

# State Machines

FSM, Endliche Automaten, Zustandsmaschinen  
Implementierungen in C

# Überblick

- Was ist eine Zustandsmaschine?
- Beispiel 1
- Beispiel 2
- Beispiel 3
- Beispiel 4
- Beispiel 4.1

# Was ist eine Zustandsmaschine?

- Zustände (states)
- Symbole/Buchstaben (symbols/characters)
- Übergänge (transitions)
- Aktionen (actions)
- Ereignisse (events)

# Beispiele

# Fragen & Antworten

# Quellen, I

- [Finite-state machine - Wikipedia](#)
- [Endlicher Automat – Wikipedia](#)
- [Tutorial: State Machines with C Callbacks](#)
- [Writing Efficient State Machines in C](#)

# Quellen, 2

- [Event-driven finite-state machine - Wikipedia](#)
- [c - state machines tutorials - Stack Overflow](#)
- [Finite State Machine Matrix-Style C Implementation](#)
- [Finite State Machine Matrix-Style-C-Implementation \(Function Pointers Addon\)](#)

# Quellen, 3

- [JanX2/Finite\\_State\\_Machine\\_Matrix-Style\\_C\\_Implementation: State machine example. \(GitHub\)](#)
- [JanX2/state-machines: Examples for my c1/4h about state machines at nnev. \(GitHub\)](#)