ?
 - Mots qui commencent par la lettre A ?
 - Mots de 3 lettres qui commencent par la lettre A ?
 - Mots qui commencent par la lettre A et qui se terminent par ENT ?
 - Mots composés d'exactly 5 chiffres ?
 - Mots construits selon le modèle suivant *[nom]@[domaine].[extension]*

RECHERCHE DE MOTIF


- Exemples d'utilisation :
 - Rechercher des séquences de nucléotides dans un brin d'ADN (par exemple pour détecter des maladies)
 - Retrouver un code postal dans un gros volume de texte
 - Vérifier qu'une chaîne de caractères entrée par un utilisateur correspond bien à un email
 - Remplacer des centaines d'occurrences d'un seul coup
Exemple : `EA_prenom_nom.doc` devient `EA_nom_prenom.doc`
 - Etre capable d'exploiter toute la puissance des expressions régulières

UNE NOUVELLE SÉQUENCE

- Tous ces sujets sont en fait liés à une notion très utile en informatique : les langages rationnels.
- Vous avez peut-être rencontré certains termes qui se rapprochent de cette idée :
 - Langages réguliers
 - Expressions rationnelles
 - Expressions régulières ("regex")
 - Automates finis (déterministes ou non)
- C'est justement le thème de cette nouvelle séquence !

ALPHABETS ET LANGAGES

ALPHABETS

- Il existe de nombreux alphabets :
 - A B C D E
 - $\alpha \beta \gamma \delta \varepsilon$
 - ج ت ث ب ا
 - 你说汉语吗
 - 
 - etc.

DÉFINITIONS

- Un **alphabet** est un ensemble fini de symboles
 - Par convention, cet alphabet est souvent noté Σ
- Un **mot** sur l'alphabet Σ est une suite finie (eventuellement vide) d'éléments de Σ .
- Par convention, le **mot vide** est noté ε .
- La **longueur d'un mot** u est notée $|u|$.
 - On a notamment $|\varepsilon| = 0$

NOMBRE D'OCCURRENCES

- Le nombre d'occurrence du symbole a dans le mot u est noté $|u|_a$

- Propriété directe :

$$|u| = \sum_{a \in \Sigma} |u|_a$$

- On note a^n le mot composé de n occurrences du symbole a
 - On a notamment $a^0 = \varepsilon$
- La concaténation des mots u et v est notée uv .

LANGAGES

- L'ensemble de tous les mots formés à partir de l'alphabet Σ est noté Σ^* .
- L'ensemble de tous les mots non vides formés à partir de l'alphabet Σ est noté Σ^+ .
- Un **langage** sur l'alphabet Σ est un sous-ensemble de Σ^*
 - Par convention, un langage est souvent noté L , ou L_1 , etc.

PREMIERS EXEMPLES DE LANGAGES

- Considérons l'alphabet $\Sigma = \{a, b\}$.
- Les exemples ci-dessous sont tous des langages sur cet alphabet Σ :
 - Σ^* : Tous les mots composés des lettres **a** ou **b** (y compris le mot vide)
 - $L_1 = \{aa, ab, ba, bb\}$: Tous les mots de longueur 2
 - $L_2 = \{ab, aab, abb, aaab, \dots\}$: Tous les mots qui commencent par **a** et qui se terminent par **b**
 - $L_3 = \{a^n b^n \mid n \geq 0\}$: Tous les mots composés d'une succession de **a** puis du même nombre de **b**
 - $L_4 = \{(aa)^n \mid n \geq 0\}$: Tous les mots composés d'un nombre pair de **a** (ce qui inclut le mot vide)

DES POSSIBILITÉS INFINIES

- Un alphabet est un ensemble fini de symboles
- Pourtant,
 - Il existe une infinité de mots pour un alphabet donné
 - Il existe une infinité de langages sur un alphabet donné
- Un langage **fini** est un langage qui contient un nombre fini de mots
 - Exemple : $L_1 = \{aa, ab, ba, bb\}$: Tous les mots de longueur 2
 - En général, les langages étudiés contiennent un nombre infini de mots

OPÉRATIONS ENSEMBLISTES

- L'**union** de deux langages L_1 et L_2 est le langage constitué des mots appartenant à L_1 ou à L_2
 - C'est un "OU" non exclusif
 - Cette union est souvent notée $L_1 \cup L_2$
- L'**intersection** de deux langages L_1 et L_2 est le langage constitué des mots appartenant à la fois à L_1 et à L_2
 - Cette intersection est souvent notée $L_1 \cap L_2$
- Le **complémentaire** (dans Σ^*) d'un langage L est le langage constitué de l'ensemble des mots n'appartenant pas à L .
 - Ce complémentaire est souvent noté \bar{L}

OPÉRATIONS ENSEMBLISTES

- Pour tout langage L sur Σ^* , on a
 - $\bar{L} \cup L = \Sigma^*$
 - $\bar{L} \cap L = \emptyset$ (ensemble vide)
- La **concaténation** de deux langages L_1 et L_2 est le langage constitué des mots formés d'un mot de L_1 suivi d'un mot de L_2
 - Cette concaténation est souvent notée $L_1 L_2$
 - Formellement, $L_1 L_2 = \{uv \mid u \in L_1, v \in L_2\}$

OPÉRATIONS ENSEMBLISTES

- Si L est un langage, le langage L^n est le langage constitué des mots formés de n mots de L
 - Formellement, $L^n = \{u = u_1u_2 \cdots u_n \mid u_1 \in L, u_2 \in L, \dots, u_n \in L\}$
 - On a notamment $L^0 = \{\varepsilon\}$
 - A ne pas confondre avec le langage $\{u = v^n \mid v \in L\}$ (qui ne contient que les puissances $n^{\text{ièmes}}$ des mots de L)
- L'**étoile** (aussi appelée *fermeture de Kleene*) d'un langage L est notée L^* , et est définie par

$$L^* = \bigcup_{i \geq 0} L^i$$

- L^* contient donc tous les mots qu'il est possible de construire en concaténant un nombre fini de mots de L .

