

POLITECHNIKA WARSZAWSKA  
WYDZIAŁ MATEMATYKI I NAUK INFORMACYJNYCH



## REPREZENTACJA WIEDZY

---

### Raport z testów projektu grupy nr 4

---

Programy działań z akcjami współbieżnymi

*Autorzy:*

Dragan Łukasz  
Flis Mateusz  
Izert Piotr  
Pielat Mateusz  
Rząd Przemysław  
Siry Roman  
**Waszkiewicz Piotr**  
Zawadzka Anna

14 czerwca 2016

# 1 Opis projektu

Tematem testowanego przez nas projektu są programy działań z akcjami współbieznymi. Rozpatrywana klasa systemów dynamicznych spełnia następujące warunki:

- Prawo inercji
- Niedeterminizm
- W języku kwerend występują akcje złożone (zbiory co najwyżej k akcji atomowych), w języku akcji jedynie akcje atomowe
- Pełna informacja o wszystkich akcjach atomowych i wszystkich ich skutkach bezpośrednich
- Z każdą akcją atomową związany jest jej warunek wstępny (ew. TRUE) i końcowy (efekt akcji)
- Wykonywane są jedynie akcje bezkonfliktowe (żadne dwie akcje składowe nie mogą mieć wspólnych zmiennych, na które w jakimkolwiek stanie mają wpływ)
- Wynikiem akcji złożonej jest suma skutków wszystkich składowych akcji bezkonfliktowych
- Akcje mogą być niewykonalne w pewnych stanach; jeśli akcja jest niewykonalna, to każda akcja ją zawierająca jest niewykonalna
- Dopuszczalny jest opis częściowy zarówno stanu początkowego, jak i pewnych stanów wynikających z wykonania sekwencji akcji

Opracowywany język kwerend ma za zadanie umożliwić tworzenie zapytań, pozwalających na uzyskanie odpowiedzi na następujące pytania:

- Czy podany program P działań jest możliwy do realizacji zawsze/kiedykolwiek ze stanu początkowego?
- Czy wykonanie programu P działań w stanie początkowym prowadzi zawsze/kiedykolwiek do osiągnięcia celu  $\gamma$ ?
- Czy cel  $\gamma$  jest osiągalny ze stanu początkowego?

## 2 Przeprowadzone testy

### 2.1 Test 1

Zdefiniowana dziedzina:

```
initially alive
initially ¬loaded
LOAD causes loaded
SHOOT causes ¬loaded if loaded
SHOOT causes ¬alive if loaded
```

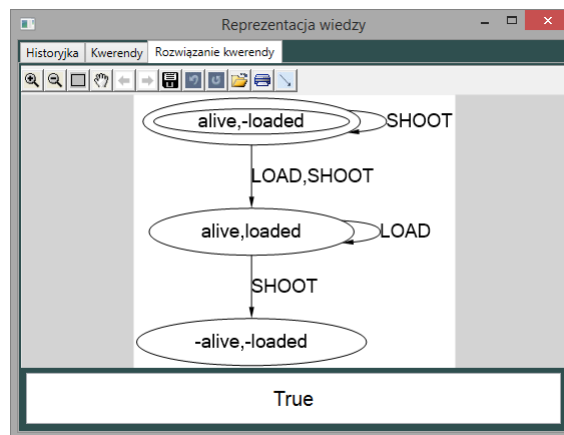
Zadane kwerendy:

- **ever accessible ¬alive**

Oczekiwana odpowiedź: **TRUE**

Odpowiedź programu: **TRUE**

Jest to odpowiedź poprawna, ponieważ istnieje ciąg akcji, który prowadzi do stanu spełniającego podany cel, co ilustruje poniższy graf:



- **always accessible ¬alive**

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Jest to prawda, ponieważ nie wszystkie ciągi akcji prowadzą do stanu, który spełnia podany warunek.

