



Programmcodevalidierung mit Coq

Lukas Kiederle
Fakultät für Informatik

WS 2019/20

Kurzfassung

Schlagworte:

- Proof Assistant
- Coq
- Program code validation

Leseanleitung

Hinweise auf referenzierte Literatur und die daraus entnommenen Zitate, welche in eckigen Klammern angegeben sind, werden im Literaturverzeichnis am Ende der Arbeit aufgeführt. Soll ein Begriff oder eine Formulierung besonders hervorgehoben werden, ist diese *kursiv* geschrieben. Abkürzungen werden bei erstmaligem Auftreten einmal in runden Klammern, anschließend an das Wort ausgeschrieben. Um den Lesefluss nicht zu stören, werden alle darauf folgenden Wiederholungen der Abkürzungen nicht immer explizit ausgeschrieben.

Möglicherweise unbekannte Begriffe und Fachbegriffe werden bei ihrer ersten Nennung **fett** gedruckt. Diese sind im Glossar in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet und werden näher erklärt. Einzige Ausnahme hierbei sind Überschriften von Tabellen. Um ein zusammenhängendes Lesen der Arbeit zu erleichtern, werden bei Bedarf Erklärungen bereits im Text gegeben. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Leser bereits mit grundlegenden Begriffen der Informatik vertraut ist. Ausgehend vom Wissensstand eines entsprechend vorgebildeten Lesers, werden demzufolge nur fachlich speziellere Begriffe erklärt.

Um Unklarheiten zu vermeiden, werden Fachbegriffe in und zur Beschreibung von Bildern und Prozessen in ihrer originalen Sprache Englisch verwendet und nicht immer übersetzt.

An den Stellen, an denen es der Ausführung des Textes dient, sind kurze Codebeispiele im Text eingebunden. Außerdem werden Abbildungen zur Veranschaulichung verwendet, um komplexe Prozesse einfacher und verständlicher zu machen. Größere Abbildungen befinden sich im Anhang und werden im passenden Textabschnitt referenziert. Damit soll der Lesefluss nicht gestört werden.

Inhaltsverzeichnis

1 Motivation	6
2 Grundlagen	6
2.1 Was ist ein Proof Assisstant	6
2.1.1 Proof Verifier	6
2.1.2 Theorem Provers	6
2.2 Übersicht	6
3 Coq	6
4 Programmatische Coq-Grundlagen	7
4.1 funktionaler Programmierstil	7
4.2 Basisbegriffe	7
4.3 Sprache	7
4.4 Beispielbeweise	7
5 Zusammenspiel Proof - Program	8
6 Aktuelle Anwendung	8
6.1 CompCert for C	8
6.2 JSCert for ECMA 5	8
6.3 4-Farben Rätsel ist lösbar!	8
7 Anwendbarkeit in der Praxis	8
8 Fazit	8
9 Aussicht	8
10 Glossar	8
11 Einleitung	8
11.1 Ein Abschnitt der Einleitung	9
A Erster Abschnitt des Anhangs	10

1 Motivation

Ganz am Anfang der Einleitung muss in das Thema eingeführt werden. Am besten gehst Du an dieser Stelle davon aus, dass Dein Leser keinerlei Vorkenntnisse mitbringt (auch wenn das selten der Fall sein dürfte). In der Einleitung einer Seminararbeit wird außerdem genau beschrieben, welche Fragestellung beantwortet werden soll. Begründe Deine Eingrenzung des Themas und erläutere, wie Du beim Sammeln der Literatur und gegebenenfalls beim Erheben von Daten oder Analysen vorgegangen bist.

- Fehler 40
- Was wenn ein Compiler auf unterschiedlichen System aus dem selben Sourcecode unterschiedliche Runnables macht?
- <https://www.mikrocontroller.net/articles/Compilerfehler>
- <https://blog.regehr.org/archives/26>
- Unit tests schreiben, um möglichst viele Fehler zu finden -> Proof Assistent um für alle korrekt zu funktionieren
- Proof Assistent benutzen um formal richtigen Code zu schreiben/generieren
- **Fragestellung: Wie gewährleiste ich sichereren/gut getesteten Code?**

2 Grundlagen

2.1 Was ist ein Proof Assisstant

<https://www.youtube.com/watch?v=95VlaZTaWgc&t=2646s>

2.1.1 Proof Verifier

2.1.2 Theorem Provers

2.2 Übersicht

https://en.wikipedia.org/wiki/Proof_assistant

- ACL2
- Isabelle
- Coq

3 Coq

https://www.amazon.de/Certified-Programming-Dependent-Types-Introduction/dp/0262026651/ref=sr_1_fkmr0_1?__mk_de_DE=ÅMÅŽ~O~N&keywords=coq+proof+assistent&qid=1572974699&sr=8-1-fkmr0

- Warum Coq

- funktionaler Programmierstil
- Dependent type Sprache
- Frenchmade
- Warum ist coq so erfolgreich?

