

# Rapport de Stage

-

Traduction de composants Scade/Lustre vers des machines B

FLORIAN THIBORD

24 juillet 2013

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Scade</b>	<b>4</b>
2.1	Le temps avec Scade . . . . .	4
2.2	Contrat . . . . .	5
2.3	Le langage d'entrée du traducteur . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Machines B</b>	<b>7</b>
3.1	Machine B . . . . .	7
3.1.1	Structure d'une machine . . . . .	7
3.1.2	Clause . . . . .	8
3.1.3	Prédicats . . . . .	8
3.2	Expressions . . . . .	9
3.2.1	Fonction . . . . .	9
3.3	Substitutions . . . . .	9
3.4	Raffinements . . . . .	10
3.4.1	Signatures . . . . .	10
3.4.2	Implémentation . . . . .	10
3.5	Proof Obligation . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Schémas de traduction</b>	<b>11</b>
4.1	Specification . . . . .	11
4.2	Implémentation . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Exemples tests</b>	<b>12</b>
<b>6</b>	<b>Conclusion</b>	<b>13</b>

# Chapitre 1

## Introduction

Ce stage s'est déroulé au sein d'un projet financé par l'Agence Nationale de la Recherche : CERCLES2. Ce projet a pour but la certification compositionnelle des logiciels embarqués critiques et sûrs. C'est la notion de composant réutilisable et assemblable pour former des logiciels critiques et sûrs qui est à la base du projet, l'intérêt étant à la fois pratique par le gain de temps et d'effort, et économique.

Pour assurer que ces composants sont sûrs et réutilisables, on utilise une méthode formelle, qui permet d'exprimer la signification d'un composant dans un formalisme mathématique. Il faut alors introduire le concept des contrats : un contrat est un composant associé à des conditions sur ses entrées (pré-conditions) et sur ses sorties (post-conditions). A partir d'un composant et de son contrat, il faut alors vérifier formellement que :

- (i) la définition du composant satisfait le contrat
- (ii) l'utilisation du composant satisfait les pré-condition, et en conséquence de (i) le résultat satisfait les post-conditions.

La validation est alors faite par une démonstration formelle.

Un acteur majeur du développement de systèmes embarqués critiques est Scade, un acronyme pour Safety Critical Application Development Environment. Cet environnement de développement est basé sur la programmation graphique, par schémas-blocs, permettant de définir des programmes faciles à lire et permettant d'engendrer directement du code compilable (C ou ADA). Il est notamment utilisé en aéronautique (grande partie du logiciel embarqué de l'A380), dans le domaine spatial ou dans le nucléaire. C'est donc avec Scade que sont écrits les composants, les contrats étant rédigés sous forme textuelle en accompagnement du composant.

INSERER CAPTURE SCADE

Concernant la méthode formelle, c'est la méthode B qui est utilisée. Introduite par J.R. Abrial dans les années 80, elle est basée sur le raffinement de spécifications formelles vers une spécification exécutable. La spécification formelle est rédigée dans un formalisme mathématique de haut niveau appelé machine abstraite. Le raffinement de cette machine abstraite consiste à la reformuler de façon plus concrète et à l'enrichir avec des substitutions correspondants aux instructions du composant. Ce raffinement de plus bas niveau est appelé implantation. Chaque étape de raffinement passe par une étape d'obligation de preuve, une validation par démonstration formelle, garantissant la fidélité de la spécification raffinée par rapport à la spécification originale.

L'avantage de la méthode B est qu'elle permet la composition de programme, et ainsi permet de faire référence à des composants déjà certifiés. De plus cette méthode a déjà fait ses preuves industriel-

lement, elle a notamment été utilisée pour développer la ligne METEOR (ligne 14) du métro parisien, qui est entièrement automatisée.

Mon travail fut de développer un traducteur permettant de passer d'une méthode à l'autre. Le traducteur suit une ligne de compilation classique, prenant en entrée un code issu de Scade et produisant en sortie une machine abstraite correspondant aux spécification du contrat, ainsi que la machine raffinée qui implante le composants.

## SCHEMA PRINCIPE GENERAL

# Chapitre 2

## Scade

Scade a été développé par le laboratoire Verimag à partir des travaux sur le langage synchrone Lustre, puis repris par Esterel-technologie. On retrouve ainsi les notions de Lustre dans le langage de Scade, un programme est découpé en noeuds. Ces noeuds sont les composants que nous voulons traduire. Les noeuds Scade considéré dans le cadre du projet Cercles2 sont soumis à quelques restrictions. En effet, il faut limiter le langage utilisé, car certains éléments du langage sont spécifiques aux langages synchrones et ne sont donc pas traductibles en B.