- `ever  $\neg$ alive after SHOOT, LOAD`

Oczekiwana odpowiedź: FALSE

Odpowiedź programu: FALSE

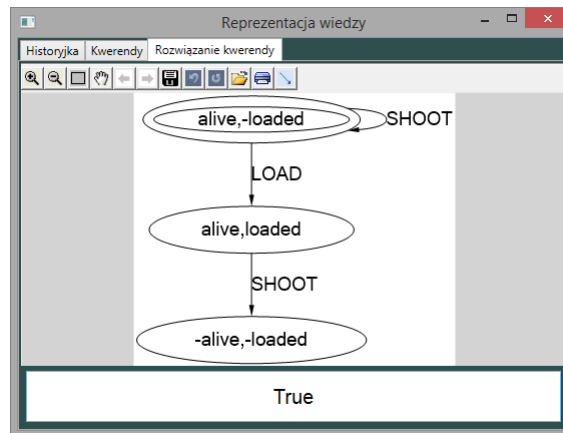
Jest to odpowiedź poprawna, ponieważ ze stanu początkowego, w którym zmienna *loaded* nie jest prawdziwa, akcje *SHOOT* i *LOAD* nie zmieniają stanu zmiennej *alive*.

- `always executable SHOOT, LOAD, SHOOT`

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest zgodna z prawdą - w dziedzinie nie istnieją zadania, które miałyby uniemożliwiać wykonanie ciągu podanych akcji. Wykonanie ciągu instrukcji przedstawia graf wynikowy:



## 2.2 Test 2

Zdefiniowana dziedzina:

```
initially hungry  $\wedge$  angry
initially emptyFridge  $\wedge$   $\neg$ hasMeal  $\wedge$   $\neg$ chaos
impossible EAT if  $\neg$ hasMeal
impossible COOK if emptyFridge
SHOP causes  $\neg$ emptyFridge
SHOP releases angry if angry
COOK causes chaos if angry
COOK causes hasMeal
COOK releases emptyFridge if emptyFridge
EAT causes  $\neg$ hasMeal  $\wedge$   $\neg$ hungry  $\wedge$   $\neg$ angry
```

Zadane kwerendy:

- **always executable COOK, SHOP**

Oczekiwana odpowiedź: FALSE

Odpowiedź programu: FALSE

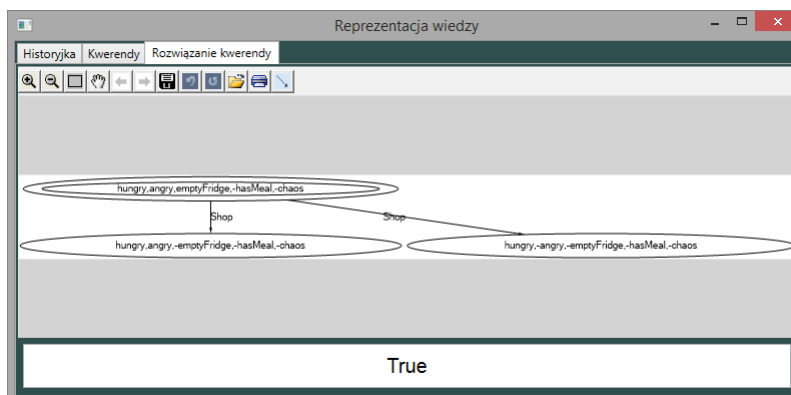
Odpowiedź jest poprawna, ponieważ zdanie impossible uniemożliwia wykonanie akcji *COOK* w przypadku gdy zmienna *emptyFridge* jest prawdziwa.

- **always executable {COOK, SHOP}**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest poprawna, ponieważ w tym wypadku zdefiniowana została akcja złożona z akcji *COOK* i *SHOP*. Akcja *COOK* nie jest wykonywalna ze stanu początkowego, więc pod uwagę brana jest tylko akcja *SHOP*, która jest wykonywalna ze stanu początkowego.

