

Pouzdanost softvera

Seminarski rad u okviru kursa
Metodologija stručnog i naučnog rada
Matematički fakultet

Nenad Ajvaz, Stefan Kapunac, Filip Jovanović, Aleksandra Radosavljević
nenadajvaz@hotmail.com, stefankapunac@gmail.com,
jovanovic16942@gmail.com, aleksandradosavljevic.@live.com

5. april 2019

Sažetak

Softver igra sve veću ulogu u modernom svetu i stoga je sve važnije da on bude ispravan. U ovom radu ćemo navesti primere katastrofalnih softverskih grešaka, a zatim ćemo prikazati različite metode za izbegavanje i uklanjanje takvih grešaka u različitim fazama razvoja. Posvetićemo pažnju i mogućnostima unapređenja procesa razvoja softvera koje nam donose nove tehnologije.

Sadržaj

1	Uvod	2
2	Primeri padova softvera	2
3	Ispravnost programa	3
3.1	Ali...	3
3.2	Verifikacija softvera	4
3.3	Formalni dokazi ispravnosti	5
4	Modeli i metrike pouzdanosti softvera	5
4.1	Deterministički modeli	6
4.1.1	Holstedova metrika	6
4.1.2	Mek-Kejbova ciklomatična složenost	6
4.2	Probabilistički modeli	7
4.2.1	Modeli stope neuspeha	7
4.2.2	Modeli rasta pouzdanosti	7
5	Budućnost softvera	8
5.1	Veštački programeri - fantastika ili realnost?	8
6	Zaključak	8
	Literatura	8
A	Dodatak	8

1 Uvod

U vreme „softverske krize“ započet je razvoj na polju softverskog inženjeringa. Programeri su radili na tome da isporuče što moćniji sistem i što efikasnije aplikacije, ali su nailazili na različite probleme, kao što su kašnjenje isporuka, troškova većih od predviđenog, bagova koje je bilo teško ispraviti, i još mnogo toga. Softver danas ima značajnu ulogu u društvu i sve je rasprostranjeniji te je njegova pouzdanost veoma relevantna, posebno ako se u obzir uzme prisutnost u zdravstvu, gde ima direktan uticaj na ljudske živote.

Razvoj softvera je disciplina koja se bavi proizvodnjom softvera, razvojnih alata, metodologija i teorema koje podržavaju razvoj. Inženjeri softvera pri izradi prate proces od četiri koraka, a to su:

1. Specifikacija - koje funkcije će omogućiti softver
2. Razvoj - proizvodnja softvera koji zadovoljava navedene specifikacije
3. Validacija - pouzdanost softvera, testiranje softvera
4. Evaluacija - izmena softvera da bi se ispunila očekivanja softvera

U nastavku ćemo se baviti delom validacije i evaluacije, tj. predstavićemo mere i modele pouzdanosti softvera, metode za poboljšanje pouzdanosti, kao i primere u kojima su greške u sistemu dovele do ozbiljnih problema.

2 Primeri padova softvera

Tokom proteklih godina tehnologija je doživela veliki napredak, ali takodje i fatalne gubitke usled grešaka u softveru. Možemo pomisliti da jednom kada ispravno proradi, softver će tako nastaviti zauvek, međutim serije tragedija i haosa koje su uzrokovane padom softvera pokazuju suprotno.

Primer 2.1 *Terac-25*

Terac-25 je bila kompjuterski kontrolisana mašina za radijalnu terapiju proizvedena 1986. Zbog grešaka u konkurentnom programiranju¹, softver nije bio u stanju da detektuje određena stanja, a deo hardvera za interno zaključavanje, koji su predhodni modeli ove mašine posedovali i koji je služio da spreči ovakve greške ukoliko do njih dodje, otklonjen je i sve provere bezbednosti prepuštene su softveru. Između juna 1985. i januara 1987. dogodilo se šest poznatih nesreća uzrokovanih masivnim predoziranjem zračenja koje su dovele do smrti i ozbiljnih povreda pacijenata.

Primer 2.2 *Marsov klimatski orbiter*

Marsov klimatski orbiter je bila robotska svemirska sonda koju je Nasa lansirala 11. decembra 1998. sa ciljem da istraži klimu i promene na površini Marsa. Kontakt sa sondom izgubljen je 23. septembra usled softverske greške, naime u kompjuteru u kontroli misije na Zemlji koji je jedinicu za vrednost potiska² izražavao američkim jedinicama (funtama

¹ Višenitno programiranje, skup sekvencijalnih programa se izvršava paralelno

² Sila koja gura telo u suprotnom smeru od kojeg ga neke druge sile vuku, primer sila koja deluje na telo potopljeno u tečnost u suprotnom smeru od gravitacione sile

u sekundi), umesto standardnim jedinicama SI sistema (njutnima u sekundi) kako je bilo ugovoreno između Nase i kompanije Lockheed Martin. Usled toga sonda je pri ulasku u Marsovu orbitu išla trajektorijom koja je bila preblizu njegove površine i usled zagrevanja prolaskom kroz gornje slojeve atmosfere se raspala.