### 2.1 Le temps avec Scade

Le temps est un élément primordial dans ces systèmes dits réactifs, il est découpé en instants discrets.

Le langage de Scade est basé sur la notion d'instant,

**Une horloge unique** Ainsi, la première restriction à noter est qu'il n'y a qu'une seule horloge, celle de base. Avec les langages synchrones, on peut synchroniser des instructions sur des horloges différentes avec, par exemple, l'opérateur when :

EXEMPLE/RESULTAT

Mais dans les programmes que nous manipulerons, il n'y aura donc pas de définitions d'horloges, d'utilisation de when, ou current. Les instructions d'un noeud sont toutes calculées sur l'horloge de base uniquement.

**Des registres** La seconde restriction concerne l'utilisation des opérateurs *pre* et *->*. Ce sont des opérateurs temporels :

- *pre X* donne la valeur de l'expression *X* à l'instant précédent. A l'instant 0<sup>1</sup>, la valeur de *pre X* n'est pas définie.
- *A -> B* donne au premier instant la valeur de l'expression *A*, puis la valeur de l'expression *B* pour les instants allant de 1 à *n*.

On ne pourra utiliser que la construction suivante utilisant ces deux opérateurs :

$$A \rightarrow (pre\ X)$$

---

1. On suppose que le premier instant est l'instant 0

Cette construction correspond au bloc SIMULINK 1/Z, où A représente un flux constant qui donnera la valeur de sortie à l'instant 0 du bloc. Puis pour les instants 1 à n, on aura la valeur de l'expression X à l'instant (1 à n)-1.

On appellera cette construction un registre, qui est initialisé avec la valeur A, et qui permet d'accéder à la valeur précédente de X à tout instant. Cette construction permet de donner un état à un composant.

LE COTE REGISTRE = ETAT A DEVELOPPER

+ Utilisation de l'opérateur FBY de scade ? (pas dans lustre... comment est-il traduit ?) + Si preuves de correction en aout, développer le problème langage synchrone vers langage formel/impératif ?

## 2.2 Contrat

**Assertions** On peut définir des assertions dans un noeud afin de poser des restrictions sur les valeurs d'entrée ou de sortie du composant. Avec Scade, ces assertions sont possibles avec :

- *assume*  $x : expr$ , où x est une des entrées du noeud, et expr un prédicat portant sur cette entrée.
- *guarantee*  $x : expr$ , où x est une des sorties du noeud, et expr un prédicat portant sur cette sortie.

Ces assertions forment le contrat du composant, et seront obligatoires sauf pour la restriction sur les booléen qui est triviale (la valeur sera vraie ou fausse).

EXEMPLE

**Concernant les types** Ensuite, au niveau des types de données utilisées, on pourra manipuler des entiers, réels et booléens. Et on pourra également manipuler des tableaux de ces types. En revanche, les types définis par l'utilisateur tels que les types enregistrement ne seront pas gérés par le traducteur.

?HISTOIRES DE POLYMORPHISME POUR LES OPERATIONS SUR LES TABLEAUX A VOIR ?

## 2.3 Le langage d'entrée du traducteur

Scade étant un environnement de programmation par schémas-blocs, on développe avec des boîtes. Par exemple, une addition sur les flux A et B s'écrit :

EXEMPLE D'UN PROGRAMME SIMPLE EN SCADE

Ce langage en boîtes est basé sur le langage synchrone Lustre, et c'est le programme en Lustre que nous allons parser avec le traducteur. La représentation graphique du programme est ainsi réécrite en Lustre avant d'être traduite. C'est donc du code Lustre que l'on traduit.

REPRISE DE L'EXEMPLE EN LUSTRE

PUIS DETAILLER COMMENT OBTENIR LE LUSTRE ? (FICHIER SAOFD)

**Expressions** Les expressions disponibles sont toutes les expressions arithmétiques (+, -, /, \*, mod), les expressions relationnelles (<, >, <=, >=, =, <>) et logiques (and, or, xor, not). Les expressions conditionnelles sont également possibles (if .. then .. else ..), en revanche les constructions à base de l'opérateur case ne sont pas acceptées. (A AJOUTER ?)

Sont également disponibles les opérations sur les tableaux, telles que la définition, l'index, et la concaténation.

**Ajouts d'opérations au langage** A REFORMULER...

Dans la situation où un utilisateur veut ajouter une opération qui n'est pas reconnue par le traducteur, il peut définir cette opération dans une bibliothèque Scade, et définir cette même opération dans une machine B. Cette opération sera vue comme un appel de noeud. Une fois la traduction terminée, il suffit d'indiquer en haut du couple de machines B produites quelle machine à importer est utilisée dans ce programme.