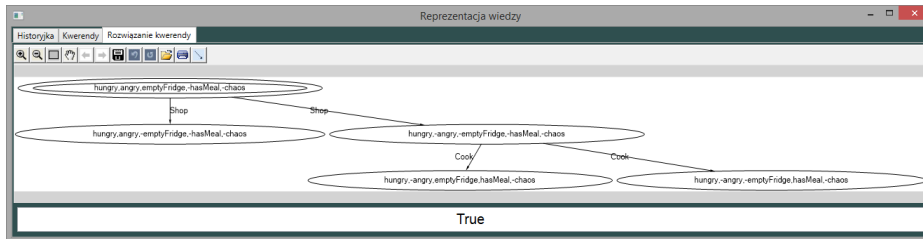


- `ever accessible emptyFridge  $\wedge$   $\neg$ angry  $\wedge$  hungry  $\wedge$   $\neg$ chaos`

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Jest to odpowiedź poprawna, jednak nie jest zrozumiałe, dlaczego w grafie zwróconym przez program widnieją stany, które nie spełniają podanych założeń i nie należą do ścieżki, która prowadzi do takiego stanu.

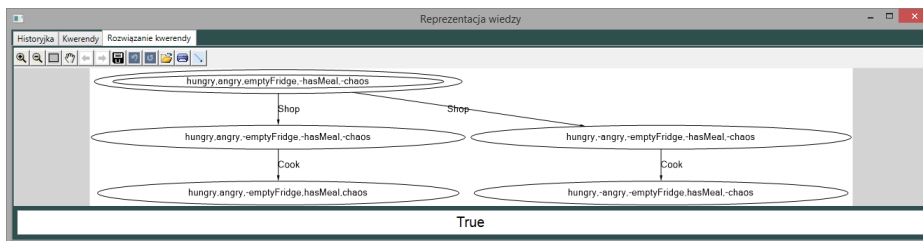


- `ever  $\neg$ emptyFridge after SHOP, COOK`

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest zgodna z prawdą, ponieważ akcja *COOK* może, ale nie musi zmienić stan zmiennej *emptyFridge*.



## 2.3 Test 3 - kapelusznik w krainie czarów

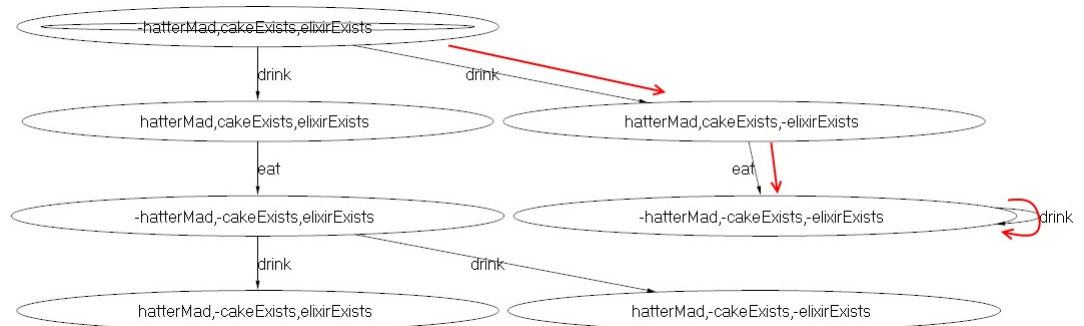
Zdefiniowana dziedzina:

```
initially ¬hatterMad ∧ cakeExists ∧ elixirExists  
drink causes hatterMad if elixirExists  
eat causes ¬hatterMad  
impossible eat if ¬cakeExists  
drink releases elixirExists if elixirExists  
eat causes ¬cakeExists
```

Zadane kwerendy:

- **ever cakeExists after eat**  
Oczekiwana odpowiedź: FALSE  
Odpowiedź programu: FALSE  
Odpowiedź jest poprawna, ponieważ jedzenie zawsze powoduje brak ciastka, a w dziedzinie nie ma możliwości przywrócenia ciastka.
- **always executable drink, drink**  
Oczekiwana odpowiedź: TRUE  
Odpowiedź programu: TRUE  
Odpowiedź jest poprawna, ponieważ nawet jeśli eliksir się skończy, akcja picia jest wykonywalna.
- **always accessible hatterMad**  
Oczekiwana odpowiedź: TRUE  
Odpowiedź programu: TRUE  
Odpowiedź jest poprawna.
- **ever hatterMad after drink, eat, drink, eat**  
Oczekiwana odpowiedź: FALSE  
Odpowiedź programu: FALSE  
Odpowiedź jest poprawna - druga próba zjedzenia ciastka jest niewykonalna.

- `ever ¬hatterMad after drink, eat, { drink, eat }`  
 Oczekiwana odpowiedź: TRUE  
 Odpowiedź programu: TRUE  
 Odpowiedź jest poprawna, ścieżkę można zobaczyć na poniższym obrazku.





## 2.4 Test 4 - historia z indykiem i strzelającym Sebastianem

Zdefiniowana dziedzina:

```

initially loaded & ¬walking & alive
Shoot causes ¬loaded
Unload causes ¬loaded
Load causes loaded
Shoot causes ¬alive if ¬walking
Shoot releases alive if loaded & alive & walking
Shoot causes ¬walking if loaded
Entice causes walking
impossible Entice if ¬alive

```

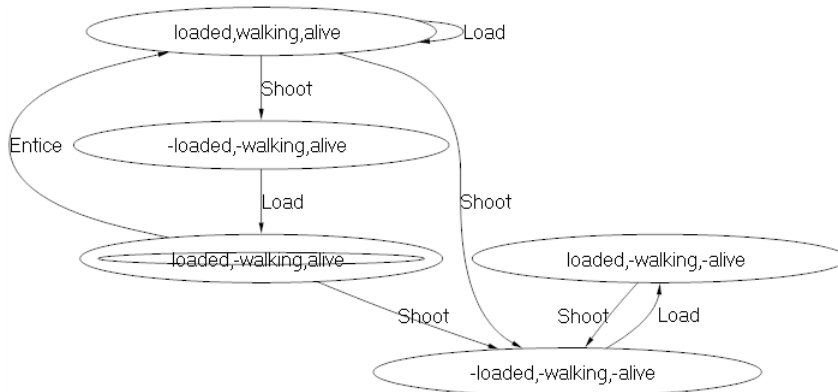
Zadane kwerendy:

- **ever alive after Entice, Shoot, Load, Entice, Load, Shoot, Load, Shoot**

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Odpowiedź jest poprawna, ponieważ indyk zaczyna chodzić po pierwszej akcji Entice co powoduje, że strzał może się nie udać. Jednak po strzale oddanym z nabitej broni indyk przestaje się ruszać (boi się). W takim wypadku strzał zawsze uśmierci biedne zwierzę.



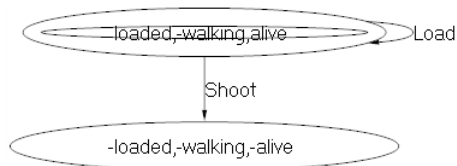
- **ever executable Load, Shoot, Entice**

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Odpowiedź jest poprawna, ponieważ w przypadku naładowanej broni,

kiedy indyk się nie porusza, strzał zawsze go uśmierci. Nie można wykonać akcji Entice w przypadku uśmierconego indyka.

