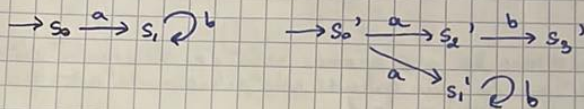


TD1 V6 Specifications formelles  
TD1 Systèmes de transitions (Bi)simulation forte.

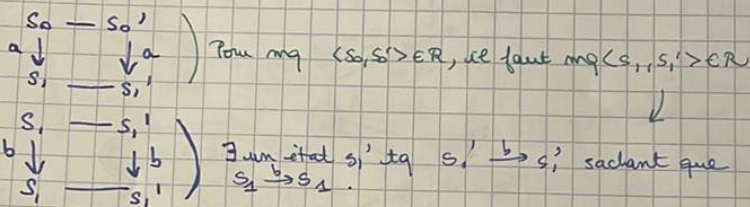
Exercice 1 : Bisimulation



(- "Tc ce qu'on sait faire depuis un état, il faut savoir le faire depuis l'autre")

1) Mg  $S$  est simulé par  $S'$

$R = \{ \langle s_0, s_0' \rangle, \langle s_1, s_1' \rangle \}$  est une rela<sup>n</sup> de simula<sup>n</sup>.



Applica<sup>n</sup> T18  
Buis<sup>n</sup> ①  
def ③ + ET  
des éms.

et les états initiaux de  $S$  ( $s_0$ ) sont simulés par un état initial de  $S'$  ( $\langle s_0, s_0' \rangle \in R$ ).

qd on atteint un état final, si on applique la formule du cours

$$\forall s_1, s_2 \in S, a \in L, s_1' \in S',$$

$$\langle s_1, s_1' \rangle \in \text{Simu} \wedge s_1 \xrightarrow{a} s_2 \in R$$

$$\Rightarrow \exists s_2' . \langle s_0, s_2' \rangle \in \text{Simu} \wedge s_1' \xrightarrow{a} s_2' \in R$$

→ le  $\forall a \in L$  avec  
L ensemble de  
transitions possibles,  
ici c'est état final,  
 $L = \emptyset$   
→  $\forall a \in \emptyset$   
→  $a \in \emptyset$   
→ rien à prouver  
→ c'est ok.

2) Mg  $S'$  est simulé par  $S$ .

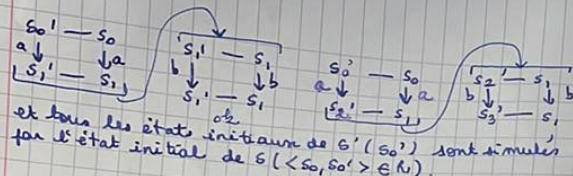
$R = \{ \langle s_0', s_0 \rangle, \langle s_1', s_1 \rangle, \langle s_2', s_1 \rangle, \langle s_3', s_1 \rangle \}$  est une rela<sup>n</sup> de simulation.

conservation de ces propriétés.

un système  $S$  ssi  $S'$  conserve toutes

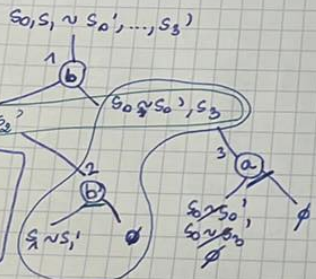
- raffinement d'une spécification par une implantation : exemple des annotations JML JAVA qui construisent une spécification.
- raffinement de données : la structure de liste est un raffinement (implantation) de la notion d'ensemble.





et tous les états initiaux de  $G'(S_0')$  sont simulés par l'état initial de  $G(<S_0, S_0'> \in N)$ .

3) Calculons la plus grande rela<sup>n</sup> de bisimula<sup>n</sup> entre  $S$  et  $S'$ .  
 $S \sim S'$  est la plus grande rela<sup>n</sup> de bisimula<sup>n</sup> entre  $S$  et  $S'$ .  
 Prend une lettre au pif.  
 A droite  $\rightarrow$  on met tt ce qui n'est pas consommé par la lettre.  
 A gauche  $\rightarrow$  on met les autres si les faibles passent l'épreuve du petit carré.