EXPRESSIONS RATIONNELLES

DÉFINITION RÉCURSIVE

- Les **expressions rationnelles** sur un alphabet Σ sont définies de la façon suivante :
 - L'ensemble vide \emptyset est une expression rationnelle
 - Le mot vide ε est une expression rationnelle
 - Pour tout symbole $a \in \Sigma$, a est une expression rationnelle
 - Si e_1 et e_2 sont des expressions rationnelles,
 - L'union $e_1 + e_2$ est une expression rationnelle
 - La concaténation $e_1 e_2$ est une expression rationnelle
 - L'étoile e_1^* est une expression rationnelle
- **Remarques :**
 - C'est une définition récursive
 - A chaque expression régulière peut être associé un langage

PREMIER EXEMPLE

- Alphabet : $\Sigma = \{a, e, f, i, r\}$.
- Les exemples ci-dessous sont autant d'expressions rationnelles :
 - a, e, f, i, r : langages constitués d'un seul symbole
 - (fa) : langage constitué du mot fa , concaténation de f et a
 - $\left(\left(\left(fa\right)i\right)r\right)e$: langage constitué du mot $faire$
 - (re) : langage constitué du mot re
 - $(re)^*$: langage constitué des concaténations d'un nombre fini de mots de (re)
 - C'est-à-dire $\varepsilon, re, rere, rerere$, etc.
 - $(re)^*\left(\left(\left(fa\right)i\right)r\right)e$: langage constitué d'un certain nombre d'occurrence du préfixe re , suivi du mot $faire$
 - C'est-à-dire $faire, refaire, rerefaire, rererefaire$, etc.

CONVENTION D'ÉCRITURE

- Dans un souci de lisibilité, on utilise souvent les conventions suivantes :
 - L'étoile (\star) est prioritaire sur tous les autres opérateurs
 - La concaténation (\cdot) est prioritaire sur l'union ($+$)
- Cela permet de supprimer de nombreuses parenthèses pour alléger la lecture
 - $(re)^{\star}(((fa)ir)e)$ devient $(re)^{\star}faire$
 - $((ba)(a)^{\star})(b)^{\star}b$ devient $baa^{\star}b^{\star}b$
 - etc.

EXPRESSIONS ET LANGAGES

- **Question** : Quels sont les langages représentés par les expressions rationnelles ci-dessous :
 - $a(a + b)^*b$
 - $a(a^*b^*)^*b$
 - $a(a^*b)^*a^*b$
- Deux expressions peuvent représenter le même langage !
- Il est parfois possible de simplifier une expression rationnelle
Si e est une expression rationnelle,
 - $e + e = e$
 - $(e^*)^* = e^*$
 - etc.

EXERCICES

- **Exercice 1** : A quoi correspondent les expressions rationnelles suivantes sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b, c\}$.
 1. $a(a + b + c)^*$
 2. $(a + bb + c)^*$
 3. $(a + b + c)(a + b + c)$
- **Exercice 2** : Peut-on trouver une expression rationnelle pour décrire les langages suivants ?
 1. Mots qui ne commencent pas par a
 2. Mots qui contiennent un nombre impair de c
 3. Mots qui contiennent exactement 3 a
 4. Mots qui contiennent autant de b que de c

EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

- On parle également souvent d'**expressions régulières**.
- Ces expressions ressemblent aux expressions rationnelles, avec plusieurs symboles supplémentaires :
 - `^` début de ligne
 - `$` fin de ligne
 - `\d` n'importe quel chiffre
 - `\D` n'importe quel caractère autre qu'un chiffre
 - `\w` n'importe quel caractère alphabétique (lettre, chiffre, underscore)
 - `c{n}` le caractère `c` exactement `n` fois
 - etc.

EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

- Ces expressions régulières incluent également la notion de "regroupement".
- On peut ainsi
 - "Capturer" une partie d'un motif
 - Vérifier qu'un même sous-motif apparaît plusieurs fois (répétition)
 - Vérifier qu'un sous-motif n'apparaît pas
 - etc.
- Les expressions régulières sont un outil extrêmement puissant
 - Elles permettent de faire efficacement de nombreux traitements
 - Au point qu'elles sont parfois considérées comme une science à part entière !

REGEX CROSSWORDS

EP|IP|EF
[[^]SPEAK]+

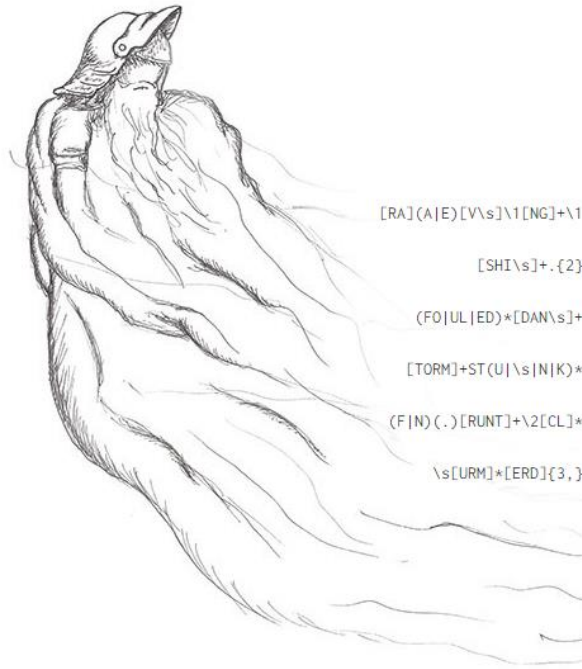
HE|LL|O+
[PLEASE]+

[[^]MESH]+
(M|L|M)

[LINE]+
[LAM]+

[ISLE]+
[MALE]+

[[^]LES]+
[LAME]*



[TASK]?[LR|EQ|\sN]+
(G|A|\s)(O|U|F|SETD)+[MAEJ]+
(F|I|A|N)(\s)\1\2[R|E|F](K|D)+
(E|\s)(A|S|K)*.U?[FR]
[VIT]{2}[T|\s]?[STU|PL|O]+
(N|I|E)[HOLE]{2,3}(M|N)
[RQ|\s]*[N|U|M|\s]{3,}

[RA](A|E)[V\s]\1[NG]+\1
[SHI\s]+.{2}
(FO|UL|ED)*[DAN\s]+
[TORM]+ST(U|\s|N|K)*
(F|N)(.){2}[RUNT]+\2[CL]*
\s[URM]*[ERD]{3,}

