



# **Programmcodevalidierung mit Coq**

Lukas Kiederle  
Fakultät für Informatik

WS 2019/20



## Kurzfassung

Aus Zeit- und Kostengründen beim Entwickeln und Testen von komplexen Systemen werden Tools zur Programmcodevalidierung immer relevanter. Diese Tools ermöglichen das Schreiben von Programmen, welche mathematisch und maschinell geprüft sind. Dadurch ist sichergestellt, dass das beschriebene Programm sich auch wie gewünscht, verhält.

Ziel dieser Arbeit ist es, einen sowohl theoretischen als auch technischen Einblick in die Programmcodevalidierung mit dem Proof Assistent Tool Coq darzustellen. Als Einstieg werden die grundlegende Begriffe geklärt und ein kurzer Überblick über Tools in diesem Fachbereich dargestellt. Dabei wird insbesondere auf Coq eingegangen.

Um ein Verständnis zu bekommen, wie ein Proof Assistent Tool die Qualität von Programmcode sicherstellt, müssen zunächst die Grundlagen dieser Sprache anhand von Beispielen erklärt werden. Anschließend wird näher auf das Zusammenspielen zwischen Programmcode und Proof Assistent eingegangen.

Es gibt bereits einige sehr erfolgreiche Forschungsprojekte, die Coq im Einsatz haben. Diese werden abschließend vorgestellt. Schlussendlich wird ein Fazit inklusive Ausblick in Hinsicht auf die Verwendbarkeit von Proof Assistent Tools gezogen.

Schlagworte:

- Proof Assistant
- Coq
- Programcodevalidierung

## 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

<b>1</b>	<b>Motivation</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>6</b>
2.1	Was ist ein Proof Assisstant . . . . .	6
2.1.1	Proof Verifier . . . . .	6
2.1.2	Theorem Provers . . . . .	6
2.2	Übersicht . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Coq</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Programmatische Coq-Grundlagen</b>	<b>7</b>
4.1	Basisbegriffe . . . . .	7
4.1.1	Typdefinition . . . . .	7
4.1.2	Funktionen . . . . .	8
4.2	Beweise . . . . .	9
4.2.1	Taktik . . . . .	9
4.2.2	Ziele und Subgoals . . . . .	9
4.2.3	Beispielbeweise . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Zusammenspiel Proof - Program</b>	<b>11</b>
5.1	How-to . . . . .	11
<b>6</b>	<b>Aktuelle Anwendung</b>	<b>11</b>
6.1	Proofed Stack . . . . .	11
6.2	CompCert for C . . . . .	11
6.3	JSCert for ECMA 5 . . . . .	12
6.4	4-Farben Rätsel ist lösbar! . . . . .	12
6.5	CertiCoq . . . . .	12
<b>7</b>	<b>Anwendbarkeit in der Praxis</b>	<b>12</b>
<b>8</b>	<b>Fazit</b>	<b>12</b>
8.1	Aussicht . . . . .	12
<b>9</b>	<b>Glossar</b>	<b>12</b>
<b>10</b>	<b>Einleitung</b>	<b>12</b>
10.1	Ein Abschnitt der Einleitung . . . . .	12
<b>A</b>	<b>Erster Abschnitt des Anhangs</b>	<b>14</b>

# 1 Motivation

Heutige Software wird üblicherweise so gebaut, dass sie funktioniert. Das bedeutet, dass eine Person, welche mit der Software interagiert, diese möglichst problemfrei nutzen kann. Dabei spielt oftmals vor allem in sicherheitskritischen Bereichen die Qualität eine große Rolle. Um diese zu gewährleisten, werden verschiedenste Methoden wie zum Beispiel Unit-Tests, Integrationstests und manuelles Testen eingesetzt.

Ein Problem bei dieser Art Software zu testen ist allerdings, wenn Fälle außerhalb der bereits bekannten Tests aufkommen. Dies könnte für die jeweilige Software bedeuten, dass es zu keinem Problem bis hin zu großen finanziellem oder auch menschlichem Schaden kommen kann.

Mathematisch und maschinell geprüfte Programme sollen diese Lücke in Zukunft schließen.

- Normale Software wird so gebaut und evaluiert, sodass sie funktioniert
- “If you start with an English-language specification, you’re inherently starting with an ambiguous specification,” said Jeannette Wing, corporate vice president at Microsoft Research. “Any natural language is inherently ambiguous. In a formal specification you’re writing down a precise specification based on mathematics to explain what it is you want the program to do.”
- <https://www.quantamagazine.org/formal-verification-creates-hacker-proof-code/>
- 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 Assistant um für alle korrekt zu funktionieren
- Proof Assistant 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](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](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
- Frenchmade
- Warum ist coq so erfolgreich?