1)  $s_1' \sim s_1$   
 $s_1 \xrightarrow{a} s_2$   
 $s_1' \xrightarrow{a} s_2'$   
 $s_2 \sim s_2'$

2)  $s_1 \sim s_1'$   
 $s_1 \xrightarrow{b} s_2$   
 $s_1' \xrightarrow{b} s_2'$   
 $s_2 \sim s_2'$

Pour  $s_1 \sim s_1'$ :  
 $s_1 \xrightarrow{a} s_2$   
 $s_1' \xrightarrow{a} s_2'$   
 $s_2 \sim s_2'$

Pour  $s_1 \sim s_1'$ :  
 $s_1 \xrightarrow{b} s_2$   
 $s_1' \xrightarrow{b} s_2'$   
 $s_2 \sim s_2'$

on ne peut pas faire  $s_1 \sim s_2'$  car cette rela<sup>n</sup> n'est pas la plus grande.

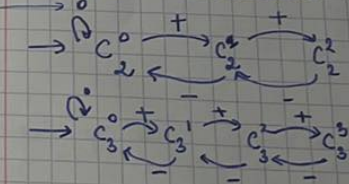
on garde car  $s_1 \sim s_1'$  était la plus grande.

Pour  $s_0 \sim s_0'$ :  
 $s_0 \xrightarrow{a} s_1$   
 $s_0' \xrightarrow{a} s_1'$   
 $s_1 \sim s_1'$   
 $\rightarrow s_0 \sim s_0'$  marche pas

car on a plus cette rela<sup>n</sup>.  
 Pour  $s_0 \sim s_0'$ :  
 $s_0 \xrightarrow{b} s_1$   
 $s_0' \xrightarrow{b} s_1'$   
 $s_1 \sim s_1'$   
 $\rightarrow s_0 \sim s_0'$  marche pas

m La plus gde rela<sup>n</sup> de bisimula<sup>n</sup> est  $U(s_1 \sim s_1', \emptyset, \emptyset, \emptyset) = s_1 \sim s_1'$ .

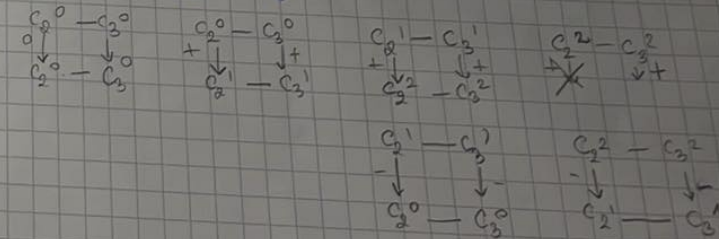
### Exercice 2 - Modification



### Exercice 3 : Simulation

5 petits carrés

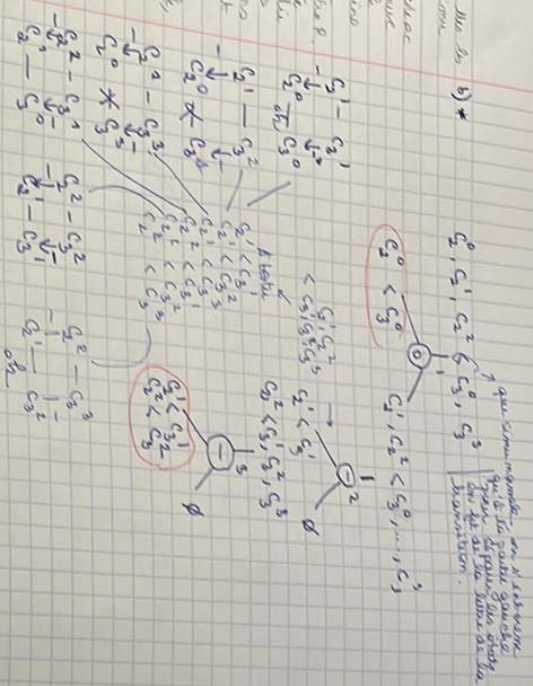
a)  $\{ \langle C_2^0, C_3^0 \rangle, \langle C_2^1, C_3^1 \rangle, \langle C_2^2, C_3^2 \rangle \}$  est une relation de simulation de  $C_2$  par  $C_3$ .





