



**Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem**  
Villamosmérnöki és Informatikai Kar  
Méréstechnika és Információs Rendszerek Tanszék

# Monitor szintézis időzített üzenet szekvencia specifikáció alapján

DIPLOMATERV

*Készítette*  
Bakai István Bálint

*Konzulens*  
Dr. Majzik István

2021. december 2.

# Tartalomjegyzék

<b>Kivonat</b>	<b>i</b>
<b>Abstract</b>	<b>ii</b>
<b>1. Bevezetés</b>	<b>1</b>
<b>2. Háttérismeretek</b>	<b>3</b>
2.1. A monitorozás alapjai . . . . .	3
2.2. Időfüggő viselkedés specifikálására alkalmas formalizmusok áttekintése . . .	4
2.2.1. MSC - Message Sequence Chart . . . . .	4
2.2.2. MTL - Metric Temporal Logic . . . . .	4
2.2.3. MITL - Metric Interval Temporal Logic . . . . .	5
2.2.4. PSC – Property Sequence Chart . . . . .	5
2.3. A TPSC bemutatása . . . . .	9
2.4. TPSC szcenárió alapú automata konstrukció . . . . .	10
2.5. A felhasznált technológiák . . . . .	12
2.5.1. Eclipse . . . . .	12
2.5.2. Xtext . . . . .	12
2.5.3. Xtend . . . . .	13
2.5.4. Sirius . . . . .	13
<b>3. Szöveges PSC leíró nyelv kibővítése</b>	<b>14</b>
<b>4. TPSC specifikációk vizualizációja</b>	<b>15</b>
<b>5. Monitor forráskód generálás</b>	<b>18</b>
5.1. Időzített automata generátor . . . . .	18
5.1.1. Az automata generátor célja . . . . .	18
5.1.2. Az automata generátor megvalósítása . . . . .	19
5.1.3. Mintapélda . . . . .	21
5.2. Monitor forráskód generátor . . . . .	23
5.2.1. A monitor interfészei . . . . .	23
5.2.2. A monitor forráskód megvalósítása . . . . .	24
5.2.3. Mintapélda . . . . .	26
5.2.4. Összetett szerkezetek . . . . .	26
5.2.5. Időzítési feltételek . . . . .	30
<b>6. A generált monitor forráskód helyességének tesztelése</b>	<b>32</b>
6.1. Tesztelési célok . . . . .	32
6.2. Monitor forráskód generátor tesztelése . . . . .	33
6.3. Continuous Integration . . . . .	37

6.3.1.	Github Actions CI . . . . .	37
6.4.	Tesztesetek . . . . .	39
6.4.1.	Egyszerű időzíti megkötéseket tartalmazó tesztszenárió . . . . .	39
6.4.2.	Többféle üzenetet és megkötést tartalmazó egyszerű tesztszenárió . . . . .	41
6.4.3.	Alt operátort tartalmazó tesztszenárió . . . . .	43
6.4.4.	Par operátort tartalmazó tesztszenárió . . . . .	45
6.4.5.	Komplex tesztszenárió loop és alt operátorokkal . . . . .	46
6.5.	Tesztelés összefoglaló . . . . .	48
<b>7.</b>	<b>A monitor integrálása a Gamma keretrendszerben tervezett komponensekkel</b>	<b>50</b>
7.1.	Gamma keretrendszer . . . . .	50
7.2.	Generált monitor integrációja . . . . .	51
<b>8.</b>	<b>Összefoglalás</b>	<b>53</b>
<b>9.</b>	<b>Források</b>	<b>54</b>
	<b>Köszönetnyilvánítás</b>	<b>55</b>
	<b>Függelék</b>	<b>56</b>
F.1.	A 8.3. fejezet minta példájához tartozó Specification osztály . . . . .	56
F.2.	Monitor forráskód generátor - operátorok támogatása . . . . .	62
	<b>Irodalomjegyzék</b>	<b>56</b>

## HALLGATÓI NYILATKOZAT

Alulírott *Bakai István Bálint*, szigorló hallgató kijelentem, hogy ezt a diplomatervet meg nem engedett segítség nélkül, saját magam készítettem, csak a megadott forrásokat (szakirodalom, eszközök stb.) használtam fel. Minden olyan részt, melyet szó szerint, vagy azonos értelemben, de átfogalmazva más forrásból átvettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltem.

Hozzájárulok, hogy a jelen munkám alapadatait (szerző(k), cím, angol és magyar nyelvű tartalmi kivonat, készítés éve, konzulens(ek) neve) a BME VIK nyilvánosan hozzáférhető elektronikus formában, a munka teljes szövegét pedig az egyetem belső hálózatán keresztül (vagy autentikált felhasználók számára) közzétegye. Kijelentem, hogy a benyújtott munka és annak elektronikus verziója megegyezik. Dékáni engedéllyel titkosított diplomatervek esetén a dolgozat szövege csak 3 év eltelte után válik hozzáférhetővé.

Budapest, 2021. december 2.

---

*Bakai István Bálint*  
hallgató

# Kivonat

A monitorozással történő hibadetektálás kiemelt fontosságú egy kritikus rendszer működtetésében és karbantartásában. A monitorozás sok hibát fel tud deríteni, amiket a tesztek nem feltétlenül tudnak.

A diplomaterv célja az volt, hogy a korábban elkészített monitor komponens generátort kiegészítsem úgy, hogy időzített üzenet szekvencia specifikáció alapján is képes legyen monitor komponenseket generálni. Ilyen követelményeket egyszerűen specifikálhatunk *TPSC* (Timed Property Sequence Chart) diagramokkal. A szakdolgozatomban során elkészített *Xtext* alapú *PSC* nyelvet kiegészítettem a *TPSC* tulajdonságaival.

A monitor generálás következő lépése, hogy a *TPSC* diagramokból időzített automatákat generálunk (Timed Automaton). A *TA* fogja megadni, hogy a megfigyelt kommunikáció helyes viselkedést jelent-e. A szakdolgozatomban készített automata generátort kibővítettem úgy, hogy képes legyen a minta alapú módszert használva *TA* automatákat generálni a *TPSC* diagramokból.

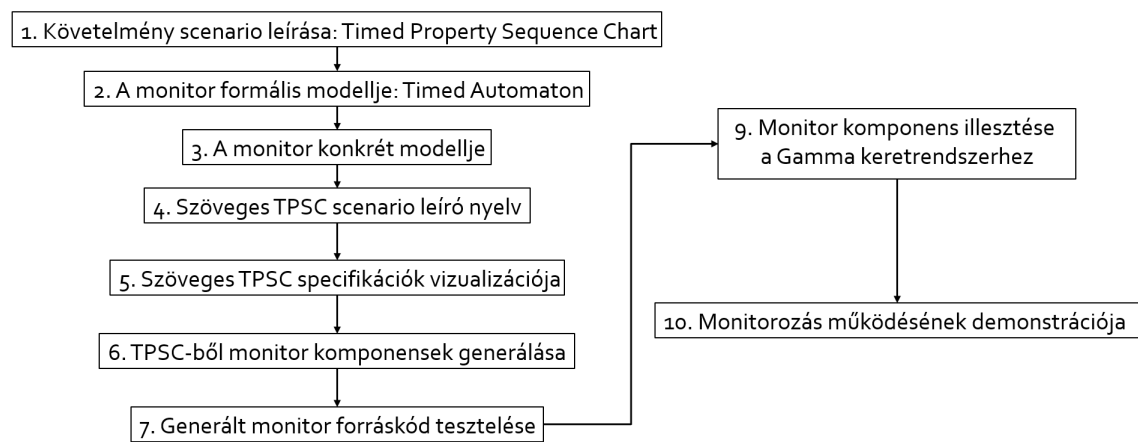
A szöveges scenario leírásból generált automata alapján legenerálható a monitor forráskódja. A monitor forráskód generátor előállítja a monitor *Java* implementációját, ami képes egy rendszer monitorozására adott követelmény alapján.

A diplomaterv további feladatai közé tartozik a *TPSC* scenario-k vizualizációja, a generált forráskódok folyamatos tesztelése és a generált monitor komponens illesztése a *Gamma* keretrendszerrel. A cél az, hogy elosztott komponens alapú rendszerek szimulációja közben monitorozható legyen a *TPSC* üzenet szekvencia specifikáció teljesülése illetve az ebben rögzített tulajdonságok megsértése. Továbbá a monitorozás működését is demonstrálni kell.

# Abstract

# 1. fejezet

## Bevezetés



1.1. ábra. Monitor generátor kibővítése.

Diplomamunkám során az volt a cél, hogy a „Monitor komponensek generálása kontextusfüggő viselkedés ellenőrzése” című szakdolgozatom során elkészített monitor komponens generátort kibővítsen úgy, hogy támogassa időzítési feltételek megadását. A monitor generálás terve látható a 1.1. ábrán. Az Önálló laboratórium keretében az volt a feladatom, hogy a szakdolgozat során definiált szöveges PSC diagram leíró nyelvet kibővítsen a TPSC elemeivel. Ezután az automata generátort kell úgy kibővíteni, hogy a TPSC diagramokból tudjon TA automatákat generálni. Egy monitor forráskód generátor pedig az automata alapján elkészítheti a monitor forráskódját.

A szöveges TPSC scenario leírásához el kell készítenünk a diagram vizualizációját, hogy grafikusan megtekinthessük a definiált scénáriót. Ehhez felhasználható a „Modell alapú rendszertervezés” tárgy keretében készített PSC diagram szerkesztő alkalmazás. A következő a generált monitor forráskód tesztelése, majd ezután ezt illeszük a Gamma keretrendszerhez. Ezzel az a célunk, hogy elosztott komponens alapú rendszerek szimulációja közben monitorozható legyen a TPSC üzenet szekvencia specifikáció teljesülése illetve az ebben rögzített tulajdonságok megsértése.

A Diplomatervezés 1 tárgy keretében elkészítettem a monitor forráskód generátort és elkezdtem annak tesztelését. A hátramaradó feladatok közé tartozik a tesztelés befejezése, a diagramok vizualizációja és a monitor komponens illesztése a Gamma keretrendszerhez.

A dolgozatomat a háttérismeretek összefoglalásával kezdem. Először bemutatom a legelterjedtebb formalizmusokat, amelyek időfüggő viselkedés specifikálására szolgálnak. Ezután a TPSC formalizmust mutatom be és a felhasznált technológiákat. A dolgozatomat a

kivőbített szőveges TPSC leíró nyelv bemutatásával folytatom. Ezt a TPSC specifikációk vizualizációjáról szoló fejezet követi.

A következő fejezet a monitor forráskód generálásról szól és annak teszteléséről. Ezt követi egy fejezet, amely a monitor komponens illesztését mutatja be a Gamma keretrendszerhez és elosztott komponensű rendszerek monitorozását. A dolgozatomat egy összefoglalóval zárom.

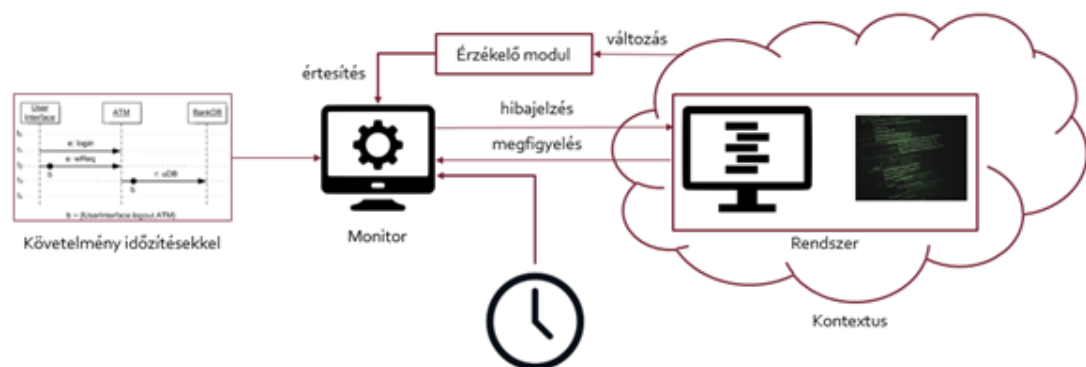


## 2. fejezet

# Háttérismeretek

### 2.1. A monitorozás alapjai

Egy monitor feladata az, hogy futási időben egy rendszert megfigyeljen, elemezzen és egy adott követelmény alapján felismerje a rendszer helytelen viselkedését. Ezt a helytelen viselkedést jelzi a rendszernek, de néhány esetben a rendszer működését is befolyásolhatja. Ez egy kritikus rendszernél különösen fontos lehet hiszen, egy ilyen rendszernél elvárt, hogy folyamatosan biztonságosan tudjon működni. Ezen kívül, a monitornak időmérésre is szüksége van, mert a követelmény tartalmazhat időzítéseket is. Az 1.1. ábra bemutatja a monitorozás koncepcióját.



**2.1. ábra.** Kontextusfüggő rendszerek monitorozása időzítési feltételekkel.

A scenario alapú monitorozás során a kommunikáció megfigyelésével szeretnénk felismerni a problémákat a rendszerünkben. A rendszerben lévő objektumok közti interakciókat, üzeneteket fogja megfigyelni a monitor. A követelményt scenario formájában adjuk meg az üzenet szekvenciák specifikálásához. Szekvencia diagramok segítségével egyszerűen megadhatunk ilyeneket. A diagramokat a későbbiekben olyan alakra kell majd hoznunk, hogy abból a monitor létrehozható legyen.

## 2.2. Időfüggő viselkedés specifikálására alkalmas formalizmusok áttekintése

### 2.2.1. MSC - Message Sequence Chart

Az egyik legelterjedtebb scenario alapú modellezésre használt vizuális formalizmus a Message Sequence Charts (MSC). A nyelv célja két, vagy több üzeneteket cserélő objektum között az interakciónak a leírása. A Unified Modelling Language (UML) 2.0 szekvencia diagram leíró részét nagyban inspirálta ez a nyelv. Az MSC főbb elemei:

- MSC head, lifeline és end
- Objektum létrehozása
- Üzenet csere
- Függvényhívás és válasz
- Timer-ek
- Idő intervallumok
- Összetett szerkezetek: alt, opt, parallel, loop (high-MSC)

Az összetett szerkezetek a high-MSC (h-MSC) nevű MSC kiterjesztésben találhatók. Ezzel a nyelvvel már könnyedén lehet a scenarióban lévő üzeneteket specifikálni, és azokat a rendszer komponenseket, amelyek ezeket az üzeneteket egymásnak küldik.

Az UML és az MSC sokban hasonlítanak, de az alapelveik különbözőek.

MSC-ben a függőleges vonalak („life line”-ok) autonóm entitásokat képviselnek, míg a szekvencia diagramok esetén ezek egy objektumot reprezentálnak. MSC esetén az entitásoknak nem szükséges ugyanazon a számítógépen lenniük.

MSC-ben egy átmenet egy aszinkron üzenetet reprezentál, amely két entitás között jött létre, míg az UML szekvencia diagram leíró nyelvében, egy átmenet egy függvényhívást jelent.

Az MSC-nek sajnos sok hiányossága is tapasztalható. Hiányzik belőle az üzenetek típusossága. Egy követelmény megfogalmazásakor fontos, hogy meg tudjuk mondani, melyek az elvárt üzenetek vagy, hogy melyek jelentenek hibát. Az is nagy hiányosságnak számít, hogy az üzenetekre nem lehetséges megkötéseket megadni. Ez egyben megnehezíti egy követelmény leírását is.

### 2.2.2. MTL - Metric Temporal Logic

A temporális logikák olyan formális rendszerek amelyekkel kijelentések igazságának logikai időbeli változását vizsgálhatjuk. A kijelentések időbeli vizsgálásához temporális operátorokat használunk:

- *mindig*
- *valamikor*
- *mielőtt*
- *addig, amíg*
- *azelőtt, hogy*

- *stb...*

A temporális logikákat két osztályba sorolhatjuk:

- *lineáris*
- *elágazó*

A lineáris temporális logikáknál a model egy lefutását vizsgáljuk. A logikai idő egy állapot-sorozatnak tekintjük, ahol minden állapotnak egy rákövetkezője van. Az elágazó temporális logikáknál viszont az összes lehetséges végrehajtást tekintjük. A lineárisal ellentétben itt egy állapotnak több rákövetkezője is lehet és a logikai idő egy fa alakjában jelenik meg.

A *Metric Temporal Logic* temporális operátorai a következők:

- *addig* (until)
- *következő* (next)
- *ettől* (since)
- *előtt* (previous)

Az *MTL* egy lineáris temporális logika, amely mind az átlapolt és kitalált idő absztrakciókat tekinti. Logikai jelek tulajdonságait specifikálhatjuk vele az időben.

A szintaxisa a *Linear Temporal Logic*-hoz hasonlít:

- véges atomi kijelentések halmaza  $AP$
- $\neg$  és  $\vee$  logikai operátorokat
- $U_I$  (*Until*) temporális modális operátor, ahol egy  $I$  egy nem negatív számokból álló intervallum
- $S_I$  (*Since*) temporális modális operátor

A *past-MTL* megfelel a teljes *MTL*-nek az *Until* operátor kivételével. Hasonlóan, a *future-MTL* a teljes *MTL* a *Since* operátor nélkül.

A cikkeken változó, hogy az *MTL*-t hogyan definiálják. Az *MTL* megegyezik az előbbi *future-MTL*-el vagy a teljes szintaxissal van definiálva.

### 2.2.3. MITL - Metric Interval Temporal Logic

Az *MITL* egy részhalmaza az *MTL*-nek. A definíciója megegyezik a *MTL*-el azzal a megkötéssel, hogy az  $I$  halmazok  $U$ -ban és  $S$ -ben nem egyedülállóak. A halmazok határait természetes számok vagy végtelen határolják be.

### 2.2.4. PSC – Property Sequence Chart

A Message Sequence Chart-nak nagyon sok hiányossága van. Nem lehet vele megkötéseket definiálni vagy egy üzenetről eldönteni, hogy az egy elvart vagy nem kívánt üzenet. Ebből kifolyólag az MSC nem egy alkalmas nyelv arra, hogy az üzenet szekvenciáinkat részletesebben specifikálni tudjuk vele.

