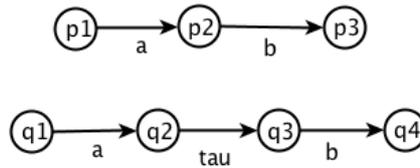


Bisimulazione - alcuni esempi

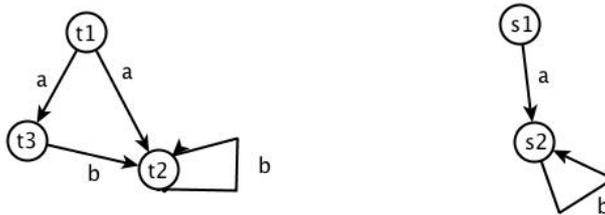
NOTA

Nel seguito i processi verranno specificati direttamente dai sistemi di transizioni etichettati.

Esempio 1

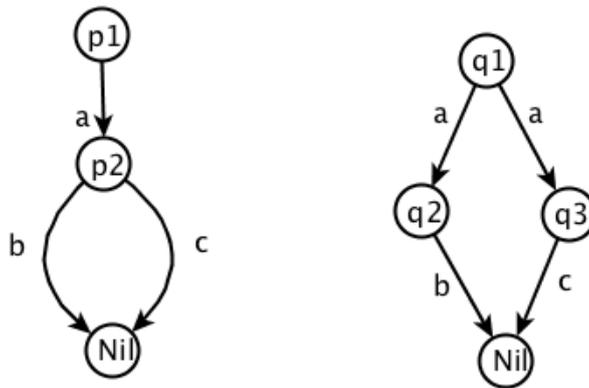


I processi p_1 e q_1 non sono equivalenti rispetto alle tracce ($p_1 \not\sim^T q_1$) e quindi non sono fortemente bisimili ($p_1 \not\sim^{Bis} q_1$), mentre sono debolmente bisimili ($p_1 \approx^{Bis} q_1$).



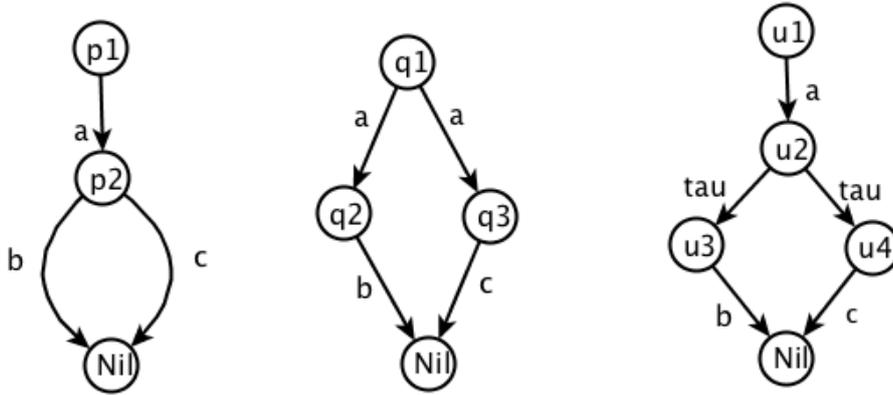
I processi t_1 e s_1 sono equivalenti rispetto alle tracce ($t_1 \sim^T s_1$) e sono fortemente bisimili ($t_1 \sim^{Bis} s_1$).

Esempio 2



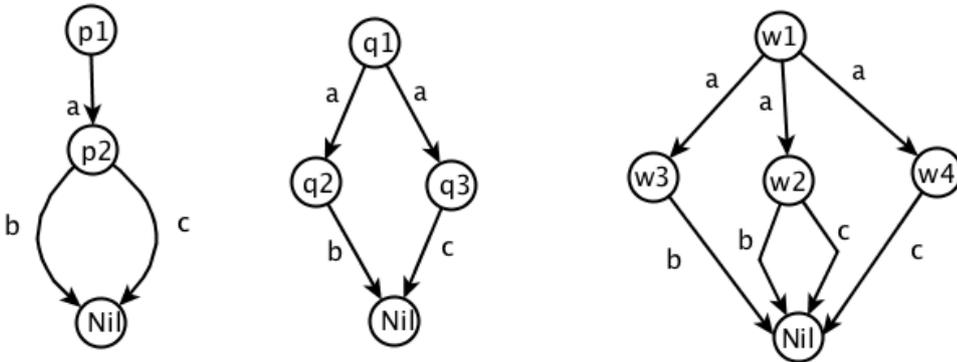
I processi p_1 e q_1 non sono nè debolmente nè fortemente bisimili ($p_1 \not\approx^{Bis} q_1$); sono invece equivalenti rispetto alle Tracce ($p_1 \sim^T q_1$).

Esempio 3



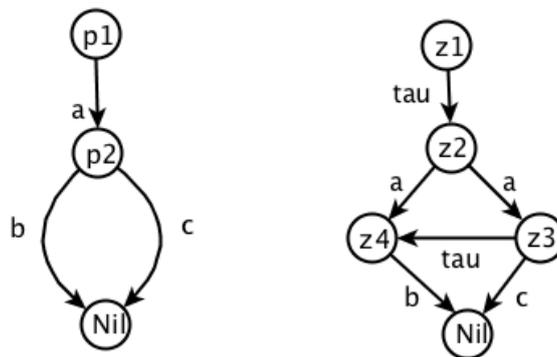
I processi p_1 e u_1 non sono debolmente bisimili ($p_1 \not\approx^{Bis} u_1$)
 anche q_1 e u_1 non sono debolmente bisimili ($q_1 \not\approx^{Bis} u_1$)