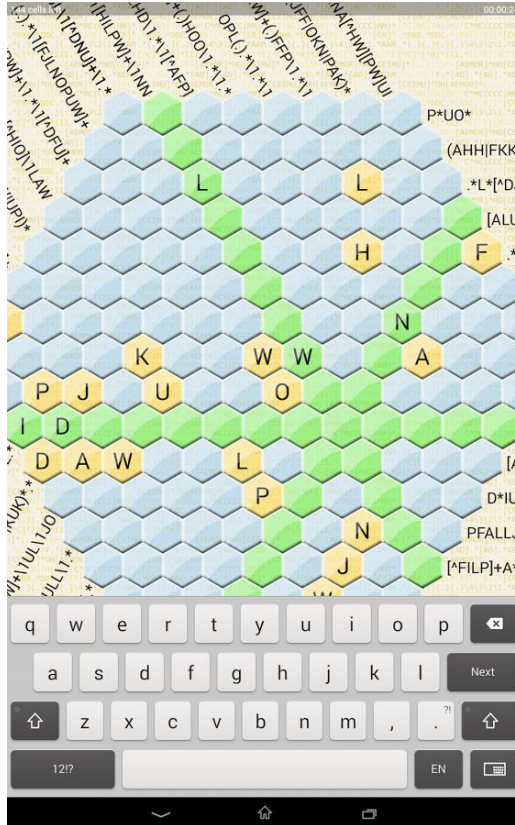


<http://regexcrossword.com/>

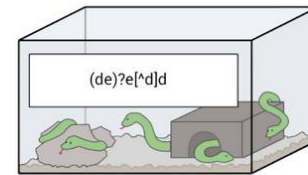
EXERCICES

- **Exercice 1** : A quoi correspondent les expressions rationnelles suivantes sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b, c\}$.
 1. $(a + b + c)^* c$
 2. $(aa + bb + cc)^*$
 3. $a^* b^* c^*$
- **Exercice 2** : Peut-on trouver une expression rationnelle pour décrire les langages suivants sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b, c\}$?
 1. Mots qui contiennent au moins un a , un b et un c
 2. Mots qui commencent et se terminent par la même lettre
 3. Mots de longueur 3 qui contiennent un nombre pair de a
 4. Mots qui contiennent un nombre pair de a et un nombre impair de b

POUR PASSER LE TEMPS...



Regex Xword



Regex Reptiles

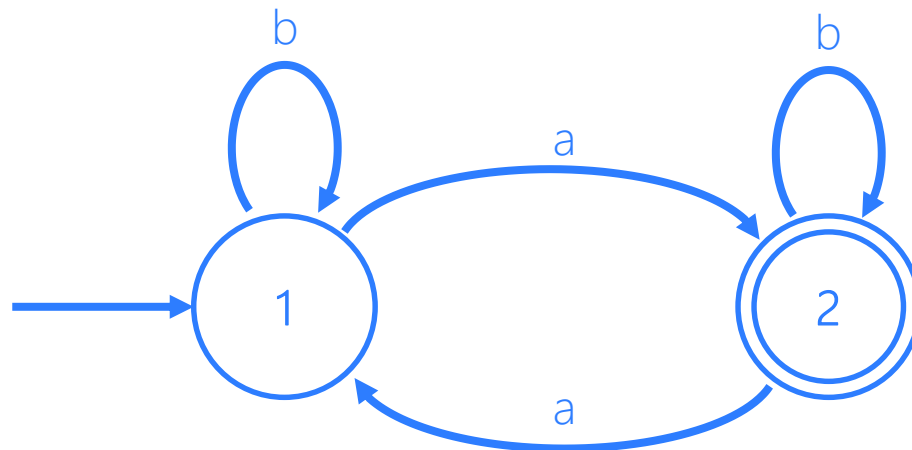
AUTOMATES FINIS DÉTERMINISTES

DÉFINITION FORMELLE

- Un **automate fini déterministe** est défini par le quintuplet \mathcal{A}
 $= (\Sigma, Q, q_0, F, \delta)$
 - Σ est l'**alphabet** (ensemble fini de symboles)
 - Q est un ensemble fini d'**états**
 - $q_0 \in Q$ est l'**état initial**
 - $F \subset Q$ est l'ensemble des **états finaux**
 - δ est une fonction de $Q \times \Sigma$ dans Q , appelée **fonction de transition**
- Moins formellement,
 - On a plusieurs états possibles
 - On passe d'un état à un autre grâce à un symbole
 - On va chercher un chemin à partir de l'état initial pour arriver dans un état final

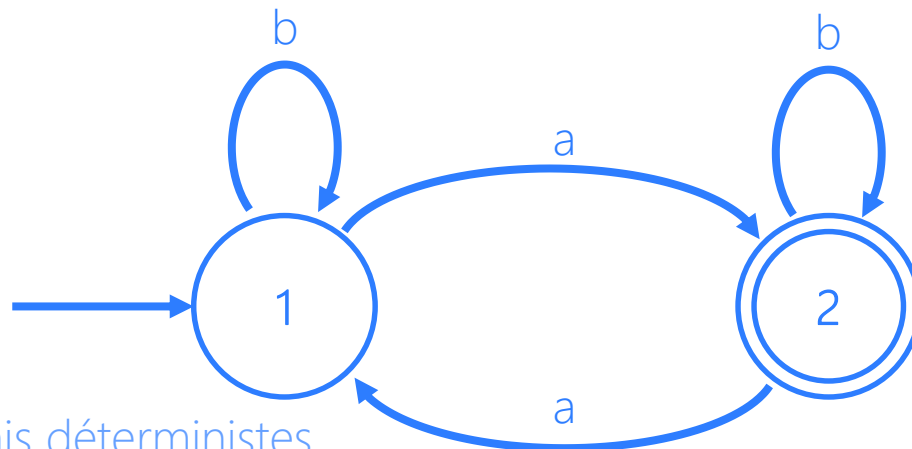
REPRÉSENTATION GRAPHIQUE

- Un automate est généralement représenté de la façon suivante
 - Les états sont représentés par des ronds
 - L'état initial est pointé par une flèche
 - Les états finaux ont un double contour
 - La fonction de transition est indiquée par des flèches
 - Ces flèches sont étiquetées par les symboles de l'alphabet



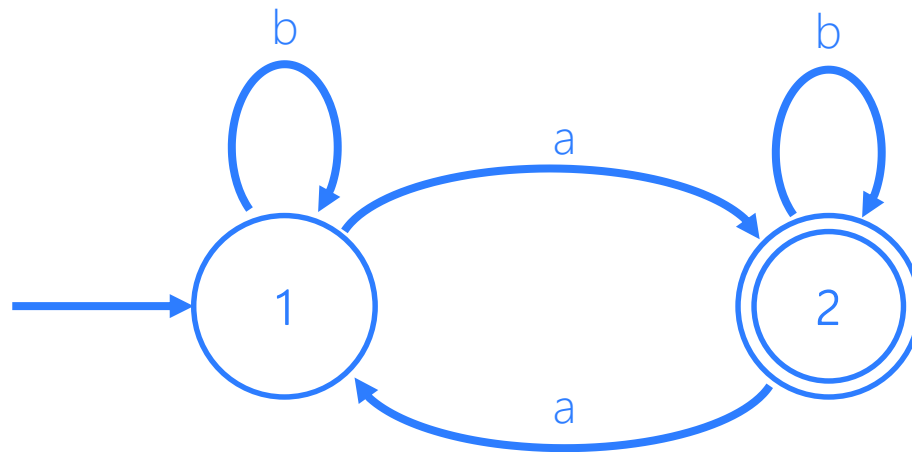
MOT RECONNU PAR UN AUTOMATE

- On dit qu'un automate \mathcal{A} reconnaît le mot u si et seulement si :
 - En partant de l'état initial q_0
 - On épèle un-à-un les symboles qui composent u (dans l'ordre)
 - Pour chaque symbole, on suit la transition correspondante (on change généralement d'état)
 - On arrive dans l'un des états finaux
- Remarque : On parle de **calcul réussi**.