A Property Sequence Chart[1] az MSC egy kiterjesztése. Sok új elemet vezet be ami nincs az MSC-ben, melyek megtekinthetők a 2.1. táblázaton, mint az üzenet típusokat: sima üzenet (e), elvart üzenet (r) és nem kívánt üzenet (f). Így specifikálhatjuk, hogy mely üzenetek azok amik helyes viselkedésre utalnak és azok amelyek nem. Az elvart üzenetek azok az üzenetek amelyeknek feltétlenül meg kell történniük a rendszer működése

Tulajdonság	MSC	PSC
Nem kívánt üzenet	-	Fail message
Elvárt üzenet	-	Required message
Sima üzenet	Default message	Regular message
Megkötött sorrendezés	-	Strict sequencing
Gyenge sorrendezés	Seq	Loose sequencing
Üzenet megkötések	-	Constraint
Alternatív lehetőségek	h-MSC	Alternative operator
Párhuzamos művelet	h-MSC	Parallel operator
Ciklus	h-MSC	Loop operator

**2.1. táblázat.** Az MSC összehasonlítása a PSC-vel

során. Egy sima üzenet nem jelent hibát a monitor szempontjából ha nem történik meg, viszont ha megjelenik, akkor a scenario-ban utána következő üzenetek ellenőrzésére kell áttérni. Szigorú sorrendezésre is ad megoldást a PSC, ami azt jelenti, hogy megadhatjuk explicit az üzenetek sorrendjét a követelményünkben. A PSC-ben egy üzenetre megkötést is rakhatunk. Megadhatjuk, hogy melyek azok az üzenetek amik nem kívántak az üzenetünk előtt vagy után. A különböző PSC tulajdonságok megtalálhatók a 2.1. ábrán. A nyelv a következő tulajdonságokat támogatja:

- *Sima üzenet (e)*: egy üzenet a scenario-ban, amely ha nem történik meg az a monitor szempontjából nem jelent hibát. Viszont ha megjelenik, akkor a scenario-ban utána következő üzenetek ellenőrzésére kell áttérni. Egy előfeltételt reprezentál.
- *Elvárt üzenet (r)*: egy üzenet amelynek elmaradása hibajelzéshez kell vezessen.
- *Nem kívánt üzenet (f)*: amennyiben a monitor egy ilyen üzenetet detektál, akkor hibát jelez.
- *Üzenet megkötés (constraint)*: Egy üzenetre lehet megkötést is helyezni. Egy megkötés több üzenetet tartalmazhat. Két fajta megkötést definiál a nyelv: múlt- és jövőbéli. A múltbéli üzenet megkötés esetén, az üzenetünk megtörténte előtt, a megkötésben szereplő üzenetek egyike se történhet meg. Jövőbéli megkötés esetén, pedig az üzenetünk megtörténte után nem történhetnek meg a megkötésben szereplő üzenetek.
- *Megkötött sorrendezés (strict ordering)*: A PSC az üzenet lefutási sorrendjének a specifikálására is lehetőséget ad. Egy „a” üzenet megtörténte után, egy adott „b” üzenetnek kell bekövetkeznie. Ha „b” üzenet helyet egy másik üzenet követi az „a” üzenetet, akkor a monitor hibát jelez.

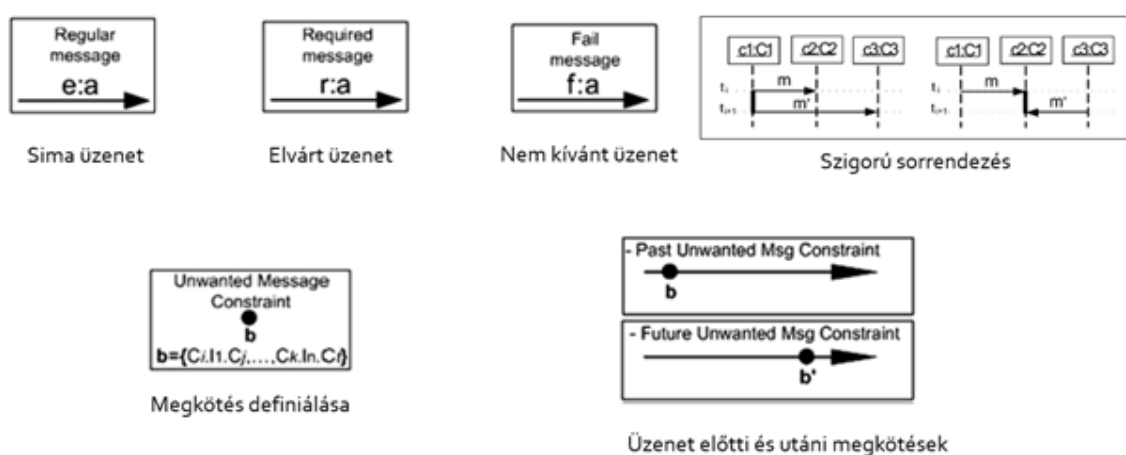
A nyelv támogat összetett szerkezeteket is:

- *Alt operátor*: az alt operátorral alternatív üzenet szekvenciákat lehet definiálni.
- *Par operátor*: a par operátorral meghatározható az üzenet szekvenciák párhuzamos futása.
- *Loop operátor*: a loop operátorral megadhatjuk, hogy egy üzenet szekvencia többször is lefuthat egymás után.

Egy üzeneten egyszerre megkötés és sorrendezés is lehet. Az üzenetek típusát az átmeneten lévő karakterrel jelöljük. Az „e” karakter jelzi, hogy az üzenet sima, az „r” karakter az elvárt üzenetet jelenti, az „f” pedig a nem kívánt üzenetet. Azt meg kell jegyezni, hogy nem kívánt üzenetekre nem lehet jövőbéli megkötéseket rakni. Ezen kívül, ha egy üzeneten megkötött sorrendezést alkalmazunk, akkor nem lehet rajta múltbéli megkötés.

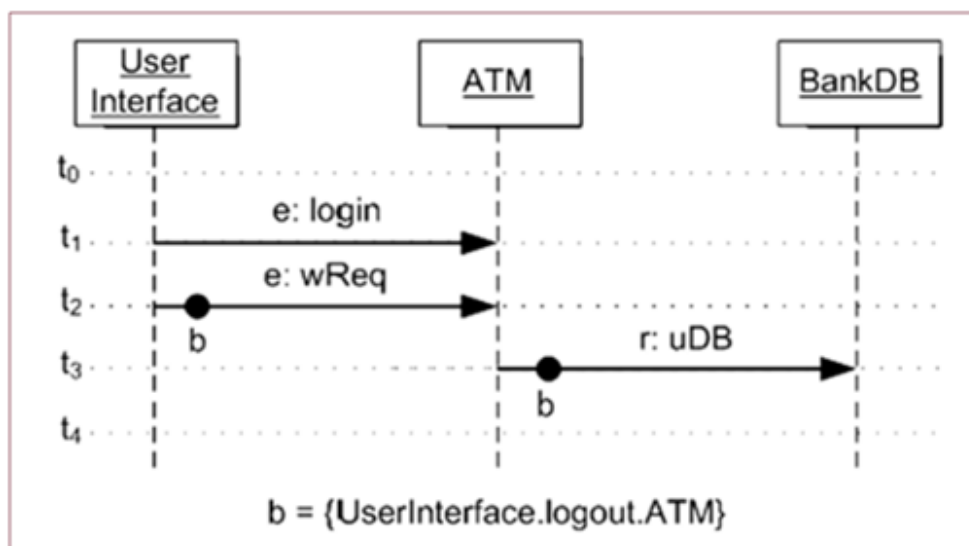
A megkötéseket egy ponttal jelöljük, amit az átmeneten helyezünk el. Ha a pont az átmenet elején van (a feladóhoz közel), akkor az múltbéli megkötést jelöl. Ha pedig a végén helyezkedik el, akkor a jövőbéli megkötést jelöli. A megkötésben lévő üzeneteket egy lista formájába lehet megadni „ ” jelek közt, a következő módon: <megkötés neve> = C1.I1.Cj, ..., Ck.In.Ct, ahol az üzenetek vesszővel elválasztva, „Feladó.Üzenet.Címzett” formában szerepelnek. A specifikált megkötés nevét pedig az átmeneten lévő pont alá írjuk.

Az üzenetek megkötött sorrendezésének jelölésénél az objektum „life line” vonalát az érintett átmenetek közt folytonossá változtatjuk



2.2. ábra. A PSC különböző elemei[1].

Az üzeneteket a következő formában adjuk meg: *Feladó.Üzenet.Címzett*.



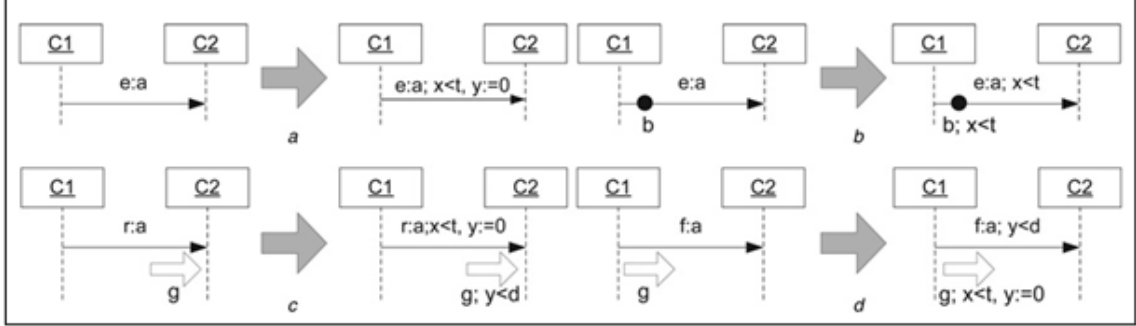
2.3. ábra. PSC diagram egy ATM rendszer működésének ellenőrzésére[1].

A 2.2. ábrán láthatunk egy példát arra, hogy egy követelményt hogyan lehet definiálni. Ez a PSC diagram egy ATM rendszer működését figyeli. Először a felhasználó egy *login* üzenettel bejelentkezik az ATM-be majd egy *wReq* üzenettel egy lekérdezést hajt végre. Ezen az üzeneten van egy megkötés, az üzenet előtt nem történhet kijelentkezés, *logout*. Az ATM ezután, ha nem történt *logout* egy elvárt üzenetet küld a Bank adatbázisába.

A scenario-ink specifikálására most már rendelkezésünkre áll egy grafikus nyelv. A következőkben az lesz a feladatunk, hogy ezeket a diagramokat úgy transzformáljunk, hogy monitor kódot lehessen belőlük készíteni.

### 2.3. A TPSC bemutatása

A TPSC[2] a PSC-nek egy kiterjesztése. A PSC üzenetekre időzíti feltételeket specifikálhatunk.



2.4. ábra. PSC kiterjesztése időzíti feltételekkel[2].

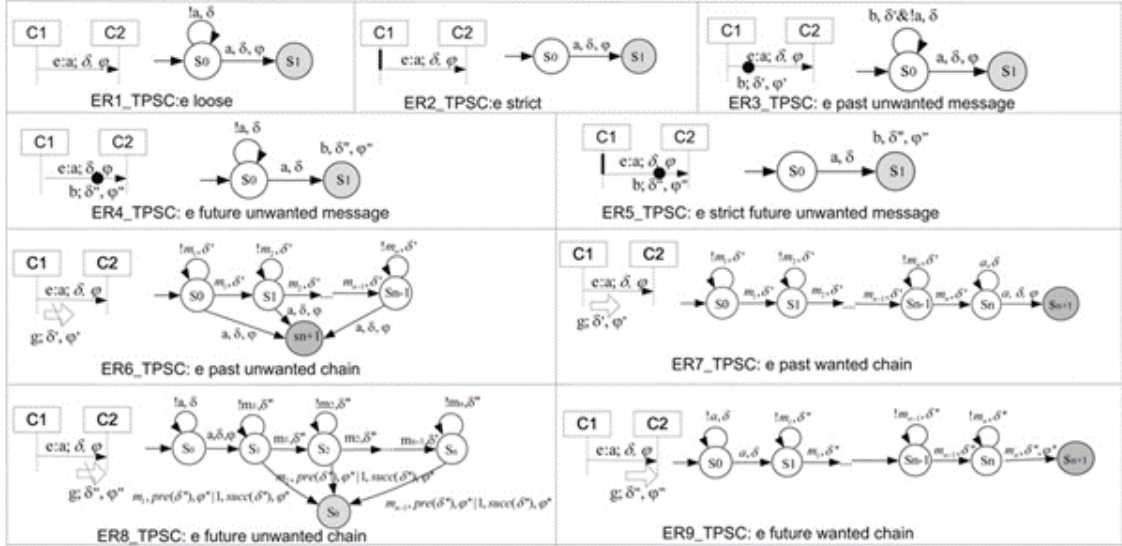
A TPSC óraváltozókat  $(x, y)$  használ az időzítéshez. Ezekre meg lehet adni feltételeket, valamint az óraváltozót lehet nullázni. A nullázással adott eseménytől (pl. üzenet vételétől) kezdve indul az időzítés, majd rákövetkező események időbeliségét ez alapján lehet ellenőrizni.

A 3.1. ábrán látható, hogy például az  $e: a$  sima üzenet  $e: a; x < t, y := 0$  üzenetre bővül. Elvárjuk, hogy az  $a$  üzenet  $t$  idő előtt történjen meg és egy  $y$  óraváltozót nullázunk. Az  $e: a$  üzenet egy sima üzenet, szóval ha nem történik meg a specifikált idő intervallumban az nem jelent hibát. Viszont  $r: a$  üzenetnél már elvárt, hogy  $t$  időn belül megtörténjen.  $f: a$  üzenet esetében viszont akkor jelez hibát a monitor, ha üzenet megtörtént  $t$  időn belül.

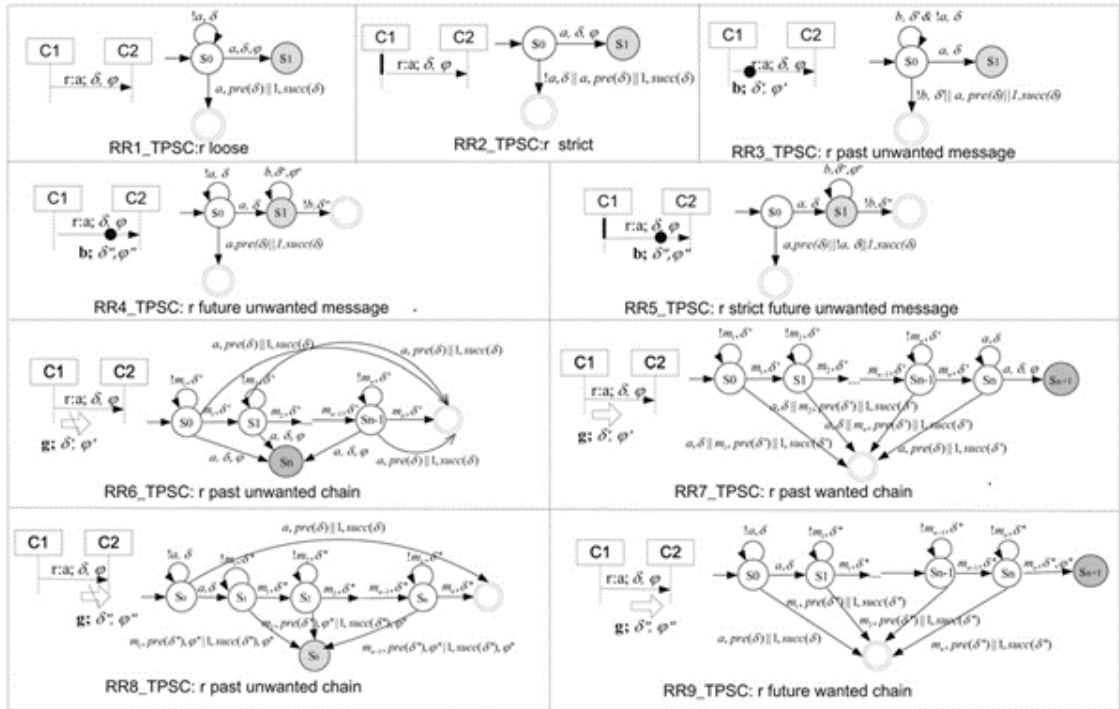
Egy megkötésre is meg lehet adni időzíti feltételt. Így megadhatjuk, hogy mennyi ideig nem szabad jönnie a megkötésben szereplő nem kívánt üzenetek egyikének. Ha a feltételben megadott idő után történik akkor az nem jelent hibát a monitor szempontjából.

## 2.4. TPSC Szenário alapú automata konstrukció

A monitorozás alapja, hogy TPSC scenario-kból időzített automatákat (Timed Automata) tudunk készíteni. Egy TA állapotokból, elfogadó állapotokból, feltételekből, akciókból és bemenetekkel címkézett állapotátmenetekből áll. Akkor fogad el egy bemenet sorozatot, ha ennek során elérünk az automata végállapotába. Ha elfogadó állapotot érünk el, akkor az a monitor szempontjából hibát jelent. Az alapelv az az, hogy minden TPSC elemhez tartozik egy minta automata (pattern) ami leírja a szemantikáját. Például a 4.1. és 4.2. ábrákon láthatóak a különböző PSC üzenetekhez tartozó minták.



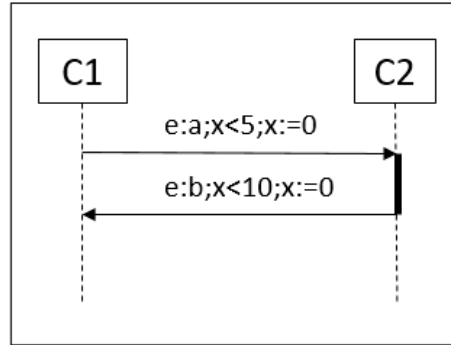
2.5. ábra. Sima üzenetekhez tartozó minták[2].