Esempio 4



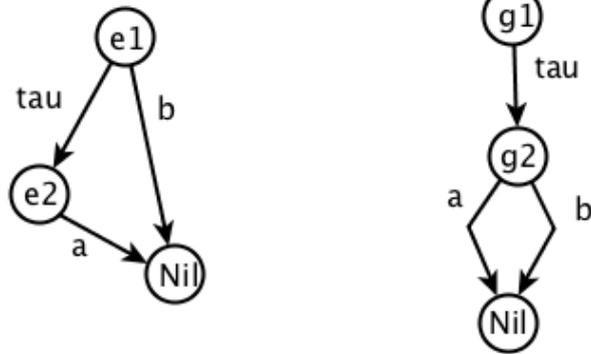
I processi p_1 e w_1 non sono debolmente bisimili ($p_1 \not\approx^{Bis} w_1$)
 anche q_1 e w_1 non sono debolmente bisimili ($q_1 \not\approx^{Bis} w_1$)

Esempio 5



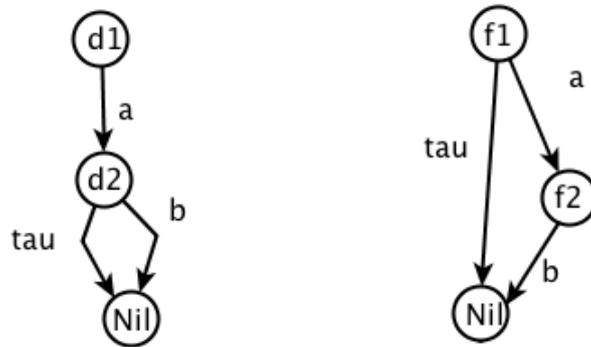
I due processi p_1 e z_1 non sono debolmente bisimili ($p_1 \not\approx^{Bis} z_1$)

Esempio 6



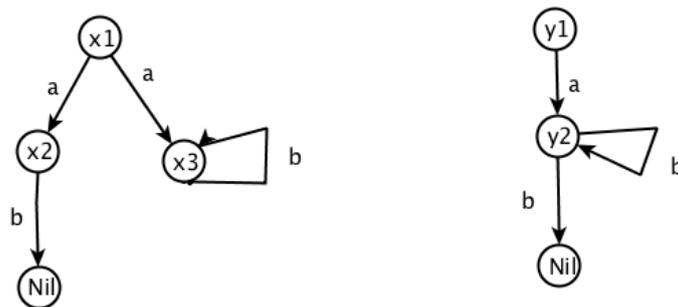
I due processi e_1 e g_1 non sono debolmente bisimili ($e_1 \not\approx^{Bis} g_1$)

Esempio 7



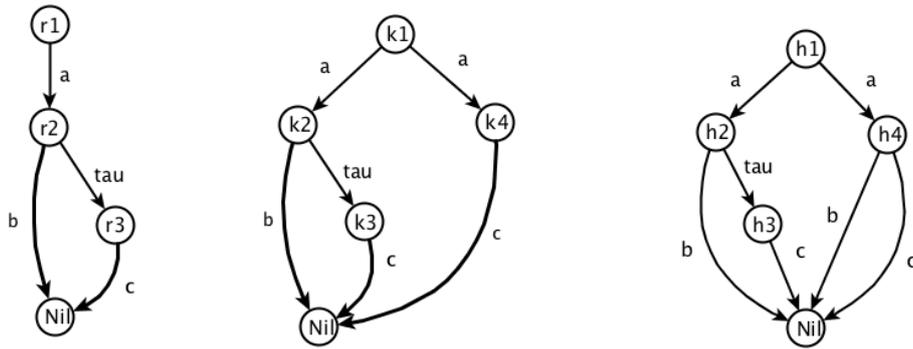
I processi d_1 e f_1 non sono debolmente bisimili ($d_1 \not\approx^{Bis} f_1$)

Esempio 8



I due processi x_1 e y_1 non sono debolmente bisimili ($x_1 \not\approx^{Bis} y_1$)

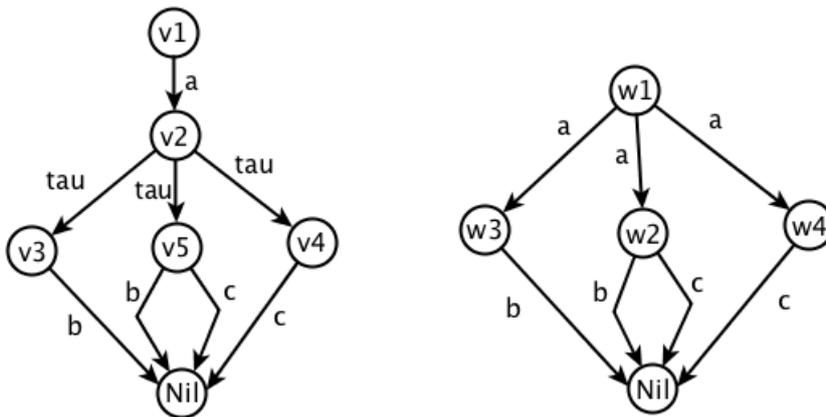
Esempio 9



I due processi r_1 e k_1 sono debolmente bisimili ($r_1 \approx^{Bis} k_1$), si veda a questo proposito l'assioma 7) relativo alla caratterizzazione della più debole congruenza contenuta nella Bisimulazione debole.

I processi r_1 e h_1 ; k_1 e h_1 non sono debolmente bisimili ($r_1 \not\approx^{Bis} h_1, k_1 \not\approx^{Bis} h_1$)

Esempio 10



I due processi v_1 e w_1 non sono debolmente bisimili ($v_1 \not\approx^{Bis} w_1$).
Provare a dimostrarlo con la tecnica della teoria dei giochi.