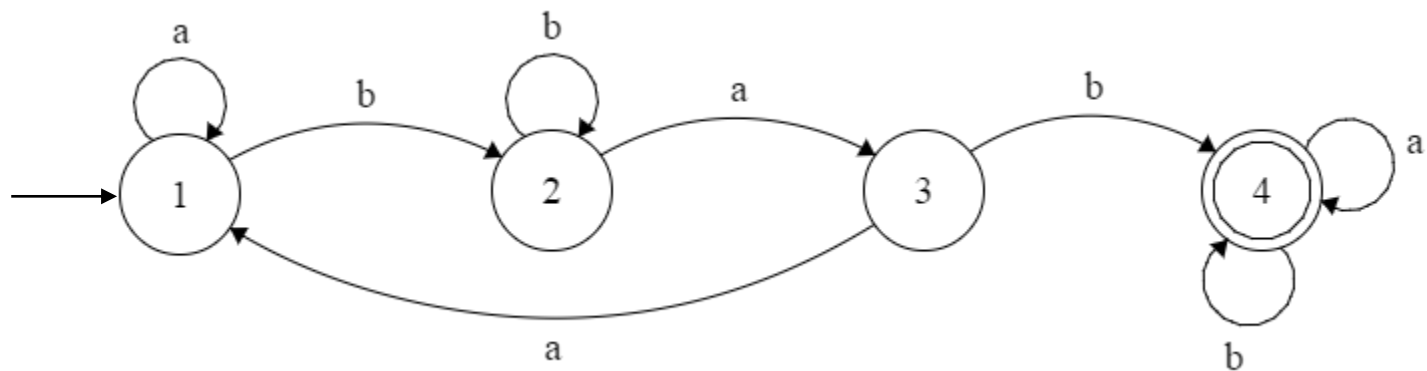
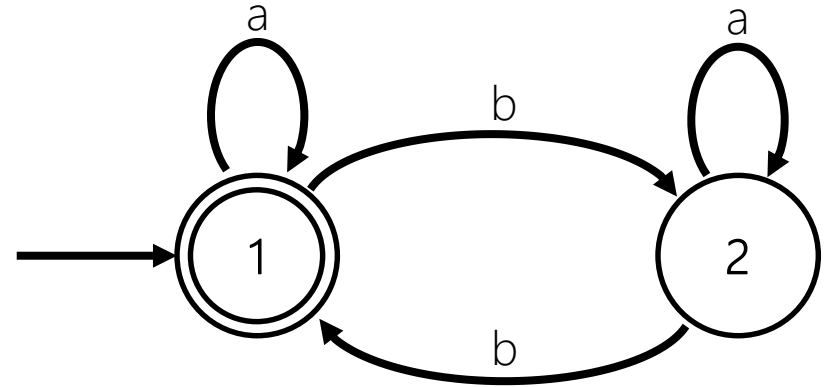
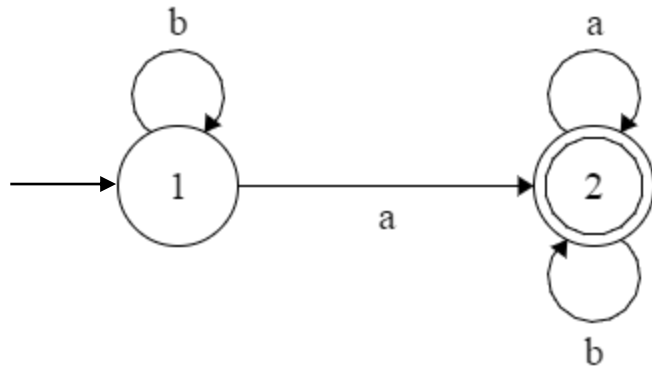


LANGAGES RECONNAISSABLES

- On dit qu'un automate \mathcal{A} reconnaît le langage L si et seulement si :
 - L'automate \mathcal{A} reconnaît tous les mots qui appartiennent au langage L
 - L'automate \mathcal{A} ne reconnaît pas les mots qui n'appartiennent pas au langage L
- Un tel langage est appelé reconnaissable.



QUE RECONNAIT CET AUTOMATE ?

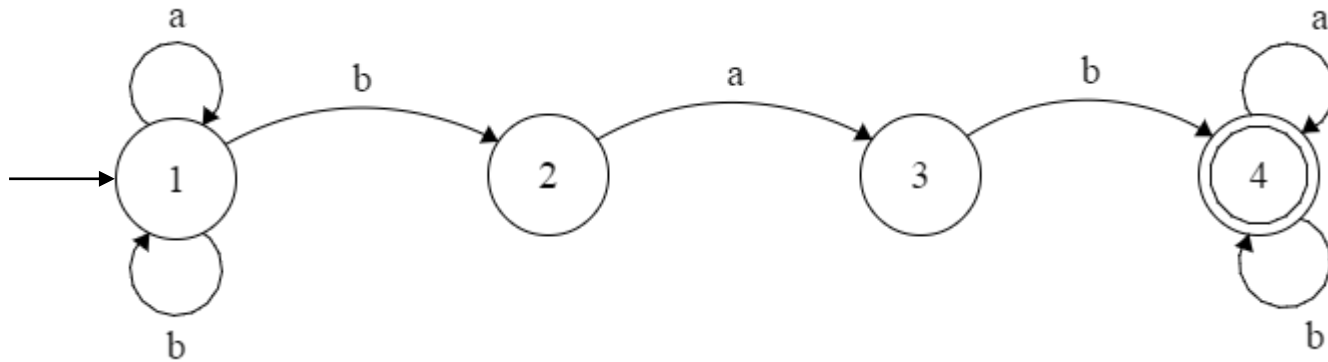
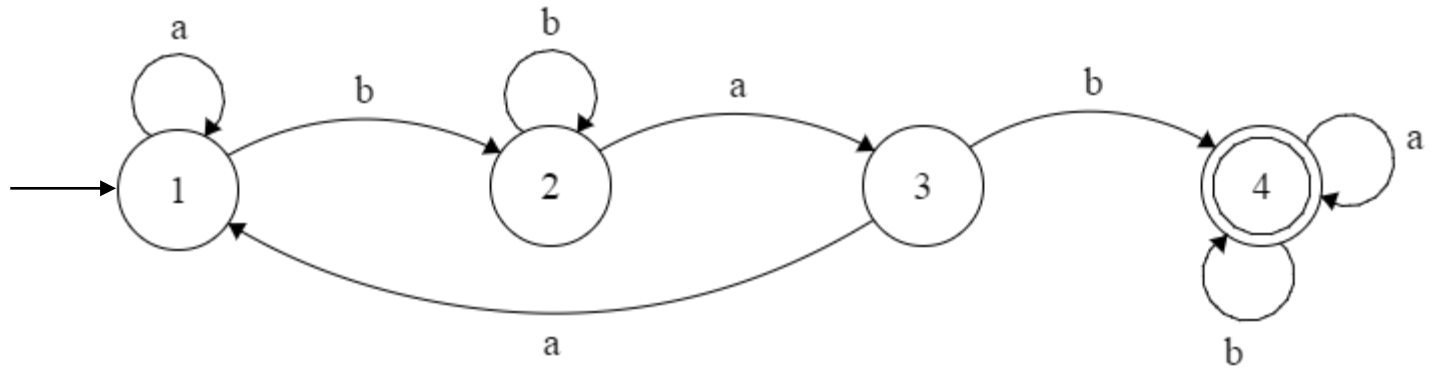