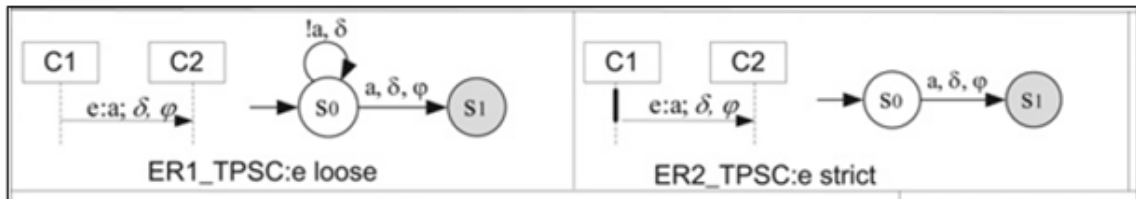
2.6. ábra. Elvárt üzenetekhez tartozó minták[2].



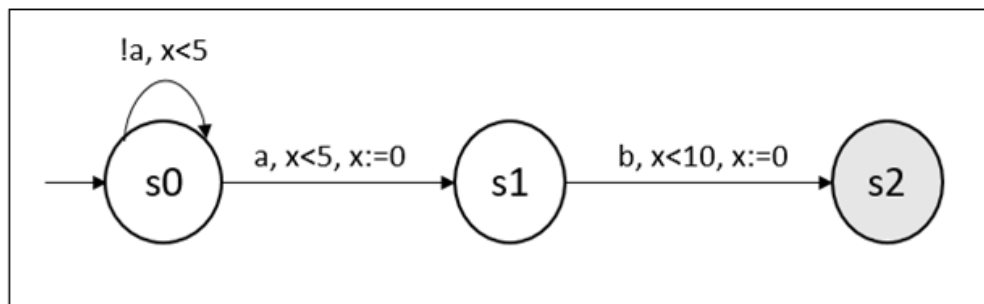
A minta automatánkban található szürke állapotok reprezentálják a végállapotokat. A megkötéseket az automatáknál egy átmenettel definiáljuk ami a nem kívánt üzenetek negáltjainak az ÉS kapcsolata. Például az 4.1. ábrán lévő 3. automata mintán látható „b,  $\delta$ !a,  $\delta$ ” címkéjű hurokélen, a „b” címke minden olyan üzenetnek felel meg, amelyek nincsenek a nem kívánt üzenetek halmazában. A címke teljes jelentése az, hogy ha  $\delta$  időn belül nem jött nem kívánt üzenet és  $\delta$  időn belül nem az „a” üzenet jött akkor maradunk az s0 állapotban. Ezekből az automata részekből lesznek meghatározott illesztési szabályokkal a scenario-hoz tartozó teljes időzített automaták. Ennek az az alapelve, hogy a scenario-n végig menve az előző minta végállapotát a következő minta kezdőállapotával kell egyesíteni. Ezt a folyamatot mutatják be a 4.3., 4.4. és 4.5. ábrák.



2.7. ábra. TPSC részlet.



2.8. ábra. Alkalmazott automata minták.



2.9. ábra. Az összeállított automata.

A monitor szempontjából az automata akkor jelez hibás működést ha elfogadó állapotba kerül. Ilyenkor a követelmény már nem teljesíthető. Ha az automata egy sima állapotban van, akkor az helyes működést jelent viszont a követelmény még ekkor sem teljesült. A követelmény akkor teljesül amikor az automata a végső (FINAL) állapotba kerül és nem érkezik további amely elmozdítaná őt onnan.

## 2.5. A felhasznált technológiák

### 2.5.1. Eclipse

Az *Eclipse* egy nyílt forráskódú, platformfüggetlen keretrendszer. Első sorban fejlesztői környezetként használják a fejlesztők. A keretrendszert tovább lehet bővíteni mindenféle plugin telepítésével, így például modellezésre is alkalmas lehet. A diplomaterv során használt Eclipse plugin-ek:

- Xtext
- Xtend
- Sirius

A munkafolyamat egy *workspace*-en belül történik, ahol a fejlesztő létrehozhatja a saját projekteit. Több *workspace*-t is létre lehet hozni és azok között váltani.

Különböző fajta projekteknek különböző nézetei lehetnek. Például egy modellező projektnek van külön model nézete az eszközön belül vagy egy *Java* projektnek *Java* nézete. A nézetek az eszközön megjelenített szövegszerkesztő, fájlkezelő vagy egyéb funkció elhelyezésért, megjelenítéséért felelnek.

### 2.5.2. Xtext

Az *Xtext Eclipse* plugin-el programozási és domain specifikus nyelveket lehet fejleszteni. A nyelvünk elemeit és szabályait egy nyelvtan segítségével definiálhatjuk. Az *Xtext* keretrendszer több eszközt nyújt a nyelvünkhöz. Például egy parser-t, egy fordítót és egy szerkesztőt. A plugin még egy *Xtend* alapú kódgenerátort is generál a nyelvünkhöz, amivel a nyelvünkhöz tetszőleges kódot tudunk generálni.

```
Scenario:
  'scenario' name=ID '{'
  scenariocontents+=ScenarioContent*
  '}'
;

ScenarioContent:
  alt+=Alt | message+=Message | par+=Par | loop+=Loop | paramConstraint+=ParameterConstraint
;

Message:
  LooseMessage | StrictMessage | PastMessage | FutureMessage | StrictFutureMessage
  | RequiredLooseMessage | RequiredStrictMessage | RequiredPastMessage | RequiredFutureMessage |
  RequiredStrictFutureMessage
  | FailMessage | FailStrictMessage | FailPastMessage
;

LooseMessage:
  'message' name=ID '(' (params+=Params | constantparams+=ConstantParams) ')'
  sender=[Object] '->' receiver=[Object]
  ('clockConstraint' '{' cConstraint=ClockConstraintExpression '}')?
  (resetclock=ResetClock)? ';'
;
```

#### 2.1. kódrészlet. Xtext nyelvtan elemei.

A 2.1-es kódrészlet az Xtext nyelvtan elemeit mutatja be. Egy nyelvtani szabályt egy tetszőleges név megadásával hozhatunk létre. A szabályunkat pedig a név után lévő ":" és ";" közzé írhatjuk. Idézőjelek közé írhatjuk a nyelvünkhöz tartozó kulcsszavakat,

például *'scenario'* vagy idézőjelek között kapcsos zárójel. Ilyen kulcsszavak megadásával jól tudjuk formázni a nyelvtani szabályunkat. Attribútumok megadásával tudjuk tárolni a nyelvi elemünk értékeit, változóit. Például a *name* attribútum egy *ID* elemet tárol, ami egy azonosítónak felel meg. Egy attribútumba több elemet is rakhatunk lista szerűen. Ezt a *\** karakterrel adhatjuk meg, például *scenariocontents+=ScenarioContent\**, ahol a *scenariocontents* több *ScenarioContent*-beli elemet tárol.

A nyelvtanukban megadhatunk elágazó szabályokat is a *"|"* karakterrel. Ilyen szabály például a *Message*. Továbbá hivatkozhatunk már létrehozott nyelvi elemekre is a szabályunkban a *"[]"* szintakszissal. Például a *LooseMessage sender* attribútuma egy már létrehozott *Object* elemre hivatkozik.

A *"?"* karakter opcionális nyelvi elemek megadására szolgál.

Fordítás után a nyelvi elemeinkből *Xtend* és *Java* osztályok generálódnak.

### 2.5.3. Xtend

Az *Xtend* egy magasszintű programozási nyelv. A *Java Virtual Machine* platformot használja. Szintaktikailag és szemantikailag nagyon hasonlít a *Java* nyelvhez, mondhatni a *Java* kibővítése. Az *Xtend* osztályokból *Java* osztályok készülnek.

Egy nagyon hasznos funkciója az *Xtend*-nek a *template*. Sablonokat tudunk létrehozni vele függvényeken belül, amely megkönnyíti a kódgenerálást. Így könnyedén tudunk hivatkozni az *Xtext* nyelvi elemeinkre függvény paramétereken keresztül és egyedi kódgenerátort fejleszteni a nyelvünkhöz. A sablon függvényen belül a *"«»"* karaktereket használva tudunk hivatkozni az *Xtext* nyelvi elemeinkre.

### 2.5.4. Sirius

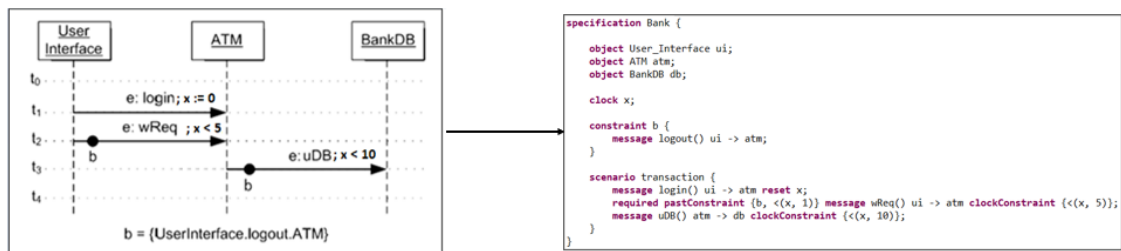
A *Sirius* eszköz segítségével létrehozhatunk saját grafikus modellező alkalmazásainkat. Egy szerkesztő környezetet alkothatunk, amivel a modellünk elemeit hozhatjuk létre vagy szerkeszthetjük grafikusán. A plugin az *Entity Modelling Framework* keretrendszer használja a modellek feldolgozásához és ilyen *EMF* modelleket jelenít meg.

### 3. fejezet

## Szöveges PSC leíró nyelv kibővítése

A nyelvet az Xtext technológia segítségével definiáltam. A nyelv két új elemmel bővült:

- időzített feltétel
- óraváltozó nullázása



3.1. ábra. TPSC diagramból szöveges leírás az Xtext nyelv használatával.

A 6.1. ábrán látható, hogy egy TPSC diagramot hogyan tudunk leírni a nyelvünk segítségével. Definiálhatjuk a diagramban szereplő objektumokat, a megkötéseket amiket használni fogunk és végül, hogy milyen üzenetek vannak a követelményünkben.



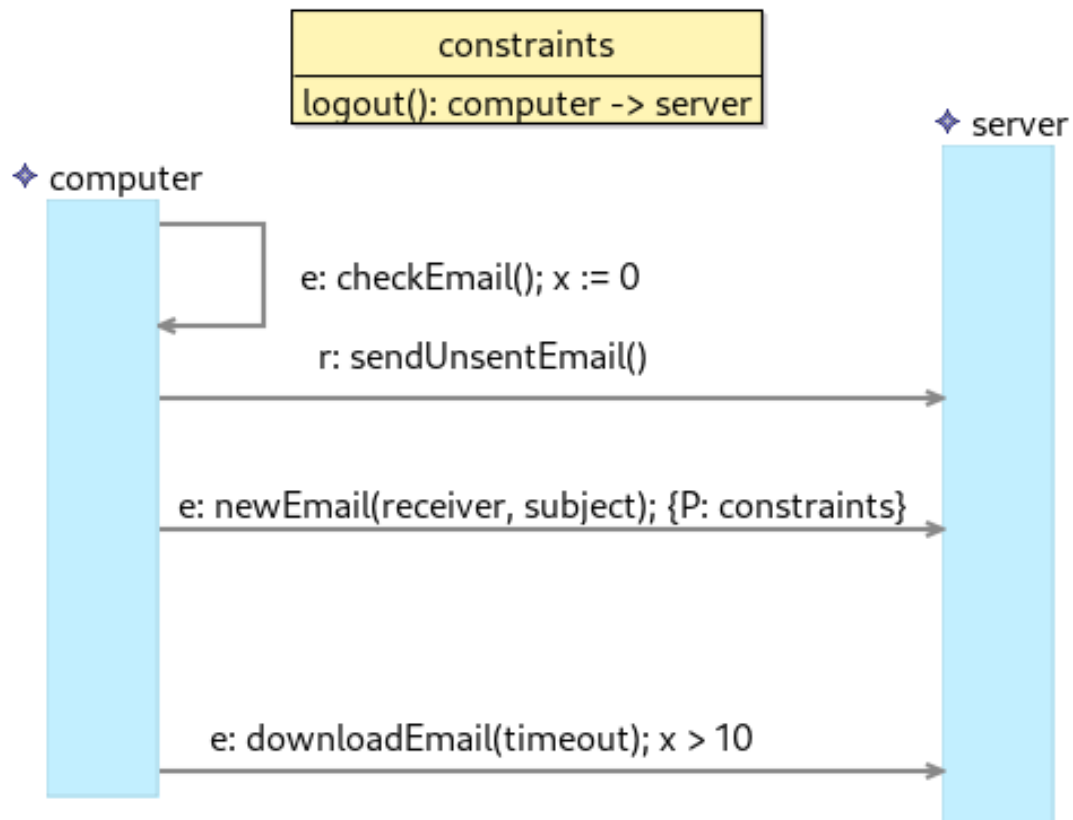
3.2. ábra. Egy TPSC üzenet felépítése a definiált Xtext nyelvben.

A 6.2. ábrán látszik, hogy megjelenik a *clockConstraint* kulcsszó ami egy időzítési feltétel megadására szolgál. A kulcsszó után kapcsos zárójelek közt megadható a feltétel. A *reset* kulcsszó az óraváltozó nullázására szolgál.

## 4. fejezet

# TPSC specifikációk vizualizációja

A specifikációk vizualizációjához a *Modell alapú rendszertervezés* tárgy során készített PSC vizualizációs Sirius alkalmazást használtam fel. Először kiegészítettem az alkalmazást TPSC elemek vizualizációjával. Egy *XML* generátor előállítja a specifikáció *XMLs* leírását, amit a Sirius alkalmazás képes feldolgozni és előállítani a hozzá tartozó diagramot.



4.1. ábra. Szenárió diagram.

A diagramon az egyes objektumok kék *lifeline* formájában jelennek meg. Minden üzenethez tartozik egy nyíl. A nyíl címkéjére írjuk az üzenet összes tulajdonságát. A nyíl eleje és vége *lifeline*-okat kötnek össze, amik az üzenet feladóját és fogadóját jelzik. A megkötéseket egy sárga táblázat formájában reprezentáljuk, amelybe bele írjuk az összes megkötésben szereplő üzenetet.

A diagramon keretek formájában jelennek meg az operátorok.

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<minotor:SequenceDiagram xmi:version="2.0" xmlns:xmi="http://www.omg.org/XMI" xmlns:minotor="hu.bme.mit.mdsd.xboyz.erdiagram" Name="Email">

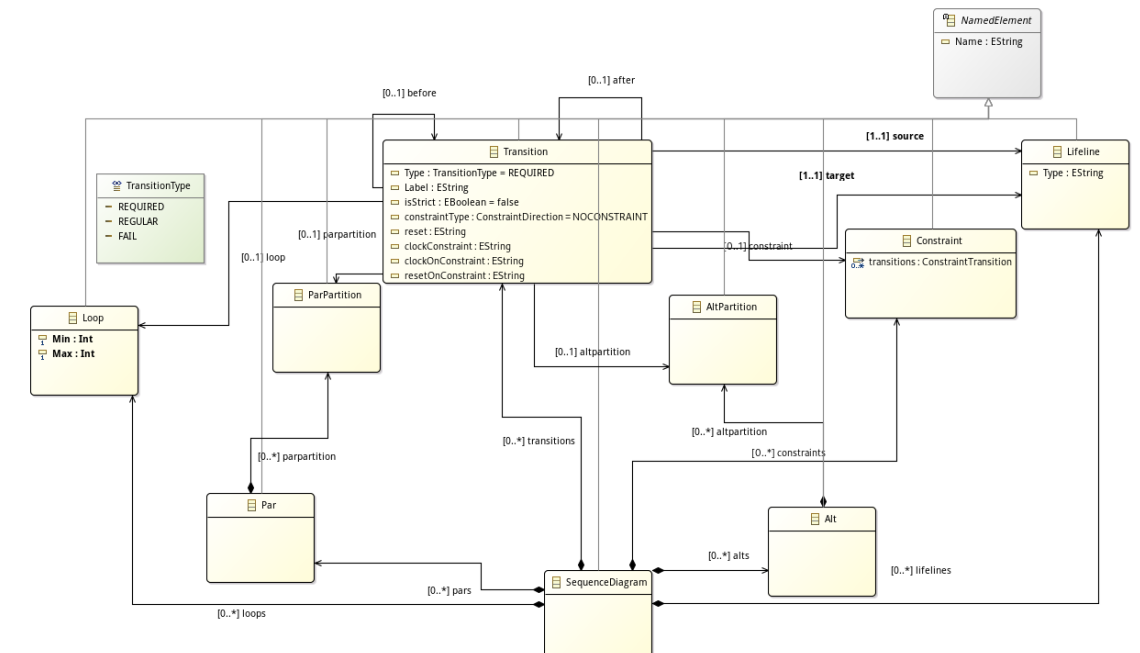
<lifelines Name="computer" Type="Computer"/>
<lifelines Name="server" Type="Server"/>

<constraints Name="constraints">
<transitions Name="logout()" source="//@lifelines.0" target="//@lifelines.1"/>
</constraints>