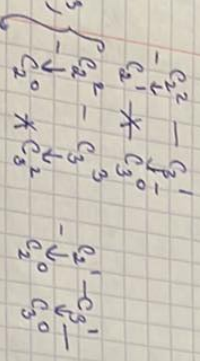
On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.

On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.

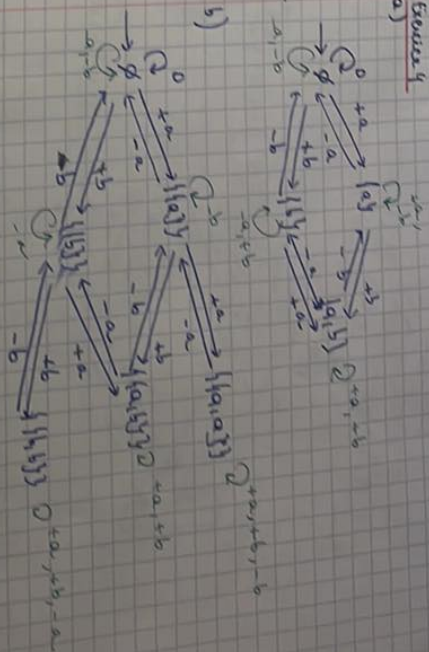


On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.

On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.



On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.



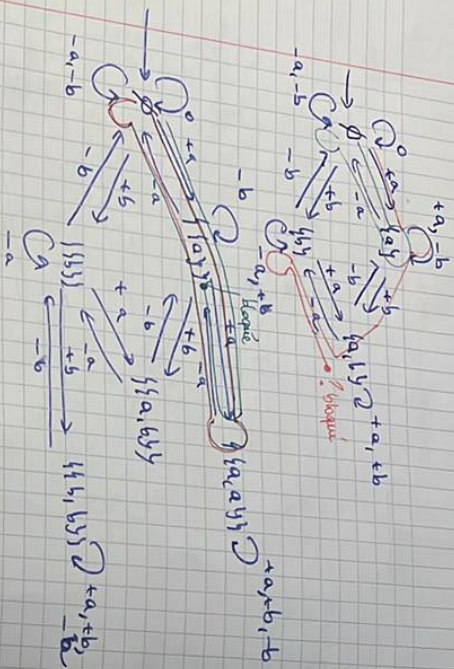
On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.

On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.

On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.

On peut se faire des idées de la manière dont on se comporte en situation de jeu.

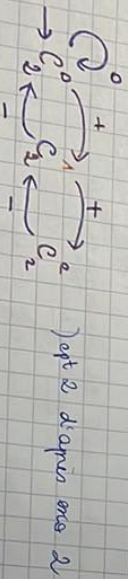
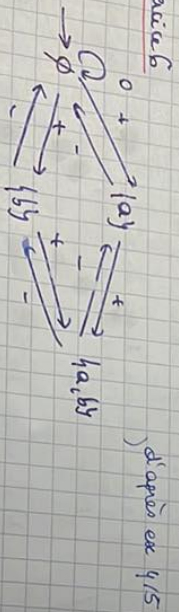




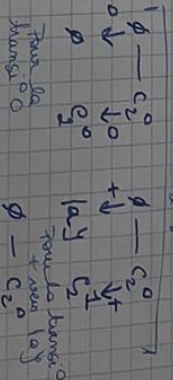
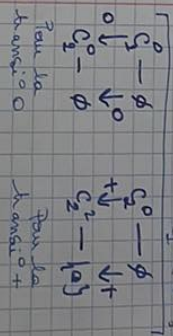
•  $+a, +a, +b, -a, -a, 0$  est une face de multi-ensemble mais pas de ensemble donc multi-ensemble & ensemble

Il s'agit d'un multi-ensemble qui est d'abord

En un seul ensemble de 11 éléments  $+a, -a, +a, -a, +a, -a, +a, -a, +a, -a, +a, -a$  on multiplie par 2



• Soit  $R = \{ \langle C_1^0, \emptyset \rangle, \langle C_1^1, \{a, b\} \rangle, \langle C_1^2, \{a, b, c\} \rangle, \langle C_1^3, \{a, b, c, d\} \rangle \}$  alors  $R, R^{-1}$  est une suite de haschements entre ensemble et  $C_1^i$  :  $C_1^0 < \emptyset ?$



(+ 3 autres bornes)