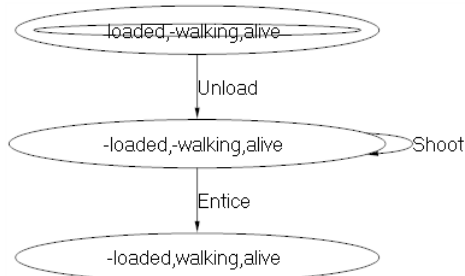


- **ever executable Unload, Shoot, Entice**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest poprawna. W przeciwieństwie do poprzedniej kwerendy, tutaj akcja Unload rozładowuje broń. Strzał z takiej broni nie uśmierci zwierzaka.

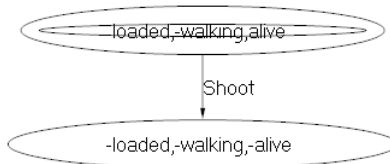


- **ever accessible alive**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest poprawna - indyka zawsze można w pewien sposób uśmiercić.

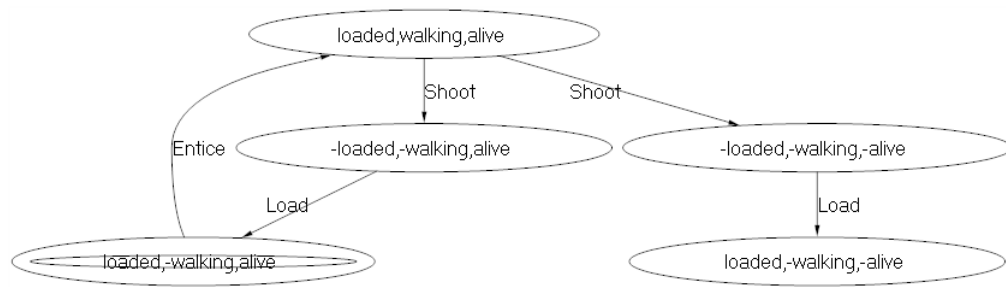


- **ever walking after Entice, Shoot, Load, Entice**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest poprawna - jeśli indyk się porusza strzał może się nie udać. Ponowne wykonanie akcji Entice spowoduje dalsze chodzenie zwierzaka.



## 2.5 Test 5 - Piwo i chipsy

Stefan prowadzi mało zdrowy tryb życia: lubi jeść chipsy, pić piwo i oglądać telewizję. Z tego powodu ma mało pieniędzy. Do sklepu daleko, więc jak Stefan raz pojedzie na zakupy, to nie ma już pieniędzy na kolejny wypad do sklepu. Kiedy je chipsy, przestaje być głodny. Pragnienie może zaspokoić piwkiem, ale istnieje wtedy szansa, że znowu zgłodnieje. Stefan lubi również oglądać telewizję, ale robi to tylko wtedy, gdy nie jest ani głodny, ani spragniony. Szczęście Stefanowi zapewnia bezpośrednio tylko oglądanie telewizji. Obecnie Stefan jest i głodny, i spragniony, ma forszę ale nie jest szczęśliwy. Czy uśmiech ma szansę kiedykolwiek zagościć na jego twarzy?

Zdefiniowana dziedziną:

```

drinkBeer causes ¬thirsty & ¬hasMoney if hasMoney
drinkBeer releases hungry if ¬hungry
eatChips causes ¬hungry & ¬hasMoney if hasMoney

watchTv causes happy if ¬hungry & ¬thirsty
impossible watchTv if hungry | thirsty

initially hungry & thirsty & ¬happy & hasMoney

```

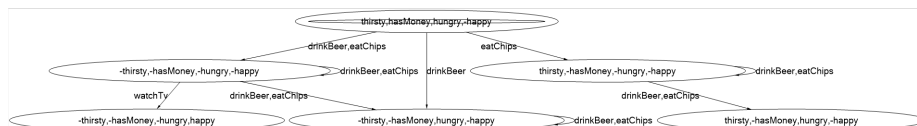
Zadane kwerendy:

- **ever accessible happy**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Można dostać się do stanu *happy*, ale tylko, jeżeli wcześniej na raz wykona się akcje *drinkBeer* i *eatChips*.