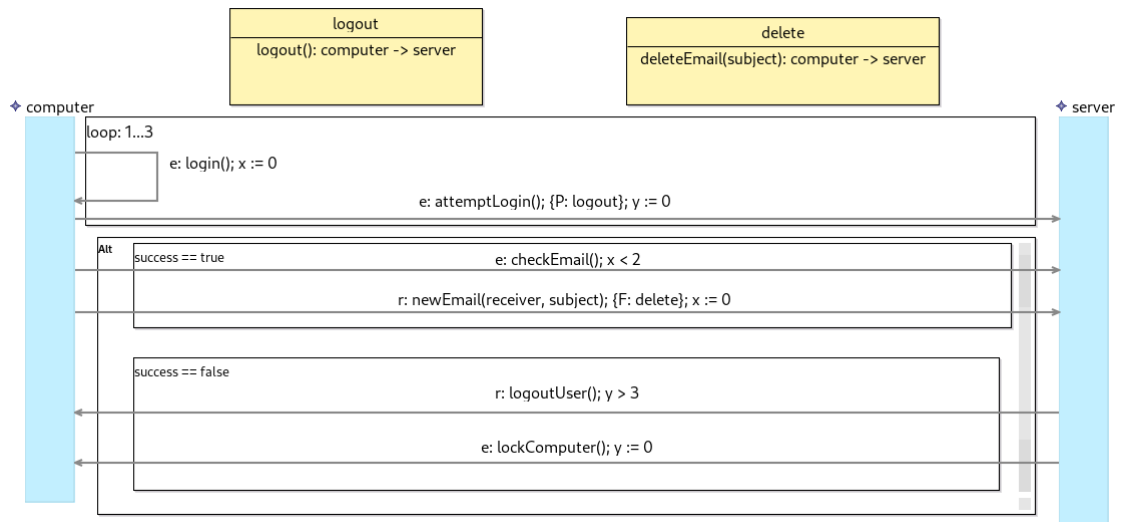
<transitions Name="checkEmail()" Type="REGULAR" Label="e: checkEmail()" source="//@lifelines.0"
  target="//@lifelines.0" after="//@transitions.1" reset="x"/>
<transitions Name="sendUnsentEmail()" Type="REQUIRED" Label="r: sendUnsentEmail()" source="//
  @lifelines.0" target="//@lifelines.1" before="//@transitions.0" after="//@transitions.2"/>
<transitions Name="computerError()" Type="FAIL" Label="f: computerError()" source="//@lifelines.1"
  target="//@lifelines.0" before="//@transitions.1" after="//@transitions.3"/>
<transitions Name="serverError()" Type="FAIL" Label="f: serverError()" source="//@lifelines.0"
  target="//@lifelines.1" before="//@transitions.2" after="//@transitions.4"/>
<transitions Name="newEmail(receiver, subject)" Type="REGULAR" Label="e: newEmail(receiver, subject)
  " source="//@lifelines.0" target="//@lifelines.1" before="//@transitions.3" after="//
  @transitions.5" constraint="//@constraints.0" constraintType="PAST"/>
<transitions Name="downloadEmail(timeout)" Type="REGULAR" Label="e: downloadEmail(timeout)" source="//
  @lifelines.0" target="//@lifelines.1" before="//@transitions.4" clockConstraint="x &gt; 10"
  />
</minotor:SequenceDiagram>

```

4.1. kódrészlet. Szenárió diagram xml leírása.



4.2. ábra. Sirius alkalmazáshoz tartozó model ER diagramja.



4.3. ábra. Operátorokat tartalmazó szenárió diagram.

## 5. fejezet

# Monitor forráskód generálás

### 5.1. Időzített automata generátor

#### 5.1.1. Az automata generátor célja

Az önálló laboratórium során elkészített automata generátort kibővítettem úgy, hogy támogassa a TPSC elemekhez tartozó automata minták generálását. Bemenetként egy TPSC scenario szöveges leírását kapja meg amiből a minta alapú módszerrel generál egy TA automatát.

A 7.1. és 7.2. kódrészleteken látható, hogy a monitor generátor támogatja az alt, par és loop operátorokat tartalmazó TPSC-khez tartozó TA-k generálását is. A 7.2. kódrészlet a generált automata "never claim" leírását tartalmazza. A Never claim a Promela nyelv része, ezzel egy rendszer viselkedését lehet definiálni. Továbbá a generátor képes az üzenet paraméterek kezelésére. Például az alt operátor feltételét képes feldolgozni és azt elhelyezni a generált automata megfelelő élén.

```
specification Bank {  
  
    object UserInterface ui;  
    object ATM atm;  
    object BankDB db;  
  
    bool success = true;  
  
    constraint b {  
        message logout() ui->atm;  
    }  
  
    scenario transaction {  
        message login(success) ui->atm;  
  
        alt (equals(success, true)) {  
            message wReq() ui->atm;  
            message uDB() atm->db;  
        } (equals(success, false)) {  
            message loginUnsuccessful() ui->atm;  
            message lockMachine() required atm->ui;  
        }  
    }  
}
```

**5.1. kódrészlet.** Alt operátort tartalmazó scenario.



```

bool success = true;

never{ /*transactionMonitor*/
T0_init:
  if
  :: (!ui.login(success).atm) -> goto T0_init
  :: (ui.login(success).atm) -> goto T0_q1
  fi;
T0_q1:
  if
  :: (epsilon) -> goto T0_qinit0
  fi;
T0_qinit0:
  if
  :: (epsilon; success == true) -> goto T0_q2
  :: (epsilon; success == false) -> goto T0_q5
  fi;
T0_qfinal1:
  if
  fi;
T0_q2:
  if
  :: (!ui.wReq().atm) -> goto T0_q2
  :: (ui.wReq().atm) -> goto T0_q3
  fi;
T0_q3:
  if
  :: (!atm.uDB().db) -> goto T0_q3
  :: (atm.uDB().db) -> goto T0_q4
  fi;
T0_q4:
  if
  :: (epsilon) -> goto T0_qfinal1
  fi;
T0_q5:
  if
  :: (!ui.loginUnsuccessful().atm) -> goto T0_q5
  :: (ui.loginUnsuccessful().atm) -> goto T0_q6
  fi;
T0_q6:
  if
  :: (!atm.lockMachine().ui) -> goto T0_q6
  :: (!atm.lockMachine().ui) -> goto accept_q7
  :: (atm.lockMachine().ui) -> goto T0_q8
  fi;
accept_q7:
  if
  fi;
T0_q8:
  if
  :: (epsilon) -> goto T0_qfinal1
  fi;
}

```

**5.2. kódrészlet.** Alt operátort tartalmazó scenario never claim leírása.

### 5.1.2. Az automata generátor megvalósítása

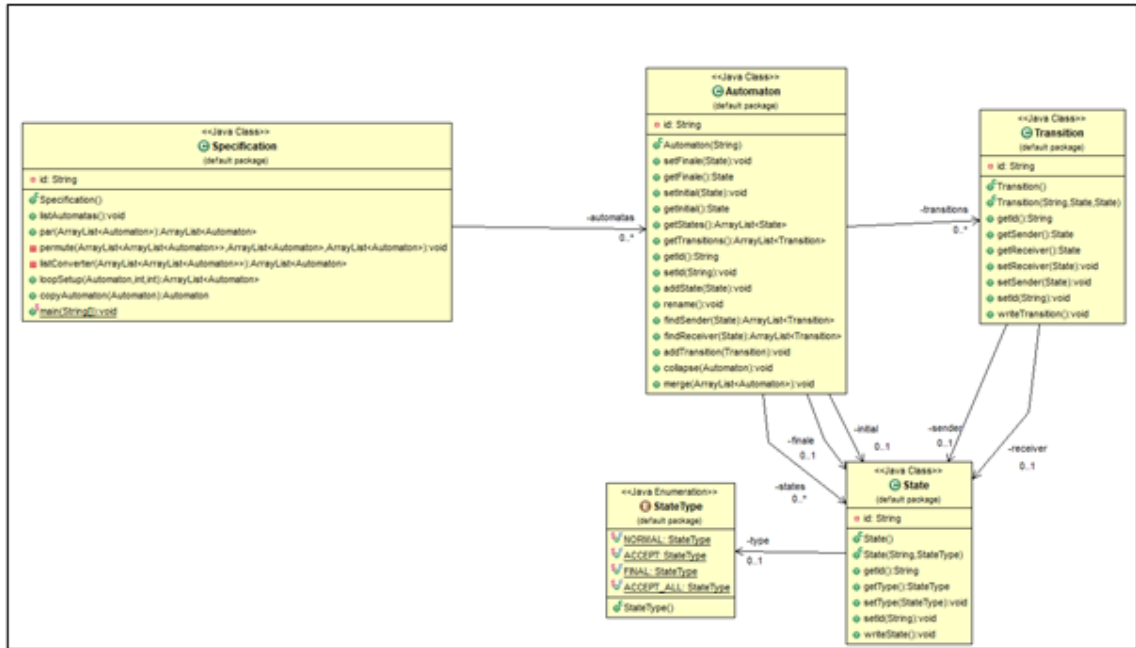
A generátorhoz az Xtend technológiát használtam. Minden egyes TPSC üzenethez legenerálja a hozzá tartozó minta automatát, majd elvégzi azok összezsátolását.

Az időzített automaták generálásához egy adatstruktúrát definiáltam, amely a következő Java osztályokból és interfészekből áll:

- AltExpressionInterface
- Automaton
- BasicTransition

- ClockConstraint
- ClockExpressionInterface
- Constraint
- EpsilonTransition
- OperatorFunctions
- State
- StateType
- Transition
- UnwantedConstraint
- WantedConstraint

A 7.1. ábrán látható az adatstruktúra UML osztály diagramja.



5.1. ábra. Az adatstruktúra UML osztály diagramja.

Az automatában lévő állapotok implementációja a State osztályban található. Két attribútuma van: id(String), a címkeje tárolására, és type(StateType), az állapot típusa.

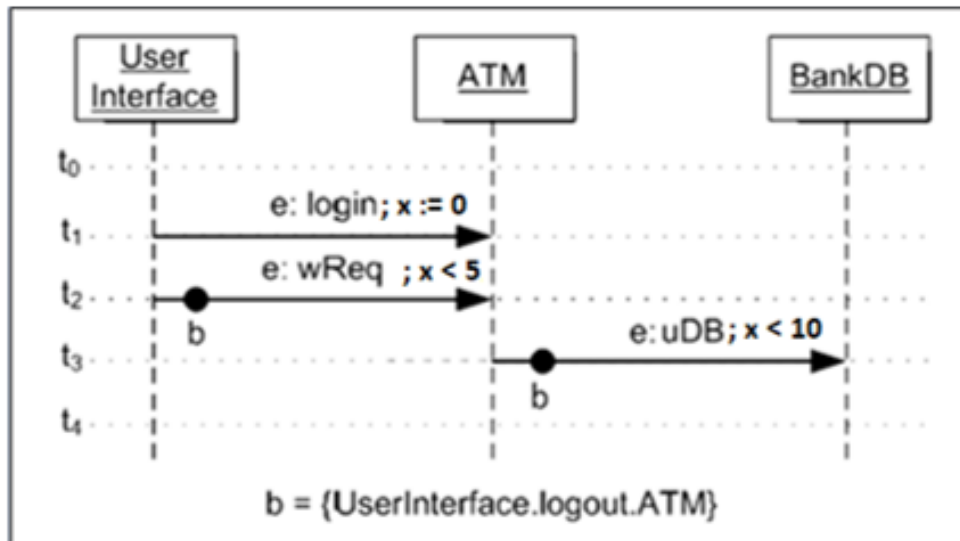
Az állapot típusának a megadására a StateType enum osztályt definiáltam. NORMAL, ACCEPT, FINAL értékeket lehet benne eltárolni. Az átmenetek implementációjáért felelős osztály a Transition. Három tag változója van: id(String) az üzenet, sender(State), a feladó állapot, és receiver(State) a fogadó állapot.

Az időzített automata implementációja az Automaton osztályban található. Itt tároljuk az automatában lévő állapotokat és a köztük lévő átmeneteket egy-egy listában. Az Automaton osztály addState(State) és addTransition(Transition) függvényeivel lehet új állapotot és átmenetet hozzáadni az automatához, a collapse(Automaton) függvényével pedig két automatát egyesíteni. Ezt a függvényt használtam az implementációban a minta

automaták egyesítésére. Ezen kívül az osztálynak van egy merge(ArrayList<Automaton>) függvénye. Ez a függvény a minta automata ágak egyesítésére szolgál.

A Specification osztály feladata, hogy összeállítsa a szöveges leírásban specifikált TPSC scenariohoz tartozó időzített automatát. Ezt követően az automata Never Claim leírását egy .txt kiterjesztésű fájlba írja.

### 5.1.3. Mintapélda



5.2. ábra. Példa TPSC diagram.

```
specification Bank {
    object User_Interface ui;
    object ATM atm;
    object BankDB db;

    clock x;

    constraint b {
        message logout() ui -> atm;
    }

    scenario transaction {
        message login() ui -> atm reset x;
        required pastConstraint {b, <(x, 1)} message wReq() ui -> atm clockConstraint {<(x, 5)};
        message uDB() atm -> db clockConstraint {<(x, 10)};
    }
}
```

5.3. kódrészlet. TPSC scenario szöveges leírása.

A 7.3, 7.4. kódrészleteken és 7.2. ábrán látható, hogy a generátor milyen időzített automatát generál a megadott TPSC scenario-ból.

```

never{ /*transactionMonitor*/
T0_init:
  if
  :: (!ui.login().atm; ) -> goto T0_init
  :: (ui.login().atm; x = 0) -> goto T0_q1
  fi;
T0_q1:
  if
  :: (!ui.wReq().atm; x < 5 & !(ui.logout().atm; x < 1)) -> goto T0_q1
  :: (ui.wReq().atm; x < 5) -> goto T0_q3
  :: ((!(ui.logout().atm; x < 1); x < 5) || (ui.wReq().atm; )) || (1, x >= 5))) -> goto accept_q2
  fi;
accept_q2:
  if
  fi;
T0_q3:
  if
  :: (!atm.uDB().db; x < 10;) -> goto T0_q3
  :: (atm.uDB().db; x < 10;) -> goto T0_q4
  fi;
T0_q4:
  if
  fi;
}

```

**5.4. kódrészlet.** Generált időzített automata never claim formátumban.

## 5.2. Monitor forráskód generátor

### 5.2.1. A monitor interfészei

A monitorozás alatt lévő rendszer egy közös interfészen keresztül kommunikál a monitorral. Az interfész *Java* implementációja a 5.5. kódrészleten tekinthető meg. A monitor azt vizsgálja, hogy a rendszer a scenario szerint működik-e.

Monitor interfész:

- *update()*: a monitorban tárolt rendszer állapotát frissíti a paraméterben kapott üzenet alapján.
- *goodStateReached()*: a rendszer aktuális állapotát jelzi.
- *requirementSatisfied()*: jelzi hogy a rendszer megfelel-e a követelménynek.
- *errorDetected()*: detektált hiba jelzésére szolgál.
- *noMoreMessages()*: a rendszer jelezheti a kommunikáció végét.

Az *update()* függvényt a rendszer hívja, hogy továbbítsa az üzenetet a monitornak. Paraméterként az üzenet küldőjét (sender), fogadóját (receiver), üzenet nevét (messageType) és az üzenet paramétereit várja (parameters). A *goodStateReached()* függvény jelzi, hogy a rendszer jelenlegi működése megfelel-e a követelménynek. A *requirementSatisfied()* függvény visszaadja, hogy a követelmény teljesült-e. Ha a követelménynek megfelelt a rendszer viselkedése akkor igazat ad vissza, amúgy hamisat.

Az üzenetek megfigyeléséhez szükséges segédfüggvényeket a kommunikációs infrastruktúrához kézzel kell megírni. Ezek a monitort az *update()* függvényen keresztül hívják.

```
public interface IMonitor {
    public boolean goodStateReached();
    public void update(String sender, String receiver, String messageType, Map<String, Object>
        parameters);
    public boolean requirementSatisfied();
    public void errorDetected(String sender, String receiver, String messageType, Map<String, Object>
        parameters);
    public void noMoreMessages();
}
```

#### 5.5. kódrészlet. Monitor interfész Java implementációja.

Az időzítő komponenshez tartozik egy időzítő interfész amin keresztül elérhető a komponens. Ezen az interfészen keresztül lehet az óraváltozókat lekérdezni vagy nullázni. Két függvénye van:

- *getClock(String clock)*: óraváltozó lekérdezése név alapján.
- *resetClock(String clock)*: óraváltozó nullázása név alapján.

```
public interface IClock {
    public long getClock(String clock);
    public void resetClock(String clock);
}
```

#### 5.6. kódrészlet. Időzítő interfész Java implementációja.

A 5.6. kódrészlet tartalmazza a *IClock* java interfészt.

A monitor az *ISystem* interfészen keresztül tud a rendszernek üzeneteket küldeni a megfigyelt viselkedésről. Három függvénye van:

- *receiveMonitorStatus()*: a monitor jelzi a rendszer felé a követelmény alapján az aktuális státuszt.
- *receiveMonitorError()*: a monitor jelzi a rendszer felé ha hibát detektált.
- *receiveMonitorSuccess()*: a monitor jelzi a rendszer felé ha teljesült a követelmény.

```
public interface ISystem {
    public void receiveMonitorStatus(String message);
    public void receiveMonitorError(String actualMessage, String lastAcceptedMessage);
    public void receiveMonitorSuccess();
}
```

### 5.7. kódrészlet. Rendszer interfész Java implementációja.

Az 5.7-es kódrészlet tartalmazza az *ISystem* java interfészt.

#### 5.2.2. A monitor forráskód megvalósítása

A generált forráskód struktúrája egy statikus és egy generált dinamikus részből áll. A statikus részbe az időzített automata java osztályai kerülnek:

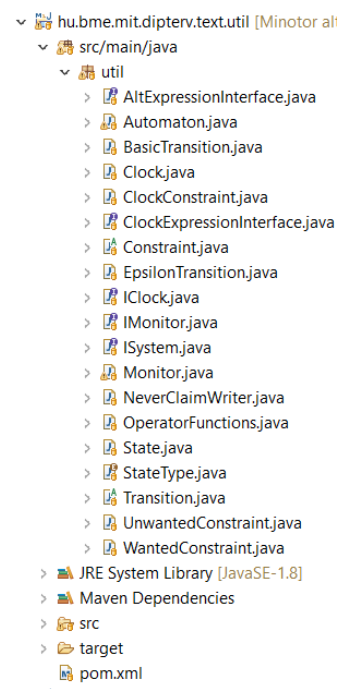
- State: egy állapotot leíró osztály
- Transition: egy élet reprezentáló osztály
- Automaton: egy automatát megvalósító osztály

A statikus rész a *hu.bme.mit.dipterv.text.util* csomagban található meg, amely a 5.3-as ábrán látható.

A monitor interfész, a monitor Java osztálya, az időzítő interfész és a hozzá tartozó java osztály is ebbe a részbe tartozik.

A dinamikus részben található a *Specification* Java osztály, ami a scenario alapján generált automata forráskódját tartalmazza.

A szükséges forráskódok generálásához az Xtend technológiát használtam.



**5.3. ábra.** Az util csomag tartalma.

### 5.2.3. Mintapélda

A 8.3. kódrészleten látható egy scenario követelmény, amit egy okos telefon működésére specifikáltunk. Az okos telefonon van egy zene lejátszási lista generáló alkalmazás. A követelményben azt várjuk el, hogy ha a felhasználó megnyitja az alkalmazást akkor a belső kamera készít az arcáról egy képet. A kép alapján eldönti, hogy milyen a felhasználó kedve és az alapján előállít egy zene lejátszási listát.

A 8.5. kódrészleten látható az okos telefon és a monitor közti kapcsolat megvalósítása Java kódban. A monitor a rendszertől kapott üzenetek alapján jelzi, hogy a követelmény alapján mi a rendszer állapota.