### 4 Programmatische Coq-Grundlagen

- Dependent type Sprache: So we established that we can prove things are true before we have a concrete value. To do this in an actual programming language, we need a way to encode these statements into the type system itself, which means our type system needs an upgrade. <https://medium.com/background-thread/the-future-of-programming-is-dependent-types-programming-word-of-the-day-f> We're turning the above run-time assertion into compile-time type.
- <https://softwarefoundations.cis.upenn.edu/lf-current/Basics.html#lab18>

#### 4.1 Basisbegriffe

##### 4.1.1 Typdefinition

```

1 Inductive bool : Type :=
2   | true
3   | false.
4
5 Inductive day : Type :=
6   | monday
7   | tuesday
8   | wednesday
9   | thursday
10  | friday
11  | saturday
12  | sunday.
13
14 Inductive nat : Type :=

```

```

15 | O
16 | S (n : nat) .

```

Codebeispiel 1: Coq Typedefinition

Die Beispiele aus dem Codeblock 1 stellen drei Typedefinitionen in Coq dar. Ersteres ist ein klassischer Bool. Sowie dieser true oder false annehmen kann, repräsentiert der zweite Type day alle Wochentage.

Die letzte Definition wird verwendet um alle natürlichen Zahlen darzustellen. **S (n : nat)** stellt den Successor z.d. die Nachfolgefunktion dar. Somit kann durch diesen Typ jeder Zahlenwert der natürlichen Zahlen dargestellt werden. Eine 4 würde beispielsweise durch die vierte Nachfolgefunktion von 0 wie folgt dargestellt werden.  $(S (S (S (S O)))) \Rightarrow 0 + 1 + 1 + 1 + 1 \Rightarrow 4$ .

Des Weiteren ist es auch möglich Komposition durch das Schlüsselwort **Inductive** abzubilden.

#### 4.1.2 Funktionen

In Coq gibt es mehrere Arten von Funktionstypen. Mit dem Keyword **Definition** können einfach Funktionen dargestellt werden. Oftmals wird allerdings Rekursion benötigt. Diese ist nur möglich, wenn die Deklaration mit **Fixpoint** oder ähnlichen Wörtern beschrieben ist. Anstelle von **Theorem** könnten Beispielsweise auch **Example**, **Lemma**, **Fact** oder **Remark** stehen. Diese Schlüsselwörter ermöglichen es in Coq mittels des Allquantors die Korrektheit einer Funktion für alle Elemente einer Menge zu beweisen. In Codeblock 2 ist für die unterschiedlichen Funktionstypen jeweils ein Beispiel dargestellt.

```

1 Definition minustwo (n : nat) : nat :=
2 match n with
3   | O => O
4   | S O => O
5   | S (S n') => n'
6 end.
7
8 Theorem plus_O_n' : forall n : nat,
9 0 + n = n.
10
11 Fixpoint plus (n : nat) (m : nat) : nat :=
12 match n with
13   | O => m
14   | S n' => S (plus n' m)
15 end.

```

Codebeispiel 2: Coq Funktionen

Die erste Funktion **minustwo** zieht von einer eingegebenen natürlichen Zahl zwei ab. Allerdings ergibt  $0 - 2$ ,  $1 - 2 \Rightarrow 0$ . Dies ist durch die ersten zwei Fälle des **match**-Begriffs dargestellt.

Das **Theorem plus\_O\_n** liest sich wie folgt: "Für alle natürlichen Zahlen n gilt  $0 + n = 0$ ". In folgendem Kapitel wird gezeigt, wie eine solche Funktion mathematisch bewiesen werden kann.

```

1 (* Run function plus with 3 and 2. Result => 5 *)

```



```

2 Compute (plus 3 2) .
3
4 (* plus (S (S (S O))) (S (S O)))
5     ==> S (plus (S (S O)) (S (S O)))
6 by the second clause of the match
7     ==> S (S (plus (S O) (S (S O))))
8 by the second clause of the match
9     ==> S (S (S (plus O (S (S O)))))
10 by the second clause of the match
11     ==> S (S (S (S (S O))))
12 by the first clause of the match
13 *)

```

Codebeispiel 3: Coq rekursive Funktion

Um ein tieferes Verständnis für die Rekursion in Coq zu bekommen, sind im Codeblock 3 die einzelnen Schritte abgebildet. Im 1. Schritt stellt Coq, wie bereits bei den Typdefinitionen der natürlichen Zahlen gezeigt, die Dezimalzahlen zwei und drei mittels der Successor-funktion dar. Anschließend beginnt die Rekursion. Solange  $n > 0$ , wird 1 mehr zum Endergebnis gezählt. Wenn  $n = 0$ , dann wird, wie in den letzten zwei Zeilen im Codeblock dargestellt, das plus durch  $m$  ersetzt. Somit ergibt **plus 3 2**  $\Rightarrow 5$ .

## 4.2 Beweise

```

1 Theorem negb_involutive : forall b : bool,
2 negb (negb b) = b.
3 Proof.
4     intros b. destruct b eqn:E.
5     - reflexivity.
6     - reflexivity.
7 Qed.