A VOUS DE JOUER !

- **Exercice 1** : Dessiner les automates finis déterministes sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b\}$ reconnaissant les langages suivants :
 1. Mots qui ne commencent pas par a
 2. Mots qui contiennent un nombre impair de b
 3. Mots qui contiennent exactement 3 a
- **Exercice 2** : Dessiner les automates finis déterministes sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b, c\}$ reconnaissant les langages suivants :
 1. Mots qui contiennent la séquence cba
 2. Mots qui contiennent au moins un a , un b , et un c
- **Exercice 3** : Peut-on dessiner un automate sur $\Sigma = \{a, b\}$ qui reconnaît les mots contenant autant de a que de b ?

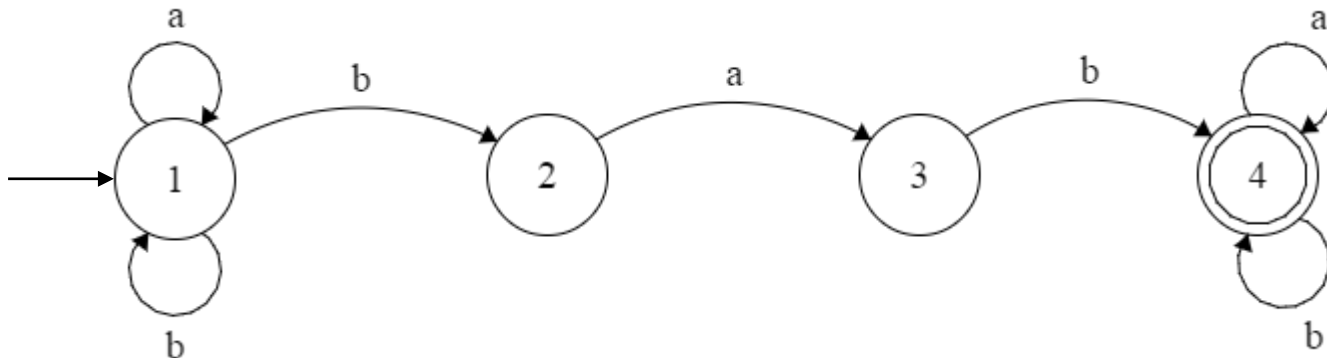
AUTOMATES FINIS NON DÉTERMINISTES

TENTATIVE DE SIMPLIFICATION



DÉFINITION

- Un **automate fini non-déterministe** est défini par le quintuplet $\mathcal{A} = (\Sigma, Q, I, F, \delta)$
 - Σ est l'**alphabet** (ensemble fini de symboles)
 - Q est un ensemble fini d'**états**
 - $I \subset Q$ est l'ensemble des **états initiaux**
 - $F \subset Q$ est l'ensemble des **états finaux**
 - $\delta \subset Q \times \Sigma \times Q$ est une relation ; chaque triplet de δ est une transition



DÉTERMINISTES ET NON-DÉTERMINISTES

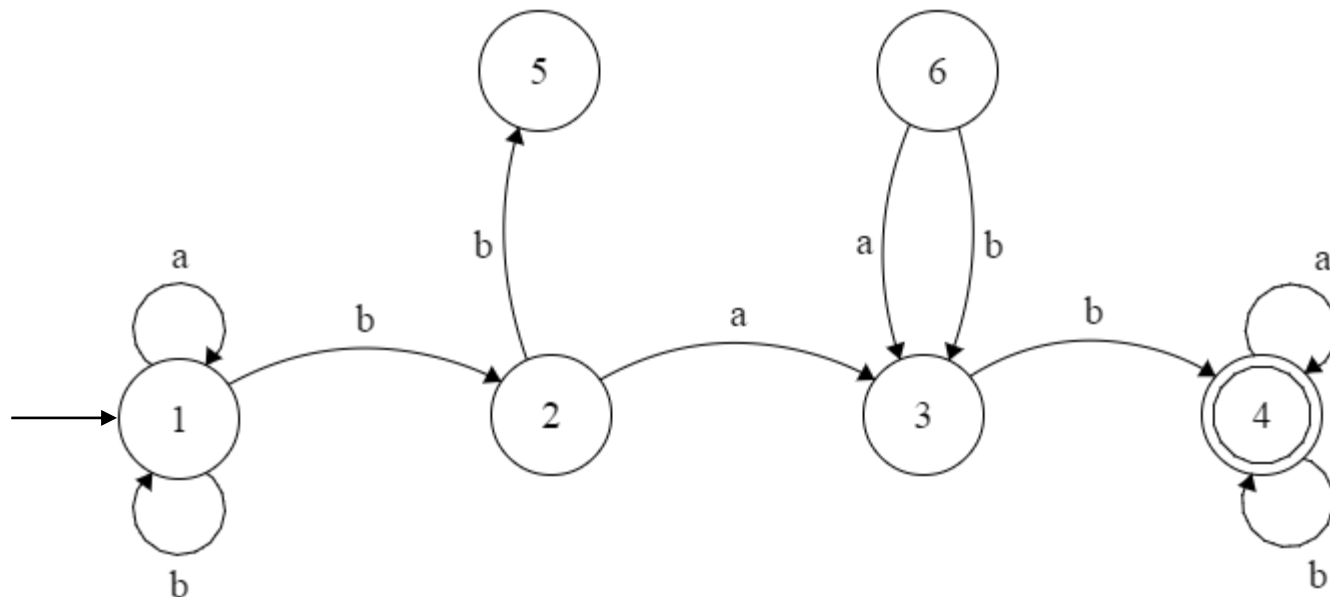
- En anglais, on parle de
 - DFA : *deterministic finite automaton*
 - NFA : *nondeterministic finite automaton*
- La différence entre les automates déterministes et les automates non-déterministes est la notion de choix.
- Etat initial
 - DFA : Un seul état initial
 - NFA : Choix parmi plusieurs états initiaux possibles
- Transitions
 - DFA : Pour un état de départ et un symbole donnés, il y a toujours exactement un état de destination
 - NFA : Pour un état de départ et un symbole données, il peut exister plusieurs choix possibles pour l'état de destination

