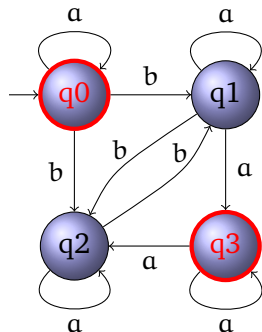


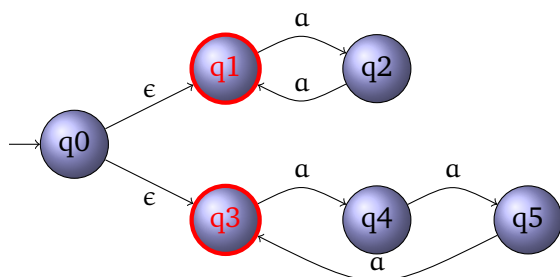
Løsning 2.1

Automaten ser slik ut. Se fasiten for oppgaver til forelesning 3 for løsningsforslag til (b).



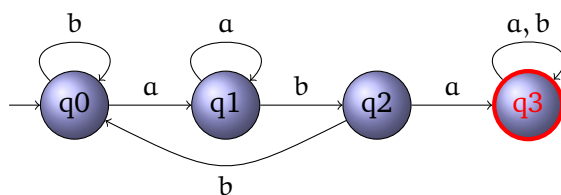
Løsning 2.2

Vi kjeder sammen to DFAer som løser hver sin del med en konjunktiv tilstand:

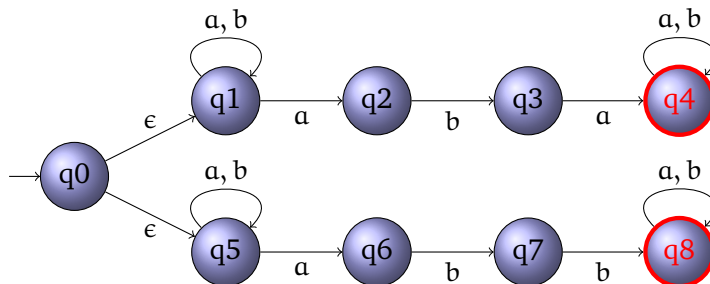


Løsning 2.3

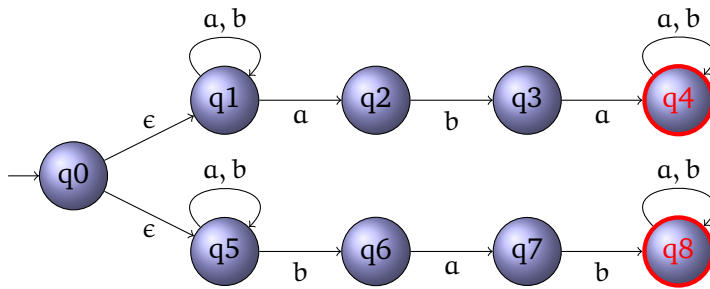
(a) Her er det hipp som happ med NFA eller DFA, her løst med en DFA:



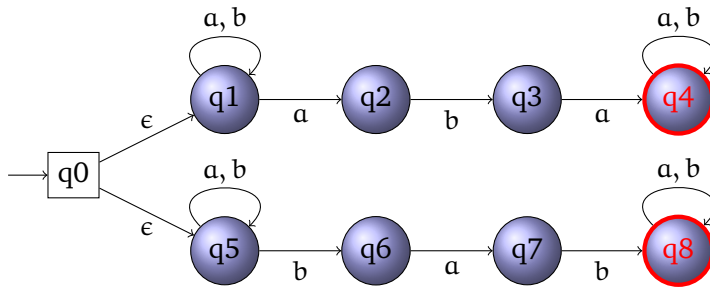
(b) Her burde man benytte en NFA. En mulig løsning ser slik ut:



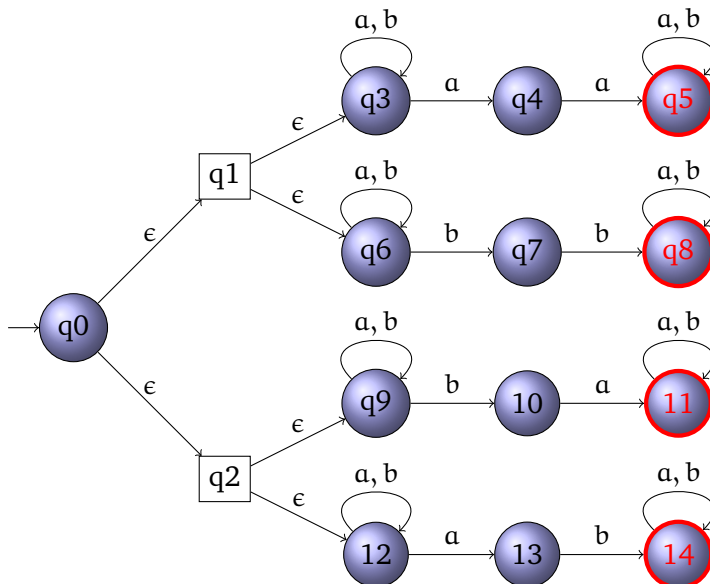
(c) Denne blir veldig lik som automaten over:



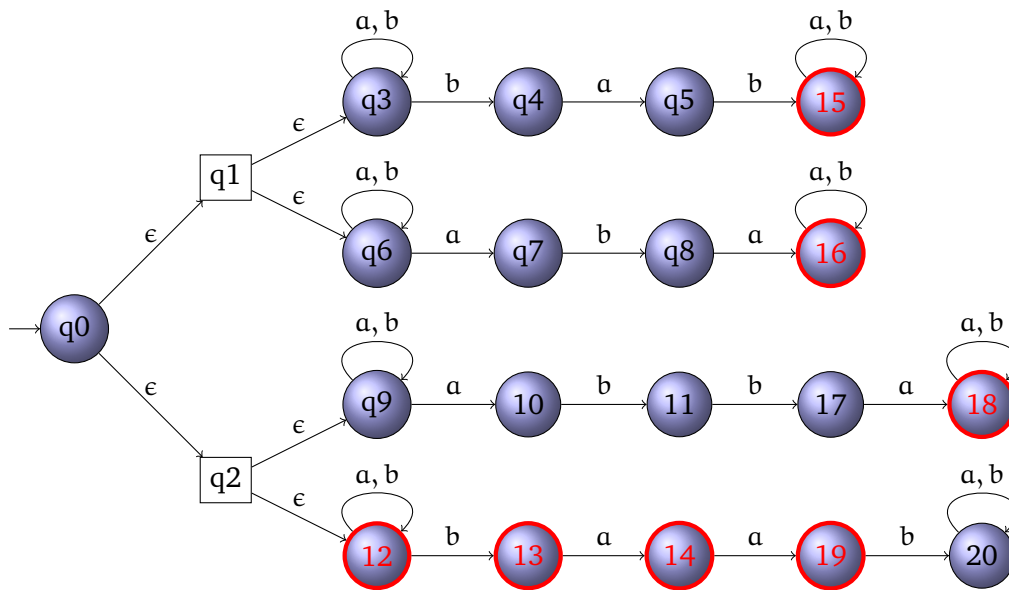
(d) Og nå er det på tide med AFA.



(e) Her må vi bruke en konjunktiv gren, som går til hver sin disjunktive tilstand.

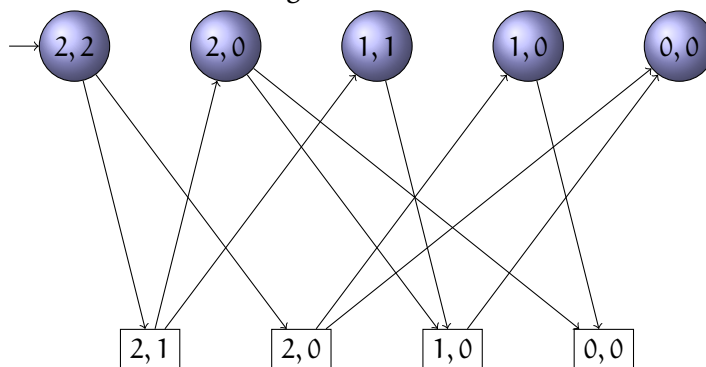


(f) Denne blir veldig lik som den over, men vi må passe på at strengen IKKE får inneholde baab ved det ene tilfellet.



Løsning 2.4

1. Automaten burde se nogen lunde slik ut:



2. Det beste her er nok å være spiller B. Tar A en fyrstikk fra en haug, kan spiller B ta en fyrstikk fra haug to. A er da nødt til å ta en fyrstikk fra en av haugene, og B vinner. Tar A to fyrstikker fra en haug, kan B ta to fra den andre haugen og vinne.