4 Programmatische Coq-Grundlagen

4.1 funktionaler Programmierstil

4.2 Basisbegriffe

<https://softwarefoundations.cis.upenn.edu/lf-current/Basics.html#lab18>

- Funktion
- Taktik
- Ziel
- Subgoal
- Proof/Beweis

4.3 Sprache

4.4 Beispielbeweise

```

1      Inductive day : Type :=
2      | monday
3      | tuesday
4      | wednesday
5      | thursday
6      | friday
7      | saturday
8      | sunday.
9
10     Definition next_weekday (d:day) : day :=
11     match d with
12     | monday => tuesday
13     | tuesday => wednesday
14     | wednesday => thursday
15     | thursday => friday
16     | friday => monday
17     | saturday => monday
18     | sunday => monday
19     end.
20
21     Compute (next_weekday friday).

```

```
22      (* ==> monday : day *)
23      Compute (next_weekday (next_weekday saturday)) .
24      (* ==> tuesday : day *)
```

Codebeispiel 1: Coq Beispiel

5 Zusammenspiel Proof - Program

- Codegenerierung, Proof -> Program
- Program -> Proof
- Beispiel mit Liste aus Video

6 Aktuelle Anwendung

6.1 CompCert for C

<http://compcert.inria.fr>

6.2 JSCert for ECMA 5

<https://github.com/jscert/jscert>

6.3 4-Farben Rätsel ist lösbar!

7 Anwendbarkeit in der Praxis

- Objektorientierung
- Sicherheitskritische Systeme
- compilerbau

8 Fazit

9 Aussicht

10 Glossar

11 Einleitung

Hier kommt die Einleitung.

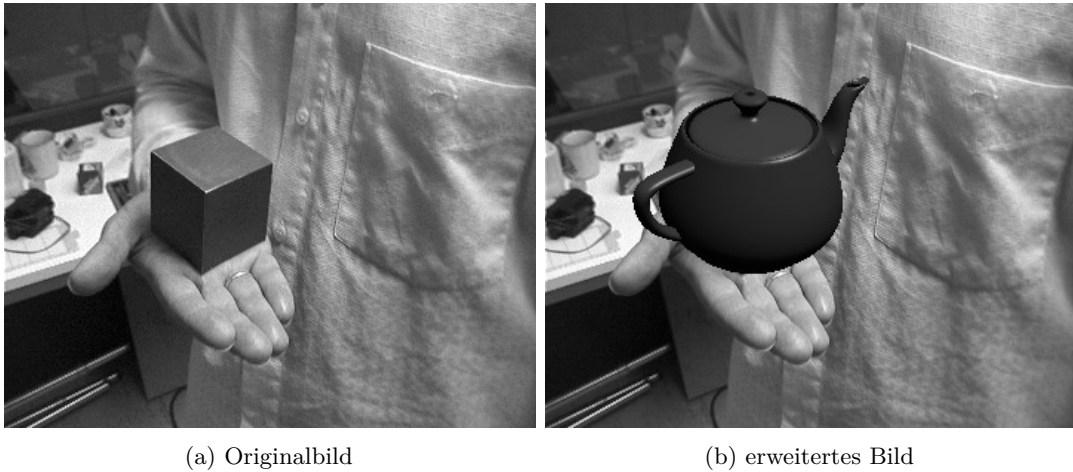


Abbildung 1: Beispiel eines Augmented Reality Systems: es folgt eine Beschreibung (Bilder aus [Sch01])

Sequence	ARTS	wman	stcams	ARTVZ	ARTSUZ
# Frames	190	40	400	270	190
# relative movements	17955	780	79800	36315	17955
# movements after pre-sel.	14336	623	37915	21788	14343
min. angle in seq.	0.233°	5.95°	0.154°	0.00000171°	0.0388°
max. angle in seq.	81.7°	180°	47.3°	80.3°	80.9°
min. angle after pre-sel.	12.9°	21.1°	17.3°	16.3°	12.9°
max. angle after pre-sel.	81.7°	161°	47.3°	80.3°	80.9°

Tabelle 1: Datenselektion für verschiedene Testdatensätze.

11.1 Ein Abschnitt der Einleitung

Einen Überblick findet man z. B. in [Aue00].

Ein Beispiel wird in Abb. 1 gezeigt. Das verwendete Objekt ist in Abb. 1a dargestellt, das Ergebnis in Abb. 1b.

Eine Formel

$$f(x) = \frac{1}{3}x + 5, \quad x \in \mathbb{R}. \tag{1}$$

Und noch eine:

$$M = Ax\pi, \quad A \in \mathbb{R}^{2 \times 2}, x \in \mathbb{R}^2. \tag{2}$$

Tabelle 1 gibt einen Überblick über XYZ.

A Erster Abschnitt des Anhangs

In diesem Anhang wird ...

Literatur

- [Aue00] T. Auer. *Hybrid Tracking for Augmented Reality*. Dissertation, Technische Universität Graz, Graz, Austria, 2000.
- [Sch01] J. Schmidt, I. Scholz und H. Niemann. Placing Arbitrary Objects in a Real Scene Using a Color Cube for Pose Estimation. In B. Radig und S. Florczyk, Hg., *Pattern Recognition, 23rd DAGM Symposium*, Bd. 2191 von *Lecture Notes in Computer Science*, S. 421–428. Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg, New York, 2001.