EXERCICE

- **Exercice** : Dessiner un automate fini non-déterministe sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b, c\}$ reconnaissant le langage suivant :
 1. Mots qui se terminent par *b*
 2. Mots qui contiennent exactement 3 *a*
 3. Mots qui contiennent la séquence *cba*
 4. Mots de longueur 2 ou plus, qui commencent et se terminent par la même lettre

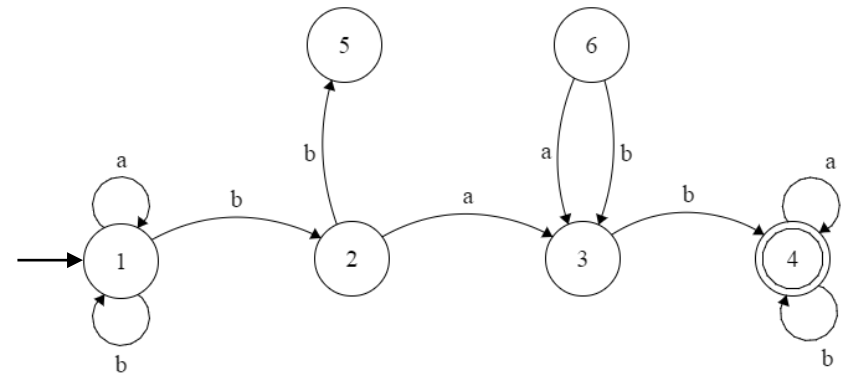
ÉTATS ACCESSIBLES ET CO-ACCESSIBLES

- Un état q est dit **accessible** s'il existe un chemin depuis un état initial vers cet état q .
- Un état q est dit **co-accessible** s'il existe un chemin à partir de cet état q vers un état final.



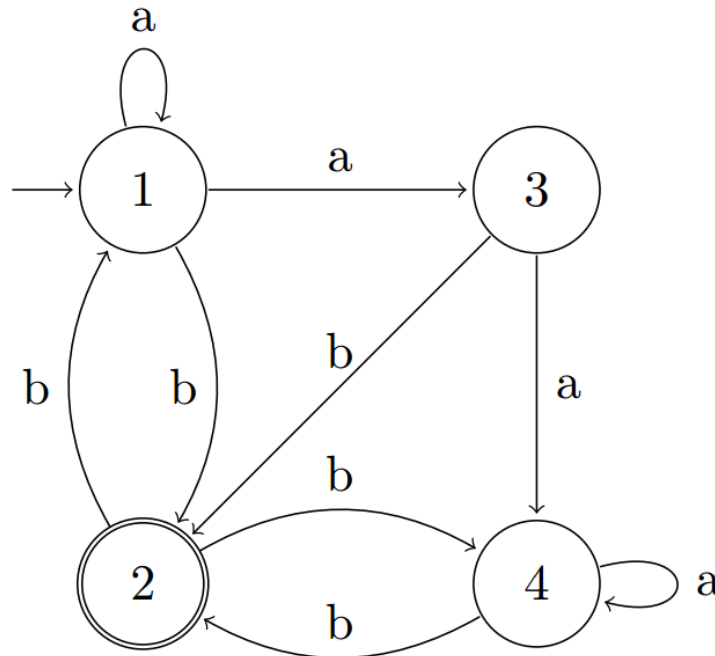
AUTOMATES ÉMONDÉS

- Un état q est dit **utile** s'il est à la fois accessible et co-accessible.
- Un automate dont tous les états sont utiles est dit **émondé**.
- **Théorème** : Pour tout automate fini \mathcal{A}_1 (déterministe ou non), il existe un automate fini émonde \mathcal{A}_2 reconnaissant exactement le même langage



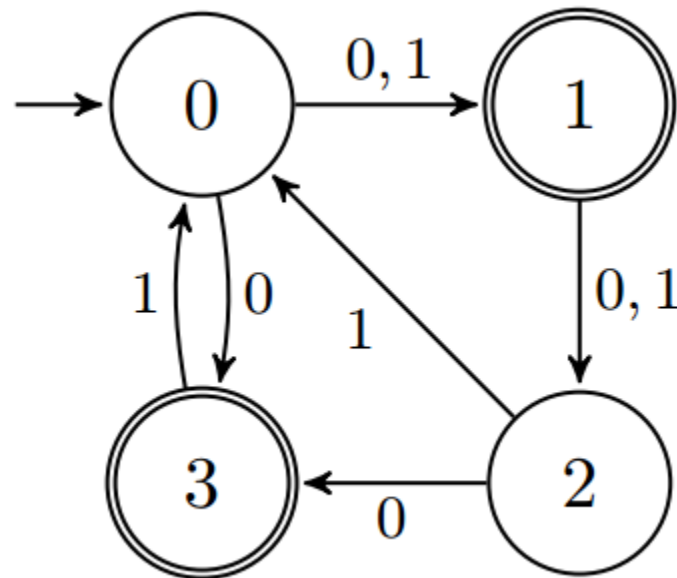
EQUIVALENCE

- **Théorème** : Pour tout automate fini non-déterministe \mathcal{A}_N , il existe un automate fini déterministe \mathcal{A}_D reconnaissant exactement le même langage.
- On utilise dans la preuve la notion d' "automate des états"



EXERCICE : "DÉTERMINISATION"