```
specification Photo{

    object User user;
    object Device device;
    object Database db;

    constraint error {
        message closeApp() user -> device;
    }

    scenario playlist_generation{
        message openApp() user -> device;
        message accessWebcam() device -> device;
        required message getPhoto() device -> user;
        fail message cameraOffline() user -> device;
        required strict message retrieveMood() device -> db;
        required message retrieveMusic() device -> db;
        strict message generatePlaylist() db -> device;
    }
}
```

### 5.8. kódrészlet. Okos telefon működésére megadott scenario követelmény.

A 8.6. kódrészlet az okos telefon Java osztálya. Megtekinthető a monitor és az eszköz közti kommunikáció megvalósítása is.

A 8.7. kódrészleten látszik, hogy a rendszer a működése elején nem felelt meg a monitor követelményének. Amikor a működése végére ért akkor a monitor jelezte, hogy a követelmény teljesült a „Good state” üzenettel. A mintához tartozó Specification osztály a függelékben található. A generált automatát a konstruktorában állítja elő.

### 5.2.4. Összetett szerkezetek

A monitor forráskód generátor támogatja az alt, par vagy loop operátorokat tartalmazó scenariokat is. Erre példát a függelékben lehet találni.



```

never{ /*playlist_generationMonitor*/
T0_init:
  if
  :: (! (user.openApp().device)) -> goto T0_init
  :: (user.openApp().device) -> goto T0_q1
  fi;
T0_q1:
  if
  :: (! (device.accessWebcam().device)) -> goto T0_q1
  :: (device.accessWebcam().device) -> goto T0_q2
  fi;
T0_q2:
  if
  :: (! (device.getPhoto().user)) -> goto T0_q2
  :: (! (device.getPhoto().user)) -> goto accept_q3
  :: (device.getPhoto().user) -> goto T0_q4
  fi;
accept_q3:
  if
  fi;
T0_q4:
  if
  :: (! (user.cameraOffline().device)) -> goto T0_q6
  :: (! (user.cameraOffline().device)) -> goto T0_q4
  :: (user.cameraOffline().device) -> goto accept_q5
  fi;
accept_q5:
  if
  fi;
T0_q6:
  if
  :: (device.retrieveMood().db) -> goto T0_q8
  :: (! (device.retrieveMood().db)) -> goto accept_q7
  fi;
accept_q7:
  if
  fi;
T0_q8:
  if
  :: (! (device.retrieveMusic().db)) -> goto T0_q8
  :: (! (device.retrieveMusic().db)) -> goto accept_q9
  :: (device.retrieveMusic().db) -> goto T0_q10
  fi;
accept_q9:
  if
  fi;
T0_q10:
  if
  :: (db.generatePlaylist().device) -> goto T0_q11
  fi;
T0_q11:
  if
  fi;
}

```

### 5.9. kódrészlet. Generált automata Never claim formátumba.

```

public class Main {
    public static void monitorStatus(String status) {
        System.out.println(status);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Specification specification = new Specification();
        specification.listAutomatas();
        IMonitor monitor = new Monitor(specification.getAutomata().get(0));

        User user = new User();
        Device device = new Device();
        Database db = new Database();
        user.device = device;
        device.user = user;
        device.db = db;
        db.device = device;
        user.monitor = monitor;
        device.monitor = monitor;
        db.monitor = monitor;

        user.init();
    }
}

```

**5.10. kódrészlet.** Az okos telefon és hozzá tartozó monitor fel konfigurálásának Java implementációja.

```

public class Device {
    public IMonitor monitor;
    public User user;
    public Database db;

    void openApp() {
        monitor.update("user", "device", "openApp", new String[] {});
        accessWebcam();
    }

    void accessWebcam() {
        monitor.update("device", "device", "accessWebcam", new String[] {});
        user.getPhoto();
        db.retrieveMood();
        db.retrieveMusic();
    }

    void cameraOffline() {
        monitor.update("user", "device", "cameOffline", new String[] {});
    }

    void generatePlaylist() {
        monitor.update("db", "device", "generatePlaylist", new String[] {});
    }
}

```

**5.11. kódrészlet.** Az okos telefon Java osztálya.

```
transition: user.openApp().device
q1
System is in bad state.
transition: device.accessWebcam().device
q2
System is in bad state.
transition: device.getPhoto().user
q4
System is in bad state.
transition: !(user.cameraOffline().device)
q6
System is in bad state.
transition: device.retrieveMood().db
q8
System is in bad state.
transition: device.retrieveMusic().db
q10
System is in bad state.
transition: db.generatePlaylist().device
q11
System is in good state.
```

**5.12. kódrészlet.** Monitor kimenete a rendszer működésének egyes fázisaiban.

### 5.2.5. Időzítési feltételek

A monitor forráskód generátor támogatja az időzítési feltételeket tartalmazó scenariókat is. A 8.8. kódrészletben található scenario első üzenetén a "reset x" címke jelzi a monitornak, hogy az "x" óraváltozó nullázni kell. Egy óraváltozó felvételét is a "reset" címkével lehet végrehajtani. A 8.9. kódrészlet a példához tartozó Main java osztály leírását tartalmazza, a 8.10. kódrészlet pedig a rendszerhez tartozó Computer java osztályt. A 8.11. kódrészleten megtekinthető a monitor kimenete. A kimenet végén lévő "System is in good state." üzenet jelzi, hogy a rendszer működése megfelelt a követelménynek. A kimenetben szereplő "bad state" üzenetek megtévesztőek lehetnek. A dolgozat 4. fejezetében említettem, hogy milyen esetekben helyes vagy helytelen a monitor szempontjából a rendszer viselkedése. A "bad state" üzenet nem feltétlen jelenti azt, hogy a rendszer viselkedése helytelen csupán azt, hogy a feltétel még nem teljesült. A monitor tovább szeretném fejleszteni a diplomaterv során, úgy hogy pontosabban jelezze a rendszer működésének állapotát.

```
specification Email {  
  
    object Computer computer;  
    object Server server;  
  
    clock x;  
  
    constraint constraints{  
        message logout() computer -> server;  
    }  
  
    constraint c {  
        message login() server -> computer;  
    }  
  
    scenario sendEmail{  
        message checkEmail() computer -> computer reset x;  
        message sendUnsentEmail() required computer -> server;  
        message newEmail() computer -> server pastConstraint {constraints};  
        message downloadEmail() computer -> server clockConstraint {x < 10};  
    }  
}
```

### 5.13. kódrészlet. Időzítési feltételeket tartalmazó scenario.

```
public class Main {  
    public static void monitorStatus(String status) {  
        System.out.println(status);  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Specification specification = new Specification();  
        specification.listAutomatas();  
        IClock clock = new Clock();  
        IMonitor monitor = new Monitor(specification.getAutomata().get(0), clock);  
  
        Server server = new Server(monitor);  
        Computer computer = new Computer(server, monitor);  
    }  
}
```

### 5.14. kódrészlet. Időzítéses példához tartozó Main osztály.

Az óraváltozók és időzítések megvalósításához az "org.apache.commons.lang3" könyvtár "time" csomag *StopWatch* osztályát használtam. Ha az automata élén van egy időzítési feltétel akkor a monitor komponens az időzítő komponenstől elkéri a feltételben szereplő

```

public class Computer {
    public Server server;
    public IMonitor monitor;

    Computer(Server server, IMonitor monitor) {
        this.server = server;
        this.monitor = monitor;
        monitor.update("computer", "computer", "checkEmail", new String[] {});
        checkEmail();
    }

    void checkEmail() {
        monitor.update("computer", "server", "sendUnsentEmail", new String[] {});
        server.sendUnsentEmail();

        monitor.update("computer", "server", "newEmail", new String[] {});
        server.newEmail();

        monitor.update("computer", "server", "downloadEmail", new String[] {});
        server.downloadEmail();
    }
}

```

**5.15. kódrészlet.** A Computer java osztálya.

```

Received Message: computer.checkEmail().computer
Transition: !(computer.checkEmail().computer)
Transition: computer.checkEmail().computer
transition triggered: computer.checkEmail().computer
q1
System is in bad state.
Received Message: computer.sendUnsentEmail().server
Transition: !(computer.sendUnsentEmail().server)
Transition: !(computer.sendUnsentEmail().server)
Transition: computer.sendUnsentEmail().server
transition triggered: computer.sendUnsentEmail().server
q3
System is in bad state.
Received Message: computer.newEmail().server
Transition: !(computer.logout().server) & !(computer.newEmail().server)
Transition: computer.newEmail().server
transition triggered: computer.newEmail().server
q4
System is in bad state.
Received Message: computer.downloadEmail().server
Transition: !(computer.downloadEmail().server)
Transition: computer.downloadEmail().server
transition triggered: computer.downloadEmail().server
q5
System is in good state.

```

**5.16. kódrészlet.** Időzítéses példa monitor kimenete.

óraváltozóban tárol időt és kiértékeli a feltételt. Ha a feltétel teljesül, akkor az időzítés szempontjából a tranzíció megtörténhet.

## 6. fejezet

# A generált monitor forráskód helyességének tesztelése

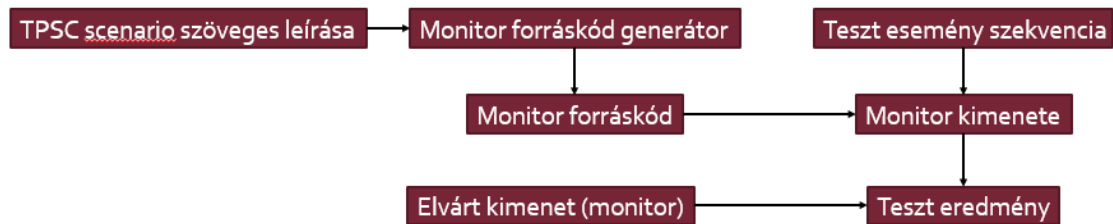
### 6.1. Tesztelési célok

A generált monitor forráskód tesztelésére a következő célokat fogalmazuk meg:

- Az összes üzenet típus megjelenése a különböző teszt szenáriókban
- Időzített feltételek helyes kiértékelése
- Üzenet megkötések tesztelése
- Alt és Par operátorok esetén, az üzenet szekvencia ágak helyes kiértékelése
- Loop operátor esetén a minimális és maximális üzenet ismétlődések tesztelése
- Összetett szenárió tesztelése, ami több operátort tartalmaz
- Egymást követő elvárt üzeneteket tartalmazó szenárió tesztelése
- Egymást követő fail üzeneteket tartalmazó szenárió tesztelése
- Regular üzenet tesztelése (ha megjelenik a rendszer működésében akkor ki kell értékelni a szenárió többi részét, ha nem jelenik meg a monitor helyes működést kell jelezzen és, hogy a követelmény nem teljesült)
- Több óraváltozót tartalmazó szenárió tesztelése
- Egymást követő üzenetek kombinációinak tesztelése (pl. elvárt üzenetet követő fail, elvárt üzenetet követő reguláris, stb.)

## 6.2. Monitor forráskód generátor tesztelése

A generált monitor forráskódját integrációs tesztek segítségével szeretnénk tesztelni. A teszteinben egy példa rendszer java implementációját integráljuk a generált monitor komponenssel. Az Xtext keretrendszer a specifikált DSL (Domain Specific Language) nyelvhez generál egy Maven plugin-t. Ezt a plugin-t betölthetjük egy egyszerű maven projektbe és használhatjuk is az elkészített DSL nyelvünket, azaz létrehozhatunk a projektben a saját DSL-ünkhöz tartozó fájlokat, melyekben megadhatjuk saját scenario-inkat.



6.1. ábra. Integrációs tesztelés folyamatábrája.

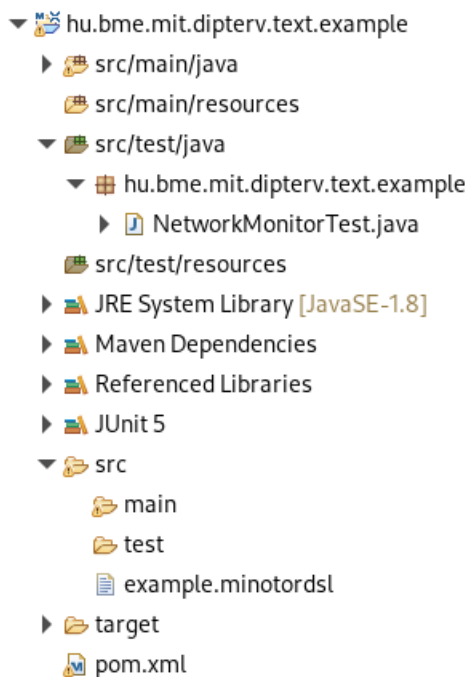
A 9.2. ábrán megtekinthető az integrációs tesztelés tervének folyamatábrája. A következők tesztelési kategóriáink:

- Scenario operátorok tesztelése
- Üzenet paraméterek tesztelése
- Időzítések tesztelése

A scenario operátorok tesztelésénél az a célunk, hogy a monitor a követelmény különböző ágait figyelembe véve helyes kimenetet adjon. Például loop operátor esetén a minimum, köztes és maximum üzenet szekvencia ismétléseknél is helyes legyen a monitor kimenete. Ha a maximumnál többször szerepel az üzenet szekvencia akkor hibát kell, hogy jelezen. Üzenet paraméterek tesztelése esetén azt szeretnénk vizsgálni, hogy a monitor helyesen értelmezi-e az üzenet paramétereket. Az időzítések tesztelésénél az a fontos, hogy a monitor képes-e az óraváltozók alapján az időzési feltételeket kiértékelni. Például ha az üzenet a feltétel alapján időben érkezik meg akkor helyes kimenetet adjon vissza ha a feltétel szerint később érkezik meg akkor a monitornak hibát kell jeleznie.

Egy integrációs teszt akkor sikeres ha a monitor kimenete megegyezik az elvárt kimenettel. Az elvárt kimenetet a rendszer manuális tesztelése határozza meg. A tesztelő dönti el, hogy helyesen kell-e hogy működjön vagy sem amit a monitornak jeleznie kell.

Az Xtext keretrendszer a definiált DSL nyelvünkhöz generál egy Maven projekt architektúrát. A nyelvünk így elérhető maven plugin formájában is, amit felhasználhatunk az integrációs tesztheinkhez. Elég csupán egy maven projektet felkonfigurálni a saját dsl plugin-ünkkel és elkészíthetjük a saját tesztelési keretrendszerünket. Ezek a maven projektek a szülő projektünkben helyezkedhetnek el, így a projekt struktúrában közvetlen a nyelvünk mellett vannak. A 9.3. ábrán és a 9.1. kódrészleten látható egy ilyen integrációs teszthez tartozó maven projekt felépítése és a hozzá tartozó teszteset.



**6.2. ábra.** Példa integrációs teszt projekt struktúrája.

A 9.3. ábrán lévő *generated* csomag tartalmazza a scenariohoz tartozó generált automata forráskódját és a monitor forráskódját. A *hu.bme.mit.dipterv.text.example* csomag a tesztelt rendszer *Java* implementációját tartalmazza.

A 9.2. kódrészlet a Maven teszt kimenetét tartalmazza.

Ezt a projekt struktúrát felhasználva a tesztheink köré tudunk egy Maven alapú Continuous Integration-t (CI) állítani.

A függelékben található egy példa unit teszt eset az automata generátor tesztelésére.