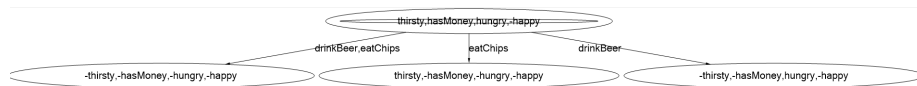


- **always accessible happy & hungry**

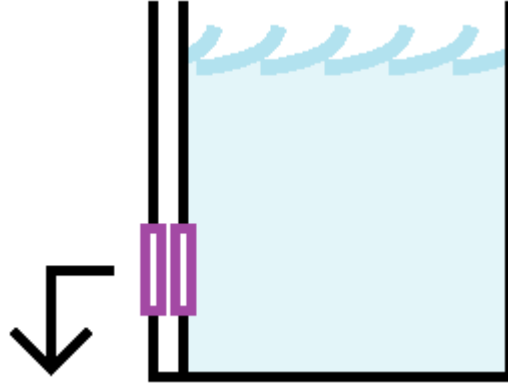
Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Program daje dobry wynik, ale graf wcale tego nie potwierdza: żaden z wierzchołków grafu nie zawiera stanu spełniającego *happy&hungry*



## 2.6 Test 6



Rozważmy zbiornik z wodą. Posiada on dwie szeregowo zainstalowane śluzy umożliwiające spuszczenie z niego zawartości. Śluzy można dowolnie otwierać i zamykać, przy czym zbiornik opróżnia się tylko wtedy, gdy obie śluzy są otwarte jednocześnie. Nie przewidujemy napełniania raz opróżnionego zbiornika. Początkowo obie śluzy są zamknięte, a zbiornik wypełniony.

Zdefiniowana dziedzina:

```

initially  $\neg openedA \wedge \neg openedB \wedge water$ 
OPENA causes openedA
OPENB causes openedB
OPENA causes  $\neg water$  if openedB
OPENB causes  $\neg water$  if openedA

```

(dziedzina początkowo miała wykorzystywać zdanie **noninertial**, jednak brak obsługi przez system zdania integralności **always** uniemożliwia jego praktyczne zastosowanie)

Zadane kwerendy:

- Czy sekwencyjne otwarcie śluz może sprawić, że woda pozostaje w zbiorniku?

**ever water after** OPENA, OPENB

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

- Czy jednoczesne otwarcie śluz może sprawić, że woda pozostaje w zbiorniku?

**ever water after** {OPENA, OPENB}

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **TRUE**

## 2.7 Test 7

Zdefiniowana dziedzina:

```
initially ¬lighted & ¬broken
THROW-DOWN causes broken & ¬lighted
TURN-OFF causes ¬lighted
TURN-ON causes lighted
impossible TURN-ON if broken
```

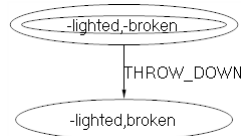
Zadane kwerendy:

- **ever executable THROW-DOWN, TURN-ON**

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Jest to odpowiedź poprawna, ponieważ po zrzuceniu lampki nie można już jej włączyć (bo jest rozbita), co ilustruje poniższy graf:

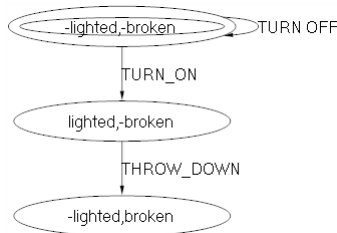


- **ever lighted after TURN-OFF, TURN-ON, THROW-DOWN**

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Jest to prawda, ponieważ zrzucenie lampki, poza jej rozbiciem, powoduje również to, że przestaje się ona świecić.

