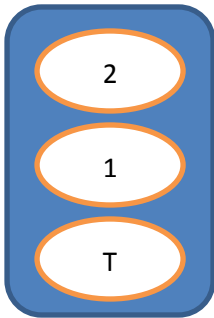


## Esercizi

- 1- **Automa ascensore:** Progettare la logica di funzionamento di un sistema capace di controllare un ascensore per una palazzina di tre piani, con pulsantiera mostrata sotto:



- 2- **Automa cassaforte:** Progettare un automa riconoscitore che riconosca la sequenza 906 di apertura di una cassaforte. In ingresso possono avvicinarsi cifre tra 0 e 9
- 3- **Automa distributore di biglietti:** Progettare un automa che emette il biglietto dopo che sono stati inseriti 0,90 euro. L'automata funziona con monete da 10, 20, 50 centesimi e non fornisce resto.
- 4- **Automa riconoscitore:** creare un automa riconoscitore che riconosca la sequenza "ciao" tra una successione di simboli dell'alfabeto in ingresso

- .....
- .....
- 5- **Insegna 1:** L'insegna di un bar è composta dalle lettere B A R, ha un dispositivo d'illuminazione che fa accendere ogni sec. In ordine le tre lettere. Quando la scritta bar è accesa dopo 1 sec. spegne tutto, tornando allo stato iniziale. Analizzare il sistema e progettare l'automata.
- 6- **Insegna 2:** L'insegna di un bar è composta dalle lettere B A R, ha un dispositivo d'illuminazione che fa accendere ogni sec. In ordine le tre lettere. Quando la scritta bar è accesa dopo 1 sec. lampeggia tutta e dopo un altro sec. spegne tutto, tornando allo stato iniziale. Analizzare il sistema e progettare l'automata.
- 7- **Distributore di biglietti con resto:** Progettare un automa che emette il biglietto dopo che sono stati inseriti 0,60 euro. L'automata funziona con monete da 10, 20 centesimi e fornisce il resto a richiesta.