```

package hu.bme.mit.dipterv.text.example;

import org.junit.jupiter.api.Test;
import org.junit.jupiter.api.Assertions;

import generated.Specification;
import generated.IClock;
import generated.IMonitor;
import generated.Monitor;
import generated.Clock;

public class MonitorPassingTest {

    @Test
    public void testMonitorPassing() {
        Specification specification = new Specification();
        specification.listAutomatas();
        IClock clock = new Clock();
        IMonitor monitor = new Monitor(specification.getAutomata().get(0), clock);

        Server server = new Server(monitor);
        Computer computer = new Computer(server, monitor);
        Assertions.assertTrue(monitor.goodStateReached());
    }
}

```

### 6.1. kódrészlet. Integrációs teszteset.

-----  
T E S T S  
-----

Running hu.bme.mit.dipterv.text.example.MonitorPassingTest

q0 NORMAL

q1 NORMAL

q2 ACCEPT

q3 NORMAL

q4 NORMAL

q5 FINAL

!(computer.checkEmail().computer) q0->q0

computer.checkEmail().computer q0->q1

!(computer.sendUnsentEmail().server) q1->q1

!(computer.sendUnsentEmail().server) q1->q2

computer.sendUnsentEmail().server q1->q3

!(computer.logout().server) & !(computer.newEmail().server) q3->q3

computer.newEmail().server q3->q4

!(computer.downloadEmail().server) q4->q4

computer.downloadEmail().server q4->q5

Received Message: computer.checkEmail().computer

Transition: !(computer.checkEmail().computer)

Transition: computer.checkEmail().computer

transition triggered: computer.checkEmail().computer

q1

Received Message: computer.sendUnsentEmail().server

Transition: !(computer.sendUnsentEmail().server)

Transition: !(computer.sendUnsentEmail().server)

Transition: computer.sendUnsentEmail().server

transition triggered: computer.sendUnsentEmail().server

q3

Received Message: computer.newEmail().server

Transition: !(computer.logout().server) & !(computer.newEmail().server)

Transition: computer.newEmail().server

transition triggered: computer.newEmail().server

q4

Received Message: computer.downloadEmail().server

Transition: !(computer.downloadEmail().server)

Transition: computer.downloadEmail().server

transition triggered: computer.downloadEmail().server

q5

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.025 sec

Results :

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

## 6.2. kódrészlet. Integrációs teszteteset eredménye.

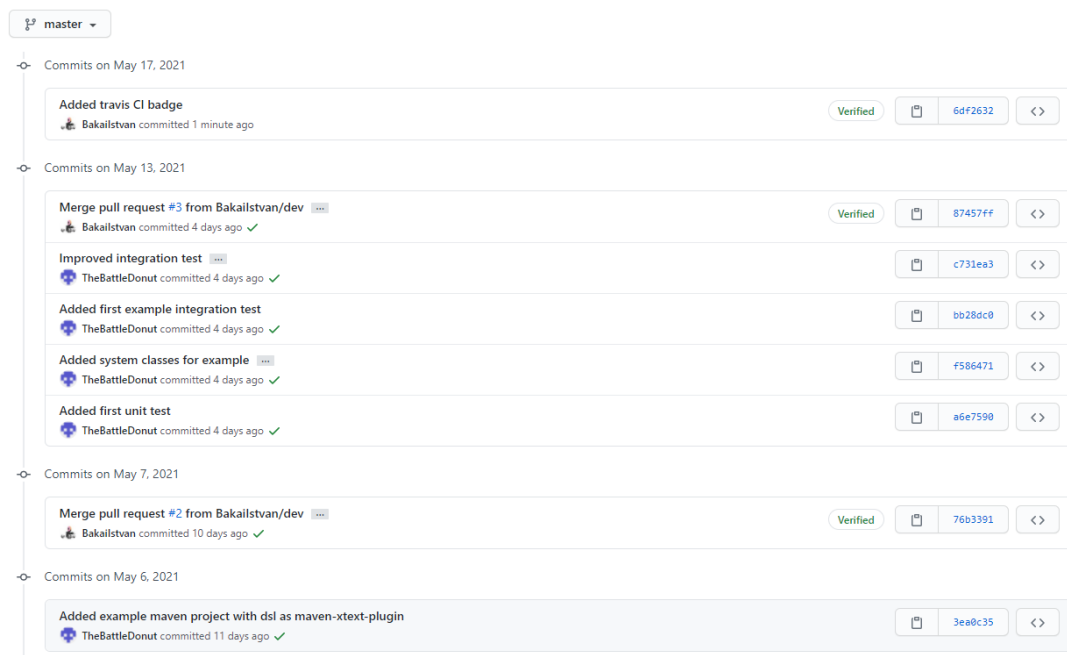
## 6.3. Continuous Integration

### 6.3.1. Github Actions CI

Az időzített automata és monitor forráskód generátorok automatikus tesztelése a Github Actions segítségével történik. A CI minden feltöltött új commit esetén lefut. A CI különböző fázisai a következők:

- I. Teljes Xtext projekt fordítása (Maven)
- II. Intergrációs tesztek futtatása

A generátorokhoz tartozó Xtext projekten lefut egy Maven build, amely az új feltöltött verzió tartalmazza. Ez a build állítja elő a DSL nyelvhez tartozó Maven plugin-t is. A fordítással együtt lefutnak a unit tesztek is. Ezt követően hajtódnak végre az integrációs tesztek, amelyek a frissen fordított Maven plugint használják. Ha az összes fázis sikeresen lefutott, akkor az adott commit nem rontott el semmilyen korábbi funkciót. A CI-hoz tartozó script-et a 9.3. kódrészlet tartalmazza.



6.3. ábra. GitHub repository commit-ok és hozzá tartozó CI check-ek.

All workflows			
Showing runs from all workflows			
Filter workflow runs			
11 workflow runs	Event	Status	Branch
<div>✓ Merge pull request #19 from Bakailstvan/gamma</div> <div>Java CI with Maven #11: Commit 1b0a807 pushed by Bakailstvan</div>	master	2 days ago 3m 25s	...
<div>✓ Gamma</div> <div>Java CI with Maven #10: Pull request #19 synchronize by Bakailstvan</div>	gamma	2 days ago 3m 21s	...
<div>✓ Gamma</div> <div>Java CI with Maven #9: Pull request #19 synchronize by Bakailstvan</div>	gamma	2 days ago 3m 23s	...
<div>✓ Gamma</div> <div>Java CI with Maven #8: Pull request #19 synchronize by Bakailstvan</div>	gamma	2 days ago 3m 32s	...
<div>✓ Removed github actions badge</div> <div>Java CI with Maven #7: Commit e8e9f4e pushed by Bakailstvan</div>	master	3 days ago 3m 18s	...
<div>✓ Adding github actions badge</div> <div>Java CI with Maven #6: Commit 08820aa pushed by Bakailstvan</div>	master	3 days ago 3m 32s	...
<div>✓ Gamma</div> <div>Java CI with Maven #5: Pull request #19 opened by Bakailstvan</div>	gamma	3 days ago 3m 44s	...
<div>✓ Fixed cd commands</div>	master	3 days ago	...

6.4. ábra. Github Actions CI build-ek eredményei.

```
# This workflow will build a Java project with Maven, and cache/restore any dependencies to improve
the workflow execution time
# For more information see: https://help.github.com/actions/language-and-framework-guides/building-
and-testing-java-with-maven

name: Java CI with Maven

on:
  push:
    branches: [ master ]
  pull_request:
    branches: [ master ]

jobs:
  build:

    runs-on: ubuntu-latest

    steps:
      - uses: actions/checkout@v2
      - name: Set up JDK 11
        uses: actions/setup-java@v2
        with:
          java-version: '11'
          distribution: 'adopt'
          cache: maven
      - name: Build with Maven
        run: mvn clean install -U
      - name: Test example project
        run: cd hu.bme.mit.dipterv.text.example; mvn clean install -U
      - name: Test mobileexample project
        run: cd hu.bme.mit.dipterv.text.mobileexample; mvn clean install -U
      - name: Test altexample project
        run: cd hu.bme.mit.dipterv.text.altexample; mvn clean install -U
      - name: Test parexample project
        run: cd hu.bme.mit.dipterv.text.parexample; mvn clean install -U
      - name: Test operatorexample project
        run: cd hu.bme.mit.dipterv.text.operatorexample; mvn clean install -U
      - name: Test gamma integration project
        run: cd hu.bme.mit.dipterv.text.gammaexample; mvn clean install -U
```

6.3. kódrészlet. Github Actions CI-hoz tartozó .yml script.

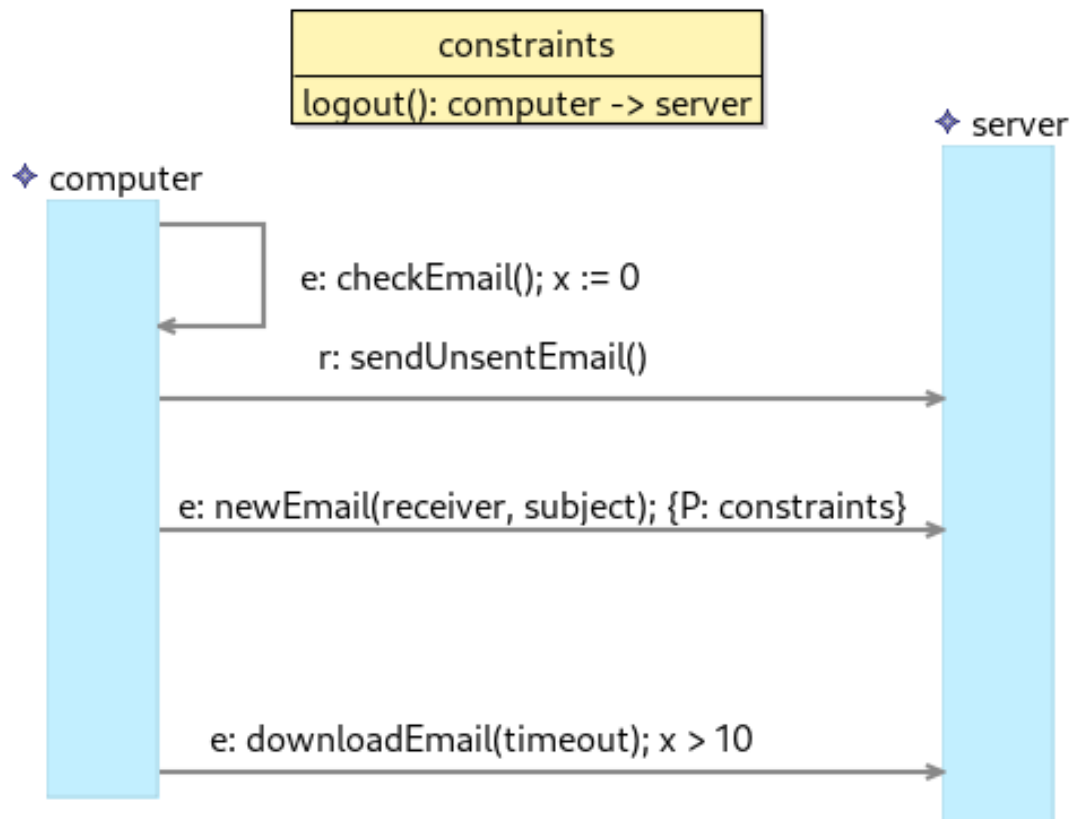
## 6.4. Tesztesetek

### 6.4.1. Egyszerű időzíti megkötéseket tartalmazó tesztszenárió

A tesztesetekhez tartozó scenario követelmény megtalálható az x. ábrán.

```
specification Email {  
  
  object Computer computer;  
  object Server server;  
  
  integer timeout = 10;  
  string receiver = "John";  
  string subject = "Next meeting";  
  
  clock x;  
  
  constraint constraints {  
    message logout() computer -> server;  
  }  
  
  scenario sendEmail{  
    message checkEmail() computer -> computer reset x;  
    required message sendUnsentEmail() computer -> server;  
    pastConstraint {constraints} message newEmail(receiver, subject) computer -> server;  
    message downloadEmail(timeout) computer -> server clockConstraint {>(x,10)};  
  }  
}
```

6.4. kódrészlet. Integrációs teszteset.



6.5. ábra. Szenárió diagram.

A rendszerben egy szervergépből és egy felhasználói számítógépből áll. A szerver egy e-mail szerveret szimulál, aminek a számítógép különböző kéréseket küldhet. Például lekérdezheti tőle a kapott e-mail vagy új e-mail küldhet. A követelményben leírjuk, hogy a rendszernek mi a helyes viselkedése e-mail küldés esetén. Ha a computer a *checkEmail* hívást használva talál elküldendő e-mail az továbbítja a szervernek. Ezt az *elvárt sendUnsentEmail* üzenet jelzi. Ezt követően meg kell jelenjen a rendszer működésében a *newEmail* üzenet. A helyett *logout* üzenet érkezik a hibás működést jelent. A *newEmail* üzenetet a *downloadEmail* üzenet követi. Ezen az üzeneten van egy 10 másodperces időzítési feltétel, ami a letöltést szimulálja.

A szcenárióhoz tartozó tesztesetek a következők:

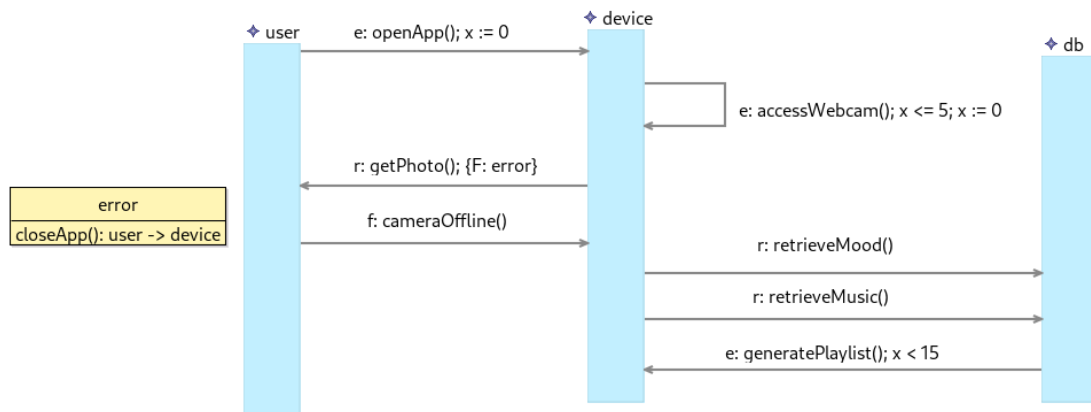
- *testNetworkRequirementSatisfied*
- *testNetworkNoErrors*
- *testNetworkWithErrors*
- *testNetworkWithNoDelay*
- *testNetworkFirstFail*
- *testNetworkSecondFail*

A *testNetworkRequirementSatisfied* tesztesetben a rendszer helyes működését szimuláljuk és azt ellenőrizzük, hogy a generált monitor képes ezt érzékelni és jelzi. A *testNetworkNoErrors* azt vizsgálja, hogy a monitor képes-e érzékelni, hogy a rendszer nem felelt meg a követelménynek. Itt úgy manipuláljuk a teszt rendszer, hogy hagyjuk a letöltés részt a működésből. Ilyenkor a rendszer nem felel meg a követelménynek, viszont még jó állapotban marad, mert nem történt hiba. A *testNetworkWithErrors* tesztesetnél a *sendUnsentEmail* üzenet után egy *logout* üzenetet küldünk a monitor és azt vizsgáljuk képes-e detektálni ezt a hibát. A *testNetworkWithNoDelay*-nél pedig túl gyorsan küldjük a működés végén a *downloadEmail* üzenetet és azt ellenőrizzük képes-e a monitor ezt a hibát érzékelni.

### 6.4.2. Többféle üzenetet és megkötést tartalmazó egyszerű tesztszenário

```
specification Photo{  
  
  object User user;  
  object Device device;  
  object Database db;  
  
  clock x;  
  
  constraint error {  
    message closeApp() user -> device;  
  }  
  
  scenario playlist_generation{  
    message openApp() user -> device reset x;  
    message accessWebcam() device -> device clockConstraint {<=(x, 5)} reset x;  
    required futureConstraint {error} message getPhoto() device -> user;  
    fail message cameraOffline() user -> device;  
    required strict message retrieveMood() device -> db;  
    required message retrieveMusic() device -> db;  
    strict message generatePlaylist() db -> device clockConstraint {<(x, 15)};  
  }  
}
```

### 6.5. kódrészlet. Integrációs tesztet.



6.6. ábra. Szenário diagram.

A tesztrendszerünk egy zene lista generáló alkalmazás, ami egy felhasználót, mobil-eszközt és adatbázist tartalmaz. A felhasználó "kedve" alapján generálja a listát, amit az arc kifejezése alapján határoz meg. A követelményben a rendszer alap működése van leírva egészen az elejétől, amikor a felhasználó megnyitja az alkalmazást. A követelmény leírás megtekinthető az x. ábrán.

A szenáriohoz tartozó tesztesetek a következők:

- testMobileRequirementSatisfied
- testMobileFutureConstraint
- testMobileFutureConstraintEarly
- testMobileWithError
- testMobileWithDelay

- `testMobileWithTooMuchDelay`
- `testMobileMissingRequiredMessage`
- `testMobileRequiredEventually`
- `testMobileRequiredNotReceived`

A teszteseteket a monitor hiba detektáló képességét tesztelik. A *testMobileWithDelay* és *testMobileWithTooMuchDelay* tesztesetek az  $x \leq 5$  időzíti feltétel beteljesülését ellenőrzik. A *testMobileWithDelay* 5 másodperces késleltetéssel küldjük az *accessWebcam* üzenetet, míg a másiknál 6 másodperces késleltetéssel. Az első esetben a monitornak helyes működést kell érzékelnie a következőben pedig hibás működést.

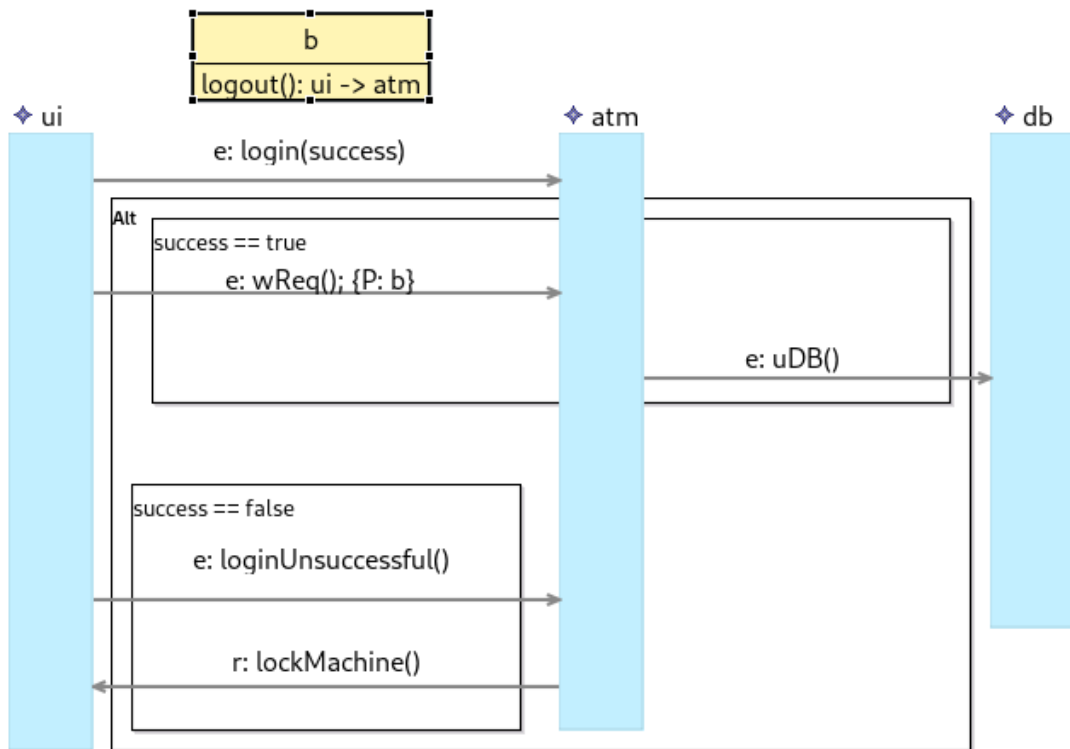


### 6.4.3. Alt operátort tartalmazó tesztszenário

A tesztszenáriohoz tartozó rendszerünk egy banki rendszer. A szenário megtalálható az x. ábrán.