```

Codebeispiel 4: Coq Beispielbeweis

- Was bedeutet negb
- Beweis beginnt mit Proof. und endet mit Qed.
- Dazwischen werden verschiedene Taktiken angewendet

### 4.2.1 Taktik

### 4.2.2 Ziele und Subgoals

### 4.2.3 Beispielbeweise

```

1 (* Initiating the theorem to proof. *)
2 Theorem plus_id_exercise : forall n m o : nat,
3     n = m ->
4     m = o ->

```

```

5      n + m = m + o.
6
7  (* result:
8  1 subgoal
9  _____ (1/1)
10 forall n m o : nat,
11 n = m -> m = o -> n + m = m + o*)
12
13 Proof.
14 (* move quantifiers into the context: *)
15     intros n m o.
16
17 (* result:
18 1 subgoal
19 n, m, o : nat
20 _____ (1/1)
21 n = m -> m = o -> n + m = m + o*)
22
23 (* move hypotheses into the context: *)
24     intros H.
25     intros H2.
26
27 (* result:
28 1 subgoal
29 n, m, o : nat
30 H : n = m
31 H2 : m = o
32 _____ (1/1)
33 n + m = m + o*)
34
35 (* rewrite the goal using the hypotheses: *)
36     rewrite -> H.
37
38 (* result:
39 ...
40 _____ (1/1)
41 m + m = m + o
42 *)
43     rewrite <- H2.
44
45 (* result:
46 ...
47 _____ (1/1)
48 m + m = m + m
49 *)
50     reflexivity.
51 Qed.

```

## 5 Zusammenspiel Proof - Program

- Wir haben eine Liste von Dingen, die die Software tun soll, und verwenden Logik, um zu beweisen, dass die Software diese Dinge tut.
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ue8QG8pf0wU>
- Codegenerierung, Proof -> Program
- Programm -> Proof
- Beispiel mit Liste aus Video

### 5.1 How-to

- <https://medium.com/@ahelwer/formal-verification-casually-explained-3fb4fef2>
- Erstelle eine Spezifikation, die ein Programm beschreibt
- Schreie die Spezifikation mathematisch in ein Proof Tool
- Wenn es Fehler enthält, sagt es dir der Verifier
- 

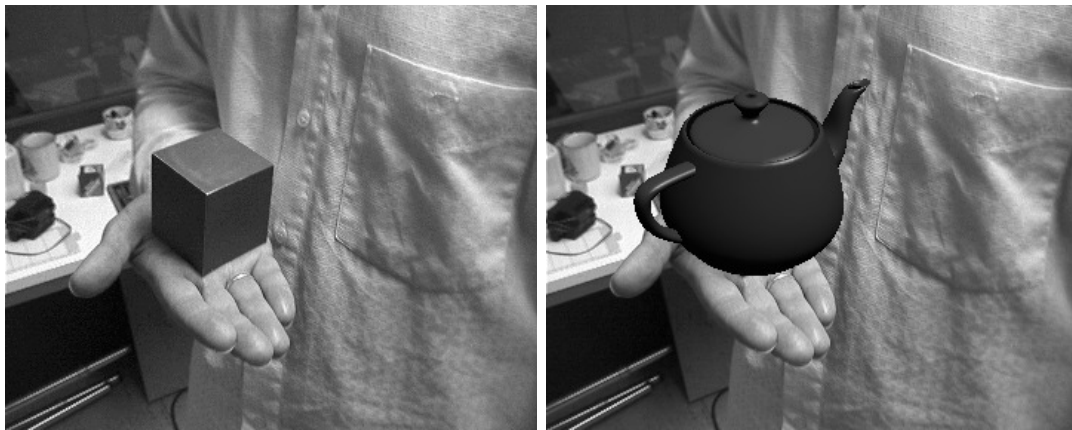
## 6 Aktuelle Anwendung

### 6.1 Proofed Stack

- CompCert (C compiler)
- Princeton VST
- Certikos (verified Operating System with hypervisor and multi instances)
- <http://plv.csail.mit.edu/kami/>
- <https://www.zdnet.com/article/certikos-a-hacker-proof-os/>
- <https://github.com/PrincetonUniversity/VST>
- <https://vst.cs.princeton.edu>
- <https://news.yale.edu/2016/11/14/certikos-breakthrough-toward-hacker-resist>

### 6.2 CompCert for C

<http://compcert.inria.fr>



(a) Originalbild

(b) erweitertes Bild

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

### 6.3 JSCert for ECMA 5

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

### 6.4 4-Farben Rätsel ist lösbar!

### 6.5 CertiCoq

<https://www.cs.princeton.edu/~appel/papers/certicoq-coqpl.pdf>

## 7 Anwendbarkeit in der Praxis

- Objektorientierung
- Sicherheitskritische Systeme
- Compilerbau

## 8 Fazit

### 8.1 Aussicht

## 9 Glossar

## 10 Einleitung

Hier kommt die Einleitung.

### 10.1 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.

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.

Eine Formel

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

Und noch eine:

$$\boldsymbol{M} = \boldsymbol{A}\boldsymbol{x}\pi, \quad \boldsymbol{A} \in \mathbb{R}^{2 \times 2}, \boldsymbol{x} \in \mathbb{R}^2. \quad (2)$$

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.