SCHEMA A INCLURE

## Chapitre 3

# Machines B

Concernant le langage B, langage de sortie du traducteur, nous n'aurons besoin d'utiliser que les éléments nécessaires pour exprimer les éléments de Scade en B, et pour certifier formellement le composant ainsi traduit.

La méthode B s'appuie sur un raisonnement mathématique rigoureux, basé sur des étapes de raffinements. Nous n'aurons besoin que d'une étape de raffinement pour notre traducteur. Il faudra ainsi produire deux machines en sortie du traducteur :

- une signature : elle correspond à la machine abstraite qui reprend les éléments de spécification du composant traduit.
- une implémentation : elle raffine la machine abstraite et contient les substitutions correspondant à l'opération définie dans le composant.

La méthode B est utilisée avec l'environnement de développement AtelierB, développé par Clearsy. Nous utiliserons cet environnement pour vérifier que le code traduit est correctement traduit en B à l'aide d'un analyseur syntaxique intégré ainsi qu'un type checkeur. On utilise ensuite l'environnement pour effectuer les obligations de preuves lors du raffinement de la signature vers l'implémentation.

### 3.1 Machine B

#### 3.1.1 Structure d'une machine

Une machine B est divisée en *clauses*, que l'on peut assimiler à des services permettant l'initialisation puis l'évolution des données manipulées. Une clause ne peut-être utilisée plus d'une fois dans une machine, mais l'ordre n'est pas imposé. Il en existe une vingtaine, mais nous n'en utiliserons que sept, que nous détaillerons dans la partie suivante.

Ces données sont exprimées dans le même type qui est utilisé avec Scade, c'est à dire soit des entiers, soit des réels, soit des booléens, soit des tableaux de ces types, qui sont des types primitifs du langage B.

La machine abstraite reprenant la spécification du composant contient également des prédicats portant sur ces données, et la transformation de ces données se fait grâce à un mécanisme de substitutions. Les différentes substitutions requises pour ce projet seront détaillées dans la partie correspondante.

Une machine est précédée d'un en-tête qui diffère selon la machine abstraite et l'implémentation :

- pour la signature, l'en-tête sera composé du mot MACHINE suivi du nom du composant.
- pour l'implémentation, ce sera IMPLEMENTATION suivi du nom du composant auquel on ajoute le suffixe "\_i".

Voir annexe A pour un exemple de couple de machines abstraite/implémentation.



### 3.1.2 Clause

Les différentes clauses requises pour assurer la traduction sont décrites dans cette partie. La machine abstraite ne requière pas les clauses `IMPORTS`, `CONCRETE_VARIABLES`, `INVARIANT` et `INITIALISATION` car elle ne manipule que la spécification. En revanche, l'implémentation ne manipule que des données et substitutions ayant un équivalent informatique, similaire à un langage impératif, et on aura besoin de ces clauses pour exprimer l'opération définie dans le composant Scade.

**Refines** La clause `refines` est présente dans la machine implémentation afin d'indiquer la machine qui est raffinée. Nous ne faisons qu'une étape de raffinement, donc la machine raffinée sera toujours la machine abstraite.

**Imports** Ici, nous indiquons quelles machines B seront nécessaires pour manipuler les données. Pour la programmation par composant, nous avons besoin de faire appel à d'autres composants, et cette clause permet d'importer une instance de ces composants.

**Sees** Nous avons besoin de faire aussi appel à des bibliothèques contenant des définitions de constantes qui sont définies dans des machines. Nous mettrons la liste des machines nécessaires dans cette clause.

**Concrete\_Variables** Cette clause indique quelles sont les variables d'état de la machine. C'est dans cette clause que nous déclarons les registres définis dans le composant Scade.

**Invariant** Nous pouvons alors établir des invariants sur les registres utilisés dans cette clause. Les invariants seront des restrictions sur les intervalles sur lesquels les registres seront manipulés.

**Initialisation** L'initialisation permet d'indiquer la valeur donnée aux registres lors de l'initialisation du composant. L'initialisation doit être en accord avec l'invariant.

**Operations** La clause principale d'une machine B est la clause `Operations`. On y définit la spécification du composant dans la machine abstraite, et cette spécification est concrétisée dans l'implémentation où on écrira les expressions du composant sous forme de substitutions.