```
specification Bank {  
  
    object UserInterface ui;  
    object ATM atm;  
    object BankDB db;  
  
    bool success = true;  
  
    constraint b {  
        message logout() ui->atm;  
    }  
  
    scenario transaction {  
        message login(success) ui->atm;  
  
        alt (equals(success, true)) {  
            pastConstraint {b} message wReq() ui->atm;  
            message uDB() atm->db;  
        } (equals(success, false)) {  
            message loginUnsuccessful() ui->atm;  
            required message lockMachine() atm->ui;  
        }  
    }  
}
```

6.6. kódrészlet. Integrációs tesztet.



6.7. ábra. Szenário diagram.

A rendszer egy felhasználói felületből, ATM-ből és banki adatbázisból áll. A követelményünkben két lehetséges működést írunk le. A *success* paraméter jelzi, hogy melyik működés a helyes. A szcenárióhoz tartozó tesztesetek a következők:

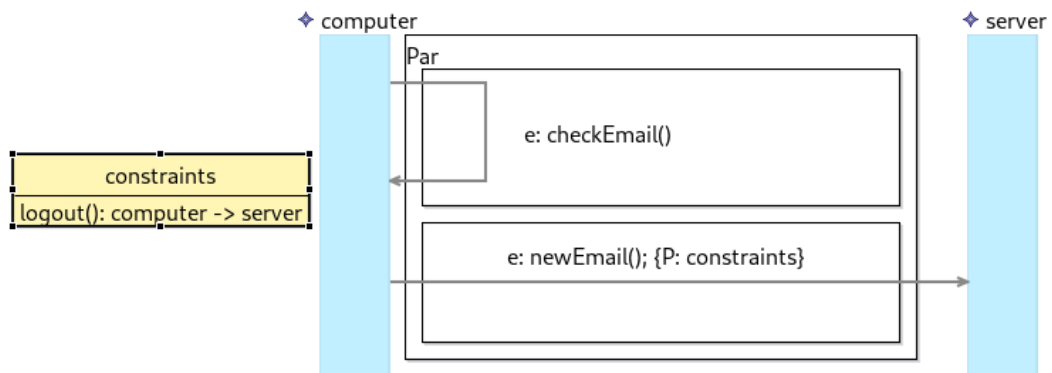
- testBankMonitorPassing
- testBankMonitorFailing
- testBankMonitorFalseCasePassing
- testBankMonitorFalseCaseFailing

A tesztesetekkel azt vizsgáljuk, hogy a monitor képes-e a helytelen ág lefutását hibának érzékelni és a helyes viselkedés esetén detektálni a követelmény teljesítését.

#### 6.4.4. Par operátort tartalmazó tesztszenárió

```
specification Email {  
  object Computer computer;  
  object Server server;  
  
  constraint constraints{  
    message logout() computer -> server;  
  }  
  
  scenario email {  
    par {  
      case checkEmail {  
        message checkEmail() computer -> computer;  
      }  
  
      case newEmail {  
        pastConstraint {constraints} message newEmail() computer -> server;  
      }  
    }  
  }  
}
```

6.7. kódrészlet. Integrációs tesztet.



6.8. ábra. Szenárió diagram.

Ehhez a tesztszenárióhoz az első szenárióban lévő teszt rendszert használtuk fel. A szenárióhoz tartozó tesztesetek a következők:

- testNetworkRequirementSatisfied
- testNetworkOtherRequirementSatisfied

Azt vizsgáljuk, hogy a monitor képes mindkét permutáció esetén érzékelni a követelmény teljesítését.

### 6.4.5. Komplex tesztszenárió loop és alt operátorokkal

```

specification Connection {

    object Computer computer;
    object Server server;

    string receiver = "John";
    string subject = "Next Meeting";
    bool success = false;

    clock x;
    clock y;

    constraint logout {
        message logout() computer -> server;
    }

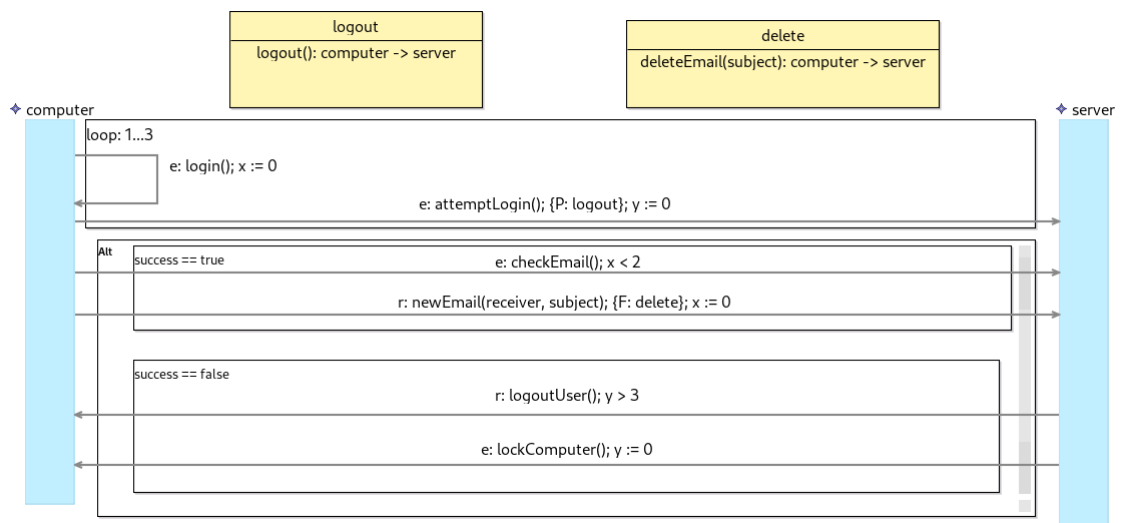
    constraint delete {
        message deleteEmail(subject) computer -> server;
    }

    scenario authentication {
        loop (1, 3) {
            message login() computer -> computer reset x;
            pastConstraint {logout} message attemptLogin() computer -> server reset y;
        }

        alt (equals(success, true)) {
            message checkEmail() computer -> server clockConstraint {<(x, 2)};
            required futureConstraint {delete} message newEmail(receiver, subject) computer ->
server reset x;
        } (equals(success, false)) {
            required message logoutUser() server -> computer clockConstraint {>(y, 3)};
            message lockComputer() server -> computer reset y;
        }
    }
}

```

### 6.8. kódrészlet. Integrációs tesztet.



6.9. ábra. Szenárió diagram.

- testNetworkRequirementSatisfied

- testNetworkRequirementSatisfiedTwice
- testNetworkRequirementSatisfiedThreeTimes
- testNetworkRequirementSatisfiedFourTimes
- testNetworkAltTrueCase
- testNetworkAltTrueCaseSatisfied
- testNetworkLogoutTooFast
- testNetworkLogoutConstrait

## 6.5. Tesztelés összefoglaló

Tesztelési célok	Egyszerű tesztszenárió	Több üzenetet tartalmazó tesztszenárió	Alt operátort tartalmazó tesztszenárió	Par operátort tartalmazó tesztszenárió	Komplex tesztszenárió
Egyszerű üzenet megjelenése	X	X	X	X	X
Elvárt üzenet megjelenése	X	X	X	-	X
Nem kívánt (fail) üzenet megjelenése	X	X	-	-	-
Strict üzenet tesztelése	-	X	-	-	-
Időzítési feltételek tesztelése	X	X	-	-	X
Past megkötés tesztelése	X	-	X	X	X
Future megkötés tesztelése	-	X	-	-	X
Alt operátor tesztelése	-	-	X	-	X
Par operátor tesztelése	-	-	-	X	-
Loop operátor tesztelése	-	-	-	-	X
Több operátort tartalmazó szenárió tesztelése	-	-	-	-	X
Egymást követő elvárt üzenetek	-	X	-	-	-
Egymást követő fail üzenetek	X	-	-	-	-
Sima üzenet tesztelése	X	X	X	X	X
Több órával-tozó	-	-	-	-	X

Elvárt után fail üzenet	X	-	-	-	-
Fail után el- várt üzenet	-	X	-	-	-

**6.1. táblázat.** Összefoglaló táblázat

## 7. fejezet

# A monitor integrálása a Gamma keretrendszerben tervezett komponensekkel

### 7.1. Gamma keretrendszer

A *Gamma* keretrendszerrel komponensalapú reaktív rendszereket lehet tervezni, és az a célja hogy támogassa az elosztott rendszerek modelállapú fejlesztését. A létrehozott rendszert a keretrendszerrel lehet tesztelni, ellenőrizni és szimulálni is. A keretrendszernek a *Yakindu* modellező eszköz használja, amit kiegészít egy modellező réteggel ahol megvalósítható a komponensek közti kommunikációs hálózat. A komponensek hierarchikusan helyezkednek el egymás mellett, ami megkönnyíti egyes komponensek többszöri felhasználását. A tervezett rendszerhez a keretrendszer képes Java forráskódot is generálni. A modelhez generálhatóak tesztesetek vagy akár verifikálható az UPPAAL model ellenőrző eszköz használatával.

A monitor illesztéséhez a *Gamma tutorial* csomagjában lévő rendszert használtam. Ez egy irányítórendszer modelje, ami egy kereszteződésben lévő közlekedési lámpák működtetésért felel. A jelző lámpák általános három fokozatú lámpák és a piros-zöld-sárga-piros jelzéseket ismétlik. A rendszer támogat még egy megszakító állapotot, amit a rendőrség kapcsolhat be. Ilyenkor minden lámpa sárgán villog.



## 7.2. Generált monitor integrációja

A keretrendszer a *gamma.monitor* csomagba generálja a beépített monitor forráskódja. Ezt a *Gamma* monitort cseréltem le a saját a monitor komponensemhez tartozó forráskóddal megvalósítva a szükséges interfészeket.

```
public void runComponent() {
    Queue<Event> eventQueue = getProcessQueue();
    while (!eventQueue.isEmpty()) {
        Event event = eventQueue.remove();
        switch (event.getEvent()) {
            case "LightInputs.DisplayNone":
                update("controller", "light", "displayNone", new HashMap<String, Object>());
                break;
            case "LightInputs.DisplayYellow":
                update("controller", "light", "displayYellow", new HashMap<String, Object>());
                break;
            case "LightInputs.DisplayRed":
                update("controller", "light", "displayRed", new HashMap<String, Object>());
                break;
            case "LightInputs.DisplayGreen":
                update("controller", "light", "displayGreen", new HashMap<String, Object>());
                break;
            default:
                throw new IllegalArgumentException("No such event!");
        }
    }
    notifyListeners();
}
```

7.1. kódrészlet. Monitor komponenshez tartozó kódrészlet.

A *Gamma* rendszer és a monitor komponens közti kommunikáció megvalósítása a 7.1-es kódrészletben látható. Ez a rendszer eseményeit továbbítja a generált monitornak a megfelelő alakra alakítva.

```
specification Light{

    object TrafficLight light;
    object Controller controller;

    scenario sendEmail{
        message displayRed() controller -> light;
        fail message displayRed() controller -> light;
    }
}
```

7.2. kódrészlet. Szenárió szöveges leírása.

A 7.2-es kódrészlet tartalmazza a követelmény szcenárióját. Elvárjuk, hogy ha pirosan világított a lámpa akkor a következő állapotba a lámpának ne legyen megint piros. Ezt egy *fail* üzenet segítségével tudjuk elérni.

A 7.3-as kódrészlet a monitor kimenetét. A monitor helyes működést érzékelt, a rendszer jó állapotban van és megfelelt a követelménynek.

A 7.4-es kódrészlet egy másik követelményt tartalmaz, amit a rendszeren szeretnénk vizsgálni. Azt várjuk, hogy ha történt rendőrség általi *interrupt* kérés akkor a lámpa sárgán villogjon. Ha pedig nem volt ilyen interrupt akkor azt várjuk el, hogy a lámpa rendesen működjön. A 7.5-ös kódrészlet tartalmazza az illesztés kiegészítését. Itt a rendőrségi *interrupt* kérést továbbítjuk a monitornak. A rendszer mindkét esetben a követelménynek megfelelően működött. A szcenárióhoz tartozó monitor kimenetek a *Függelékben* található meg.

```

Received Message: controller.displayRed().light
[Monitor] available transition are:
-----
controller.displayRed().light, q0->q1, ,
!(controller.displayRed().light), q0->q0, ,
=====
Transition: controller.displayRed().light, q0->q1, ,
transition triggered: controller.displayRed().light, q0->q1, ,
q1
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayGreen().light
[Monitor] available transition are:
-----
!(controller.displayRed().light), q1->q3, ,
controller.displayRed().light, q1->q2, ,
!(controller.displayRed().light), q1->q1, ,
=====
Transition: !(controller.displayRed().light), q1->q3, ,
transition triggered: !(controller.displayRed().light), q1->q3, ,
q3
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: Requirement satisfied
[GammaMonitorTest] Monitor reported that the requirement was satisfied

```

### 7.3. kódrészlet. Monitor kimenete.

```

specification Light{

    object TrafficLight light;
    object Controller controller;
    object Police police;

    bool success = false;

    scenario trafficLight {
        message policeInterruptRaised(success) police -> controller;

        alt(equals(success, false)) {
            message displayRed() controller -> light;
            message displayGreen() controller -> light;
            message displayYellow() controller -> light;
        } (equals(success, true)) {
            message displayYellow() controller -> light;
            message displayNone() controller -> light;
            message displayYellow() controller -> light;
            message displayNone() controller -> light;
        }
    }
}

```

### 7.4. kódrészlet. Szenárió szöveges leírása.

```

@Override
public void raisePolice() {
    monitor.update("police", "controller", "policeInterruptRaised", Map.of("success", true));
    crossroad.getPolice().raisePolice();
}

```

### 7.5. kódrészlet. Gamma illesztéshez tartozó kódrészlet.

## 8. fejezet

# Összefoglalás

A célként kitűzött scenario alapú monitor generátor kibővítése sikerült.

A szöveges scenario leíró nyelv támogatja TPSC diagramok specifikálását. Az automata generátor támogatja a TPSC tulajdonságokhoz tartozó minta automaták generálását és képes az üzenet paramétereit is értelmezni. A generátor támogatja az alt, loop és par operátorokat tartalmazó TPSC-khez tartozó időzített automaták generálását.

A scenáriókat a szöveges leírásuk alapján diagramok formájában vizualizálom. Egy XML generátor teszi ezt lehetővé, amely a szöveges leírás alapján elkészíti a hozzá tartozó diagram XML leírását.

A generátor a scenario-hoz tartozó automata alapján képes egy monitor forráskódjának generálására. Legenerálja a megfelelő interfészeket amik a monitor és rendszer közti kommunikációhoz szükségesek. Ha az üzenetek megfigyeléséhez szükséges segédfüggvényeket a kommunikációs infrastruktúrához megvalósítják, akkor a monitor képes a rendszer viselkedésének ellenőrzésére. A monitor forráskód generátor a par, loop és alt operátorokat támogatja. Továbbá az időzési feltételeket tartalmazó üzeneteket is tudja értelmezni.

A generált monitor forráskód helyességét alapos tesztelés segítségével ellenőriztem. A monitor forráskód szisztematikus helyességét egy CI rendszerrel ellenőrzöm, amely minden változtatás esetén ellenőrzi, hogy a projekt tesztjei helyesek voltak e.

Végezetül a monitor komponenszt illesztettem a Gamma keretrendszerhez, így demonstrálva a monitorozás működését egy elosztott komponensű rendszer viselkedésének ellenőrzésével.

## 9. fejezet

# Források

- 1 M.Autili – P. Inverardi – P.Pelliccione, Graphical scenarios for specifying temporal properties: an automated approach in Automated Software Engineering 14(3):293-340, September 2007, <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10515-007-0012-6>
- 2 Pengcheng Zhang - Hareton Leung, Web services property sequence chart monitor: A tool chain for monitoring BPEL – based web service composition with scenario-based specifications in IET Software 7(4):222-248, August 2013
- 3 Xtext, <https://www.eclipse.org/Xtext/>
- 4 Xtend, <https://www.eclipse.org/xtend/>
- 5 J. Ouaknine and J. Worrell, “On Metric Temporal Logic and Faulty Turing Machines,” Springer-Verlag, FOSSACS, vol. LNCS 3921, pp. 217-230, 2006.

# Köszönetnyilvánítás

Ez nem kötelező, akár törölhető is. Ha a szerző szükségét érzi, itt lehet köszönetet nyilvánítani azoknak, akik hozzájárultak munkájukkal ahhoz, hogy a hallgató a szakdolgozatban vagy diplomamunkában leírt feladatokat sikeresen elvégezze. A konzulensnek való köszönetnyilvánítás sem kötelező, a konzulensnek hivatalosan is dolga, hogy a hallgatót konzultálja.

# Függelék

## F.1. A 8.3. fejezet minta példájához tartozó Specification osztály