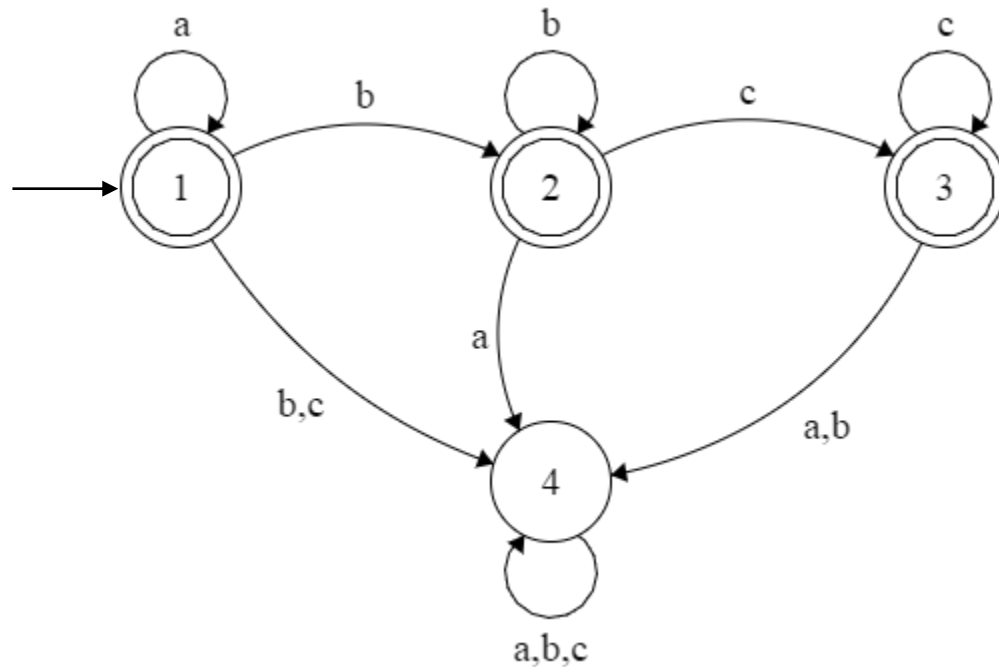
- **Exercice** : Dessiner un automate fini déterministe reconnaissant le même langage que l'automate suivant :



ϵ -TRANSITIONS

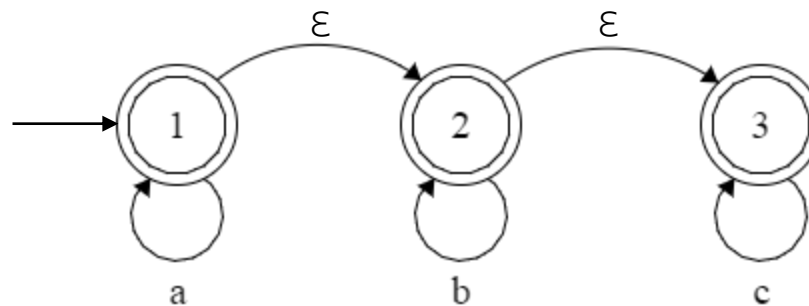
EXERCICE

- **Exercice** : Dessiner un automate fini déterministe sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b, c\}$ qui reconnait le langage $a^*b^*c^*$



DÉFINITION

- Un **automate fini à ε -transitions** (ou encore à transitions spontanées) est défini par le quintuplet $\mathcal{A} = (\Sigma, Q, I, F, \delta)$
 - Σ est l'**alphabet** (ensemble fini de symboles)
 - Q est un ensemble fini d'**états**
 - $I \subset Q$ est l'ensemble des **états initiaux**
 - $F \subset Q$ est l'ensemble des **états finaux**
 - $\delta \subset Q \times (\Sigma \cup \{\varepsilon\}) \times Q$ est une relation ; chaque triplet de δ est une transition



EQUIVALENCE

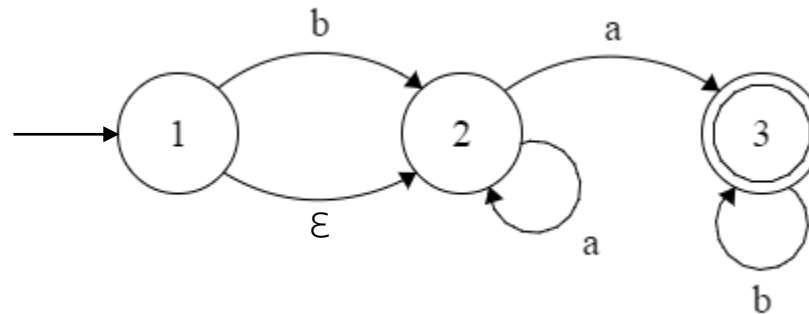
- **Théorème** : Pour tout automate fini à ε -transitions \mathcal{A}_N , il existe un automate fini déterministe \mathcal{A}_D reconnaissant exactement le même langage.
- **Preuve** :
 - On cherche à se ramener à un automate fini non-déterministe
 - Tous état accessible à partir d'un état initial par une suite de transitions étiquetées par ε devient des états initiaux
 - S'il existe une transition d'un état q_1 à un état q_2 étiquetée par le symbole s , alors
 - On identifie tous les états accessibles à partir de l'état q_2 par une suite de transitions étiquetées par ε
 - On ajoute vers chacun de ces états une transition à partir de l'état q_1 et étiquetée par le symbole s

EXERCICES

- Question 1 :

1. Dessiner un automate fini à ε -transitions sur l'alphabet $\Sigma = \{a, b, c\}$ reconnaissant le langage décrit par l'expression $a^*b + ba^*$
2. Calculer pour chaque état la liste des états accessibles par une suite de transitions étiquetées par ε
3. Dessiner un automate fini non déterministe équivalent
4. Dessiner un automate fini déterministe équivalent

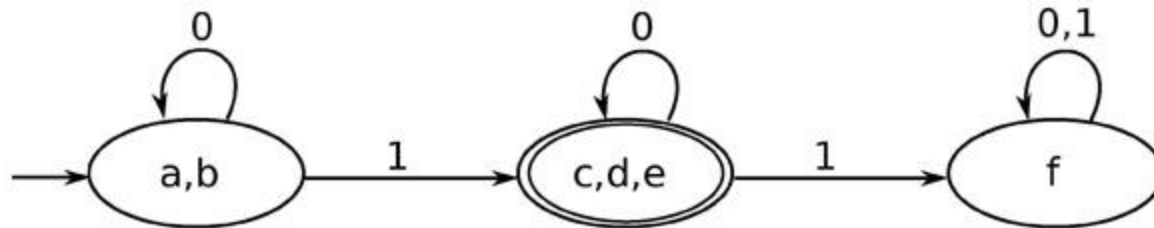
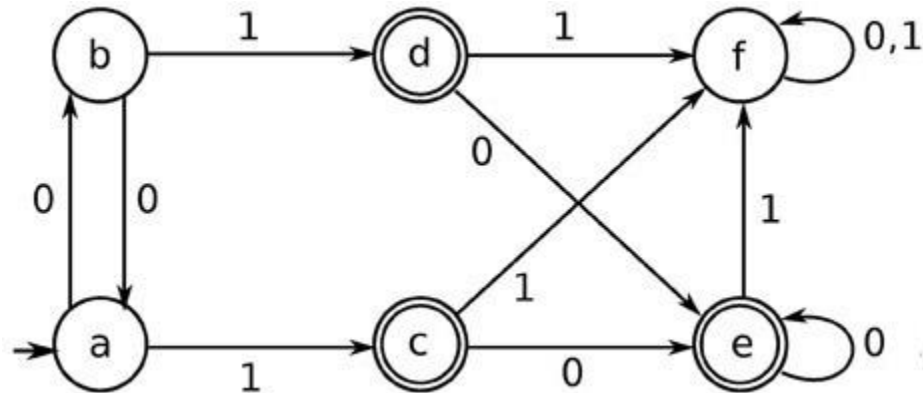
- Question 2 : Dessiner un automate fini déterministe équivalent à l'automate ci-dessous