A DEVELOPPER

### 3.1.3 Prédicats

Un prédicat est une formule mathématique qui peut être prouvée ou réfutée. Elle peut être présente pour exprimer des propriétés sur une donnée, comme dans la clause *Invariant*, ou dans la substitution *Precondition*. Elle peut-être aussi utilisée pour exprimer une condition, comme dans la substitution *Condition*.

Les prédicats de base sont exprimables à l'aide des opérateurs de comparaison habituels :  $<$ ,  $>$ ,  $\leq$ , et  $\geq$ . Les expressions doivent être de type entier ou réel.

Pour exprimer un prédicat plus complexe à partir de prédicats basique, on utilise des opérateurs de proposition : conjonction  $\vee$ , disjonction  $\wedge$ , négation  $\neg$ , parenthèses  $()$ , implication  $\Rightarrow$  et équivalence  $\Leftrightarrow$ .

Par exemple, soit  $P$  et  $Q$  des prédicats :  $P \wedge \neg(Q)$

On utilisera aussi le quantificateur  $\forall$ , notamment lorsqu'on définira des tableaux, pour établir une condition pour tous les éléments du tableau. Et on aura besoin de l'opérateur d'appartenance à un ensemble  $\in$ .

Par exemple, soit *tab* un tableau :  $\forall iii.(iii \in (1..5) \Rightarrow tab(iii) < 5)$

Cet exemple indique que tout élément du tableau ayant un indice compris entre 1 et 5 doit être strictement inférieur à 5. Nous reviendrons en détail sur le fonctionnement des tableaux en B dans la section sur les expressions.

ON PEUT SE PASSER DU APPARTIENT AVEC

*!iii* . (*iii* : INT  $\wedge$  *iii* > 0  $\wedge$  6 > *iii*  $\Rightarrow$  *tab*(*iii*) < 5)

A REGARDER

## 3.2 Expressions

### 3.2.1

Les expressions permettent de désigner les données utilisées. On répertorie ici les expressions de B que nous utiliserons. Les expressions de base désignent une variable ou une valeur primitive. On retrouve toutes les expressions arithmétiques classiques, addition, soustraction, multiplication, division et modulo.

### 3.2.2 Fonction

Nous utiliserons également les fonctions, pour appeler des opérations définies dans d'autres composants, mais aussi pour modéliser les tableaux en B. Il n'y a pas de type primitif tableau en B, il faut les modéliser à l'aide de fonctions.

**Les tableaux en B** Un tableau est une fonction dont l'ensemble de départ est le produit cartésien de *n* ensembles (où *n* correspond au nombre de dimensions du tableau), et dont l'ensemble d'arrivée est un ensemble concret.

Par exemple, soit *tab* un tableau,

*tab*  $\in (0..4) * (0..5) \rightarrow INT$

est une matrice de 5 lignes et 6 colonnes contenant des entiers.

## 3.3 Substitutions

[S]P : "la substitution S établit le prédicat P".

BLOC

SEQUENCE

VARIABLE LOCALE

PRECONDITION

DEVIENT EGAL

CONDITION

APPEL OPERATION

### 3.4 Raffinements

spécification = machine abstraite, puis raffinement vers implantation. Nous produisons les 2 machines sig/impl (abstrait/concret)

#### 3.4.1 Signatures

Reprise du contrat, utilisation de la substitution precondition + EXEMPLE

#### 3.4.2 Implémentation

Reprise du composant, détail de l'opération

### 3.5 Proof Obligation

Cf Proof obligation paper

A chaque raffinement, on passe par une étape de type checking et d'obligation de preuves. Démonstrations basée sur les principales substitutions. Montrer qu'on utilise ce qu'il faut pour assurer que les obligations de preuves sont possibles.

Principe :

Hypothèses (liste de prédicats)  $\Rightarrow$  But (doit être prouvé sous ces hypothèses)

Pour cela on applique des substitutions aux prédicats. Développer pour les différentes substitutions, exemples...

## Chapitre 4

# Schémas de traduction

... Reprendre les schémas de traduction du rapport scade to B.

### 4.1 Specification

Signature des noeuds -> specification en B Reprise des informations de typage Reprise du contrat et traduction en PRE .. THEN .. END

### 4.2 Implémentation

Ajout des variables d'états + initialisation (pour les registres) Ajout des variables locales tri topologique pour la séquence de substitution

## Chapitre 5

# Exemples tests

Faire 2/3 exemples utilisant tous les traits utilisables de scade. Montrer le tri topologique, Utiliser les tableaux Cas critiques? A TROUVER

## Chapitre 6

# Conclusion

Difficultés, Apport projet, Après projet, ...