```
import java.io.FileNotFoundException;
import java.io.PrintWriter;
import java.io.UnsupportedEncodingException;
import java.util.ArrayList;
import java.util.HashMap;
import java.util.Collections;
import java.util.Comparator;
import java.util.Arrays;
import java.util.List;
import java.util.Map;
import java.util.Set;
import java.util.TreeSet;

public class Specification{
    private String id = "spec1";
    private ArrayList<Automaton> automatas;

    public Specification(){
        automatas = new ArrayList<Automaton>();
        String str;
        String str1;
        String pre;
        String succ;
        State actualState;
        State acceptState;
        State finalState;
        State newState;
        State acceptState_new;
        Automaton a = new Automaton("playlist_generation");
        Automaton b;
        Map<String, Automaton> altauto;
        ArrayList<Automaton> parauto;
        Automaton loopauto;
        Automaton expression;
        int counter = 0;

        b = new Automaton("auto7");
        actualState = new State("q" + counter, StateType.NORMAL);
        counter++;
        b.addState(actualState);
        b.setInitial(actualState);

        b.addTransition(new Transition("!(" + "user" + "." +
            "openApp" + "("
            + ")"
            + "." + "device)", actualState, actualState));

        newState = new State("q" + counter, StateType.FINAL);
        counter++;
        b.addTransition(new Transition("user" + "." +
            "openApp" + "("
```

```

+ ")"

+ "." + "device" , actualState, newState));
b.addState(newState);
b.setFinale(newState);
a.collapse(b);

b = new Automaton("auto7");
actualState = new State("q" + counter, StateType.NORMAL);
counter++;
b.addState(actualState);
b.setInitial(actualState);

b.addTransition(new Transition("!(" + "device" + "." +
    "accessWebcam" + "("
    + ")"

    + "." + "device)", actualState, actualState));

newState = new State("q" + counter, StateType.FINAL);
counter++;
b.addTransition(new Transition("device" + "." +
    "accessWebcam" + "("
    + ")"

    + "." + "device" , actualState, newState));
b.addState(newState);
b.setFinale(newState);
a.collapse(b);

b = new Automaton("auto3");
actualState = new State("q" + counter, StateType.NORMAL);
counter++;
b.addState(actualState);
b.setInitial(actualState);

b.addTransition(new Transition("!(" + "device" + "." +
    "getPhoto" + "("
    + ")"

    + "." + "user" + ")", actualState, actualState));

acceptState = new State("q" + counter, StateType.ACCEPT);
counter++;

b.addTransition(new Transition("!(" + "device" + "." +
    "getPhoto" + "("
    + ")"

    + "." + "user" + ")", actualState, acceptState));

b.addState(acceptState);

newState = new State("q" + counter, StateType.FINAL);
counter++;
b.addTransition(new Transition("device" + "." +
    "getPhoto" + "("
    + ")"
    + "." + "user", actualState, newState));
b.addState(newState);
b.setFinale(newState);
a.collapse(b);

b = new Automaton("auto5");
actualState = new State("q" + counter, StateType.NORMAL);
counter++;
b.addState(actualState);
b.setInitial(actualState);

finalState = new State("q" + counter, StateType.FINAL);

```

```

counter++;
b.addState(finalState);
b.setFinale(finalState);

b.addTransition(new Transition("(" + "user" + "." +
    "cameraOffline" + "("
    + ")"
    + "." + "device)", actualState, finalState));

b.addTransition(new Transition("(" + "user" + "." +
    "cameraOffline" + "("
    + ")"
    + "." + "device)", actualState, actualState));

newState = new State("q" + counter, StateType.ACCEPT);
counter++;
b.addTransition(new Transition("user" + "." +
    "cameraOffline" + "("
    + ")"
    + "." + "device" , actualState, newState));
b.addState(newState);
a.collapse(b);

b = new Automaton("auto9");
actualState = new State("q" + counter, StateType.NORMAL);
counter++;
b.addState(actualState);
b.setInitial(actualState);

finalState = new State("q" + counter, StateType.FINAL);
counter++;
acceptState = new State("q" + counter, StateType.ACCEPT);
counter++;
b.addTransition(new Transition("device" + "." +
    "retrieveMood" + "("
    + ")"
    + "." + "db" , actualState, finalState));
b.addTransition(new Transition("(" + "device" + "." +
    "retrieveMood" + "("
    + ")"
    + "." + "db" + ")", actualState, acceptState));
b.addState(acceptState);
b.addState(finalState);
b.setFinale(finalState);
a.collapse(b);
b = new Automaton("auto3");
actualState = new State("q" + counter, StateType.NORMAL);
counter++;
b.addState(actualState);
b.setInitial(actualState);

b.addTransition(new Transition("(" + "device" + "." +
    "retrieveMusic" + "("
    + ")"
    + "." + "db" + ")", actualState, actualState));

acceptState = new State("q" + counter, StateType.ACCEPT);
counter++;

b.addTransition(new Transition("(" + "device" + "." +
    "retrieveMusic" + "("
    + ")"
    + "." + "db" + ")", actualState, acceptState));

b.addState(acceptState);

newState = new State("q" + counter, StateType.FINAL);
counter++;
b.addTransition(new Transition("device" + "." +

```



```

        "retrieveMusic" + "("
        + ")"
        + "." + "db", actualState, newState));
        b.addState(newState);
        b.setFinale(newState);
        a.collapse(b);

        b = new Automaton("auto12");
        actualState = new State("q" + counter, StateType.NORMAL);
        counter++;
        b.addState(actualState);
        b.setInitial(actualState);

        newState = new State("q" + counter, StateType.FINAL);
        counter++;
        b.addTransition(new Transition("db" + "." +
        "generatePlaylist" + "("
        + ")"
        + "." + "device", actualState, newState));
        b.addState(newState);
        b.setFinale(newState);
        a.collapse(b);
        a.rename();
        automatas.add(a);
    }

    public void listAutomatas(){
        for(Automaton a : this.automatas){
            for(State s : a.getStates()){
                s.writeState();
            }

            for(Transition t : a.getTransitions()){
                t.writeTransition();
            }
        }
    }

    public List<Automaton> getAutomata() {
        return automatas;
    }

    public ArrayList<Automaton> par(ArrayList<Automaton> automatas) {
        ArrayList<ArrayList<Automaton>> automataList = new ArrayList<>();
        permute(automataList, new ArrayList<>(), automatas);
        return listConverter((automataList));
    }

    private void permute(ArrayList<ArrayList<Automaton>> list, ArrayList<Automaton> resultList,
        ArrayList<Automaton> automatas) {
        if (resultList.size() == automatas.size()) {
            list.add(new ArrayList<>(resultList));
        } else {
            for (int i = 0; i < automatas.size(); i++) {
                if (resultList.contains((automatas.get(i)))) {
                    continue;
                }

                resultList.add(automatas.get(i));
                permute(list, resultList, automatas);
                resultList.remove(resultList.size() - 1);
            }
        }
    }

    private ArrayList<Automaton> listConverter(ArrayList<ArrayList<Automaton>> list) {
        ArrayList<Automaton> result = new ArrayList<>();
        for (ArrayList<Automaton> alist : list) {
            Automaton newauto = new Automaton("listConverter");
            for (Automaton auto : alist) {
                newauto.collapse(copyAutomaton(auto));
            }
        }
    }

```

```

    }
    result.add(newauto);
}
return result;
}

public Map<String, Automaton> loopSetup(Automaton loopauto, int min, int max) {
    Map<String, Automaton> result = new HashMap<>();

    for (int i = min; i <= max; i++) {
        Automaton newauto = new Automaton("loopauto" + i);
        for (int j = 0; j < i; j++) {
            newauto.collapse(copyAutomaton(loopauto));
        }
        result.put("loop" + i, newauto);
    }
    return result;
}

public Automaton copyAutomaton(Automaton referenceAuto) {
    Automaton result = new Automaton("copy automaton");
    int count = 0;
    State previousSender = new State();
    State referencePreviousSender = new State();

    for (Transition t : referenceAuto.getTransitions()) {
        State sender = new State();
        State receiver = new State();
        Transition transition = new Transition();
        Automaton temp = new Automaton("temp");

        transition.setId(t.getId());

        if (t.getSender() == referencePreviousSender) {
            receiver.setId("c" + count);
            count++;
            receiver.setType(t.getReceiver().getType());

            transition.setSender(previousSender);
            transition.setReceiver(receiver);
            temp.addState(previousSender);
            temp.addState(receiver);
            temp.setInitial(previousSender);
            temp.setFinale(receiver);
        } else {
            if (t.getSender() == t.getReceiver()) {
                sender.setId("c" + count);
                count++;
                sender.setType(t.getSender().getType());

                transition.setSender(sender);
                transition.setReceiver(sender);

                temp.addState(sender);
                temp.setInitial(sender);
                temp.setFinale(sender);
            } else {
                sender.setId("c" + count);
                count++;
                sender.setType(t.getSender().getType());

                receiver.setId("c" + count);
                count++;
                receiver.setType(t.getReceiver().getType());

                transition.setSender(sender);
                transition.setReceiver(receiver);

                temp.addState(sender);
                temp.addState(receiver);
                temp.setInitial(sender);
                temp.setFinale(receiver);
            }
        }
    }
}

```

```

        }
        previousSender = sender;
        referencePreviousSender = t.getSender();
    }

    temp.addTransition(transition);
    result.collapse(temp);
}

return result;
}

public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException, UnsupportedEncodingException{
    Specification specification = new Specification();
    specification.listAutomatas();
    boolean acceptState = false;
}

```

**F.1.1. kódrészlet.** Specification osztály.

## F.2. Monitor forráskód generátor - operátorok támogatása

```
public class Main {
    public static void monitorStatus(String status) {
        System.out.println(status);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Specification specification = new Specification();
        specification.listAutomatas();
        IMonitor monitor = new Monitor(specification.getAutomata().get(0));

        UserInterface ui = new UserInterface();
        ATM atm = new ATM();
        BankDB db = new BankDB();
        ui.atm = atm;
        atm.ui = ui;
        atm.db = db;
        ui.monitor = monitor;
        atm.monitor = monitor;
        db.monitor = monitor;

        ui.start();
    }
}
```

**F.2.1. kódrészlet.** 7.1. scenariohoz tartozó Main osztály.

```
public class ATM {
    public IMonitor monitor;
    public BankDB db;
    public UserInterface ui;

    public void logout() {
        monitor.update("ui", "atm", "logout", new String[] {});
    }

    public void login(boolean success) {
        monitor.update("ui", "atm", "login", new String[] {"success"});
        success = true;
    }

    public void wReq() {
        monitor.update("ui", "atm", "wReq", new String[] {});
        db.uDB();
    }

    public void loginUnsuccessful() {
        monitor.update("ui", "atm", "loginUnsuccessful", new String[] {});
        ui.lockMachine();
    }
}
```

**F.2.2. kódrészlet.** 7.1. scenariohoz tartozó rendszer ATM Java osztálya.

```
[Automaton] Setting final transition
[Automaton] Setting final transition
[GammaMonitorTest] Resetting values
Received Message: police.policeInterruptRaised(success).controller
[Monitor] available transition are:
-----
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
transition triggered: police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
q1
```

```

Received Message: ui.login(success).atm
Transition: !(ui.login(success).atm)
Transition: ui.login(success).atm
transition: ui.login(success).atm
q1
System is in bad state.
Received Message: ui.wReq().atm
Transition: epsilon
PrevTransition: epsilon
transition: epsilon
qinit0
System is in bad state.
Transition: epsilon; success == false
PrevTransition: epsilon; success == false
transition: epsilon; success == false
q5
System is in bad state.
Transition: ui.loginUnsuccessful().atm
Transition: !(ui.loginUnsuccessful().atm)
Transition: epsilon; success == true
PrevTransition: epsilon; success == true
transition: epsilon; success == true
q2
System is in bad state.
Transition: ui.wReq().atm
transition: ui.wReq().atm
q3
System is in bad state.
Received Message: atm.uDB().db
Transition: !(atm.uDB().db)
Transition: atm.uDB().db
transition: epsilon
qfinal1
System is in good state.

```

**F.2.3. kódrészlet.** 7.1. scenario monitor kimenete.

```

specification spec1{

    object Computer computer;
    object Server server;

    constraint constraints{
        message logout() computer -> server;
    }

    scenario email{
        loop (1, 3) {
            message checkEmail() computer -> computer;
            message newEmail() computer -> server pastConstraint {constraints};
        }
    }
}

```

**F.2.4. kódrészlet.** Loop operátort tartalmazó scenario.

```

[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayRed().light
[Monitor] available transition are:
-----
epsilon, q1->qinit0
=====
Transition: epsilon, q1->qinit0
[EpsilonTransition]epsilon, q1->qinit0 canTrigger is true
PrevTransition: epsilon, q1->qinit0
[Monitor] available transition are:
-----
epsilon, qinit0->q2
epsilon, qinit0->q4

```

```

Received Message: computer.checkEmail().computer
Transition: epsilon; loop2
PrevTransition: epsilon; loop2
transition: epsilon; loop2
q0
System is in bad state.
Transition: computer.checkEmail().computer
Transition: !(computer.checkEmail().computer)
Transition: epsilon; loop3
PrevTransition: epsilon; loop3
transition: epsilon; loop3
q5
System is in bad state.
Transition: computer.checkEmail().computer
Transition: !(computer.checkEmail().computer)
Transition: epsilon; loop1
PrevTransition: epsilon; loop1
transition: epsilon; loop1
q12
System is in bad state.
Transition: computer.checkEmail().computer
transition: computer.checkEmail().computer
q13
System is in bad state.
Received Message: computer.newEmail().server
Transition: !(computer.logout().server) & !(computer.newEmail().server)
Transition: computer.newEmail().server
transition: epsilon
qfinal1
System is in good state.

```

**F.2.5. kódrészlet.** F.2.4. scenariohoz tartozó monitor kimenet.

```

public class Main {
    public static void monitorStatus(String status) {
        System.out.println(status);
    }

    public static void main(String[] args) {
        Specification specification = new Specification();
        specification.listAutomatas();
        IMonitor monitor = new Monitor(specification.getAutomata().get(0));

        Server server = new Server();
        Computer computer = new Computer(server, monitor);
    }
}

```

**F.2.6. kódrészlet.** F.2.4. scenariohoz tartozó Main osztály.

```

=====
Transition: epsilon, qinit0->q2
[EpsilonTransition]epsilon, qinit0->q2 canTrigger is false
[EpsilonTransition]epsilon, qinit0->q2 canTrigger is false
[Monitor] available transition are:
-----
epsilon, qinit0->q4
=====
Transition: epsilon, qinit0->q4
[EpsilonTransition]epsilon, qinit0->q4 canTrigger is true
PrevTransition: epsilon, qinit0->q4
[Monitor] available transition are:
-----
controller.displayRed().light, q4->q5, ,
!(controller.displayRed().light), q4->q4, ,
=====
Transition: controller.displayRed().light, q4->q5, ,
transition triggered: controller.displayRed().light, q4->q5, ,
q5

```

```

[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayRed().light
[Monitor] available transition are:
-----
controller.displayGreen().light, q5->q6, ,
!(controller.displayGreen().light), q5->q5, ,
=====
Transition: controller.displayGreen().light, q5->q6, ,
[Monitor] available transition are:
-----
controller.displayGreen().light, q5->q6, ,
!(controller.displayGreen().light), q5->q5, ,
=====
Transition: !(controller.displayGreen().light), q5->q5, ,
transition triggered: !(controller.displayGreen().light), q5->q5, ,
q5
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayGreen().light
[Monitor] available transition are:
-----
controller.displayGreen().light, q5->q6, ,
!(controller.displayGreen().light), q5->q5, ,
=====
Transition: controller.displayGreen().light, q5->q6, ,
transition triggered: controller.displayGreen().light, q5->q6, ,
q6
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayYellow().light
[Monitor] available transition are:
-----
controller.displayYellow().light, q6->q7, ,
!(controller.displayYellow().light), q6->q6, ,
=====
Transition: controller.displayYellow().light, q6->q7, ,
transition triggered: controller.displayYellow().light, q6->q7, ,
q7
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
transition triggered: epsilon, q7->qfinal1
qfinal1
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: Requirement satisfied
[GammaMonitorTest] Monitor reported that the requirement was satisfied

```

#### F.2.8. kódrészlet. Szenárió szöveges leírása.

```

[Automaton] Setting final transition
[Automaton] Setting final transition
[GammaMonitorTest] Resetting values
Received Message: controller.displayRed().light
[Monitor] available transition are:
=====
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
[Monitor] available transition are:
=====
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: !(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
transition triggered: !(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
q0
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayRed().light
[Monitor] available transition are:
=====
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
[Monitor] available transition are:
=====
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: !(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
transition triggered: !(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
q0
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayGreen().light
[Monitor] available transition are:
=====
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
[Monitor] available transition are:
=====
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: !(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
transition triggered: !(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
q0
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: police.policeInterruptRaised(success).controller
[Monitor] available transition are:
=====
police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
!(police.policeInterruptRaised(success).controller), q0->q0, ,
=====
Transition: police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
transition triggered: police.policeInterruptRaised(success).controller, q0->q1, ,
q1
[GammaMonitorTest] Received status from monitor: System is in good state.
Received Message: controller.displayYellow().light
[Monitor] available transition are:
=====
epsilon, q1->qinit0
=====
Transition: epsilon, q1->qinit0
[EpsilonTransition]epsilon, q1->qinit0 canTrigger is true
PrevTransition: epsilon, q1->qinit0
[Monitor] available transition are:
=====
epsilon, qinit0->q2
epsilon, qinit0->q4
=====
Transition: epsilon, qinit0->q2
[EpsilonTransition]epsilon, qinit0->q2 canTrigger is true
PrevTransition: epsilon, qinit0->q2
[Monitor] available transition are:
=====
!(controller.displayYellow().light), q2->q2, ,
controller.displayYellow().light, q2->q2, ,
=====

```