MINIMISATION

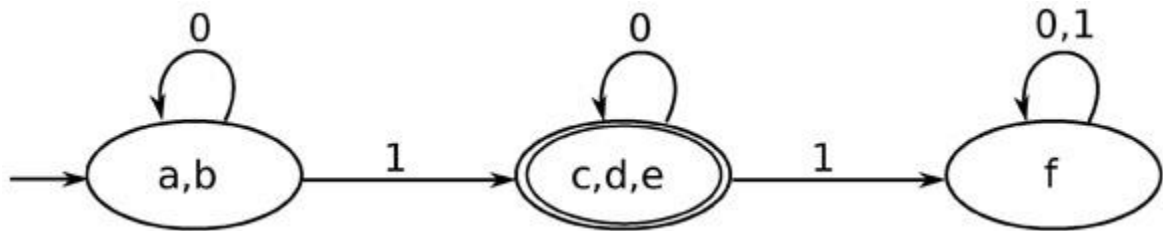
COMPARER DES AUTOMATES

Quels sont les langages reconnus par ces deux automates ?



AUTOMATE MINIMAL

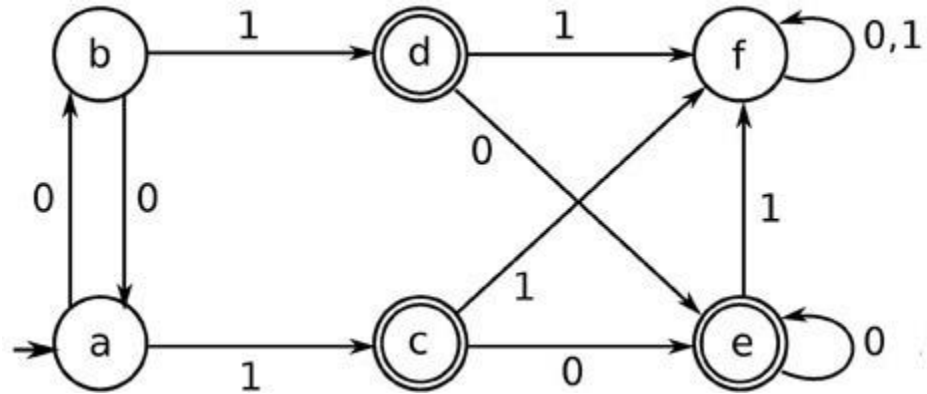
- **Théorème** : Pour tout langage rationnel L , il existe un plus petit automate déterministe complet reconnaissant L . Cet automate est unique à la numérotation des états près.
- **Remarque** : On parle d'automate minimal ou d'automate canonique.



ALGORITHME DE MOORE

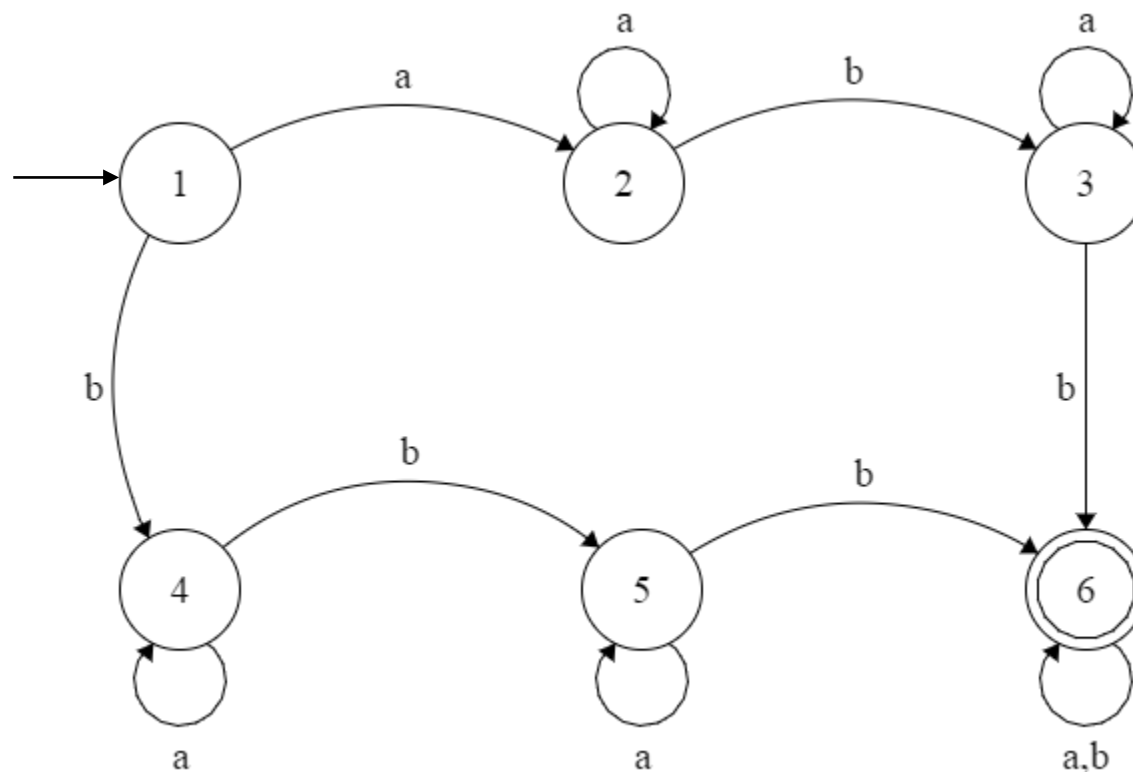
- **Question** : Comment construire cet automate minimal ?
- **Algorithme de Moore**
 - On va essayer de regrouper les états par "classe d'équivalence"
 - Approche itérative
- **Principe**
 - On commence avec deux groupes d'états
 - L'ensemble des états finaux F
 - Les autres états de l'automate $Q \setminus F$
 - Pour chaque groupe d'états, on regarde les différents symboles étiquetant des transitions à partir d'un des états de ce groupe
 - Si un même symbole permet d'atteindre plusieurs groupes différents, il faut scinder ce groupe en plusieurs sous-groupes
 - On recommence tant qu'il reste au moins un groupe à scinder

EXEMPLE DE MINIMISATION



EXERCICE

- **Question** : Dessiner l'automate minimal équivalent à l'automate ci-dessous :



PROCHAINE SÉANCE

Lundi 16 mars

CONFÉRENCE – OLYMPIADES DE PHYSIQUE