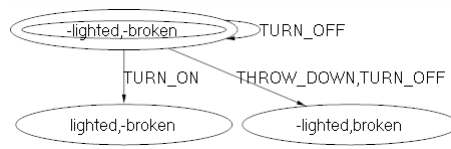


- **always accessible lighted**

Oczekiwana odpowiedź: **TRUE**

Odpowiedź programu: **TRUE**

Po wykonaniu ze stanu początkowego akcji **TURN\_ON** system zawsze znajdzie się w stanie **lighted**.



## 2.8 Test 8

Zdefiniowana dziedzina:

`initially c | ¬c`

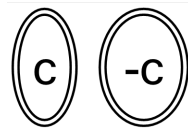
Zadane kwerendy:

- `ever accessible c`

Oczekiwana odpowiedź: **TRUE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Program przyjmuje dziedzinę zawierającą 2 stany początkowe a następnie zwraca zły wynik kwerendy.





## 2.9 Test 9 - Student Gustaw

Gustaw jest piłkarzem. Jako sportowiec ma dobre zdrowie. Po meczu jest zmęczony. Żeby grać w piłkę musi mieć abonament. Kiedy gra w piłkę nie ma czasu na naukę. Jeśli się nie nauczy może nie zdać sesji i nie dostać stypendium. Jeśli się napije nie ma pieniędzy ani zdrowia. Nie może pić nie mając pieniędzy. Może oglądać telewizję wtedy będzie wypoczęty. Zdefiniowana dziedzina:

```
initially healthy
initially rich
initially taught
initially ¬tired
healthy after Game
¬taught after Game
Session releases rich if ¬taught
rich after Session if taught
observable ¬rich after Game
¬healthy after DRINK
¬rich after DRINK
¬tired after TV
tired after Game
impossible DRINK if ¬rich
observable taught after Learn
```

Zadane kwerendy:

- **always accessible tired**  
Oczekiwana odpowiedź: FALSE  
Odpowiedź programu: **TRUE**  
Jest to odpowiedź niepoprawna, gdyż po obejrzeniu TV nie będzie zmęczony.
- **ever accessible tired**  
Oczekiwana odpowiedź: TRUE  
Odpowiedź programu: TRUE  
Jest to odpowiedź poprawna, gdyż w początkowym momencie może nauczyć się, zdać sesję, otrzymać stypendium i zagrać w piłkę.
- **ever executable {TV, Game}**  
Oczekiwana odpowiedź: FALSE  
Odpowiedź programu: **TRUE**  
Odpowiedź jest niepoprawna, gdyż nie można jednocześnie grać w piłkę i oglądać telewizję bo wtedy będzie zmęczony i nie zmęczony jednocześnie.
- **ever rich after Drink**  
Oczekiwana odpowiedź: FALSE  
Odpowiedź programu: **TRUE**  
Odpowiedź nie jest poprawna, gdyż po napiciu się nie może być bogaty.

## 2.10 Test 10

Zdefiniowana dziedzina:

```
initially compiles & tested & ¬spaghettiCode
code causes spaghettiCode & ¬tested
code releases compiles if compiles
refactor causes compiles & ¬tested & ¬spaghettiCode
test releases tested if ¬tested
impossible test if ¬compiles
impossible code if spaghettiCode
```

Zadane kwerendy:

- **always executable code, test**  
Oczekiwana odpowiedź: FALSE  
Odpowiedź programu: FALSE  
Jest to odpowiedź poprawna, gdyż może zdarzyć się, że program przestanie się kompilować, co uniemożliwia testy.
- **ever ¬spaghettiCode after code, {test, ref}**  
Oczekiwana odpowiedź: TRUE  
Odpowiedź programu: TRUE  
Odpowiedź jest poprawna, każdy refactor powoduje, że kod jest zrozumiały, testowanie nie wpływa na wygląd kodu.
- **always accessible spaghettiCode**  
Oczekiwana odpowiedź: TRUE  
Odpowiedź programu: TRUE  
Odpowiedź jest poprawna, gdyż po każdej zmianie w kodzie, jest on zawiły.