Primer 2.3 *Letovi u Los Angelesu*

14. septembra 2004. godine preko 400 aviona je izgubilo vezu sa kontrolom leta u blizini aerodroma u Los Angelesu, međutim zahvaljujući rezervnoj opremi unutar aviona do nesreće nije došlo. Uzrok gubitka veze je bila greška prekoračenja u brojaču milisekundi u okviru sistema za komunikaciju sa avionima. Ova greška je bila otkrivena i pre incidenta, ali tada je sistem već bio isporučen i instaliran na nekoliko aerodroma, pa nije bilo moguće jednostavno ga popraviti i zameniti, već je preporučeno da se sistem resetuje na svakih 30 dana kako ne bi došlo do prekoračenja. Ova procedura nije bila ispoštovana i do greške je došlo posle tačno 2^{32} milisekundi, odnosno 49.7 dana od uključivanja sistema.

Primer 2.4 *Boeing 737 MAX*

Usled greske u softveru koji je „verovao“ da je avion u opasnosti od iznenadnog gašenja motora i forsirao prednji deo aviona da počne da se spušta. Istražitelji su najveću pažnju posvetili proverbi kompjuterskog programa MCAS, napravljen da pomogne pilotima da drže kontrolu nad avionima ovog tipa. Program reaguje kada senzori u kljunu aviona pokažu da se letelica penje pod prevelikim uglom, što može da dovede do gubitka kontrole. Piloti su se borili protiv sistema aviona ceo put i ispoštovali sve procedure pre pada aviona. Uprkos njihovim naporima, nisu uspeali da uspostave kontrolu nad letelicom i avion se srušio 10. marta 2019. i u nesreći je poginulo svih 157 osoba koje su bile u avionu, od kojih je jedan iz Srbije.

3 Ispravnost programa

Greške u razvoju softvera su, kao i svuda, neizbežne. Ne možemo da se nadamo visokom nivou pouzdanosti softvera ako te greške ne pokušamo na neki način da uklonimo. Dakle, kao što se vidi na slici 1, u razvojnom ciklusu softvera testiranje ima izuzetno važnu ulogu.

3.1 Ali...

*Program testing can be used to
show the presence of bugs, but
never to show their absence!*

Edsger W. Dijkstra

Za skoro svaki, čak i najjednostavniji program postoji ogroman broj mogućih ulaznih vrednosti, tako da je iscrpno testiranje svih mogućnosti praktično neizvodljivo. Na primer, da bismo testiranjem dokazali ispravnost programa koji sabira dva 64-bitna broja, bilo bi nam potrebno $2^{64} \cdot 2^{64}$ različitih testova. Uz pretpostavku da jedan test traje jednu nanosekundu,



Slika 1: Ciklus razvoja softvera

iscrpno testiranje bi trajalo 10^{22} godina. Testiranje je važno i podiže stepen pouzdanosti softvera, pomaže nam da uvidimo da postoje greške u programu, ali gotovo nikada ne možemo samo testiranjem da dokažemo da one ne postoje.

Očigledno nam je potreban bolji pristup za dokazivanje ispravnosti programa. Grana računarstva koja se time bavi je verifikacija softvera. Tačnije, proces verifikacije podrazumeva proveru da li program zadovoljava zadatu specifikaciju. Specifikacija predstavlja model problema i obično sadrži sledeće informacije [?]:

- ulazni parametri
- izlazni parametri
- globalne promenljive kojima se može pristupiti
- preduslovi - ograničenja na ulazne vrednosti
- postuslovi - uslovi koje izlazne vrednosti moraju da zadovolje (za ulaze koji zadovoljavaju preduslove)

Verifikacija se sprovodi pod pretpostavkom da je specifikacija validna. Sa druge strane, validacija proverava da li specifikacija zadovoljava korisničke potrebe. Verifikacija i validacija se često, iako to nije tačno, izjednačavaju i poistovećuju sa testiranjem. Razliku između ova dva pojma na interesantan način objasnio je Beri Bem:

verification = Are we building the product right?
validation = Are we building the right product?

U nastavku ćemo detaljnije objasniti različite vrste verifikacije softvera, kao i njihov značaj za pouzdanost softvera.

3.2 Verifikacija softvera

Verifikacija softvera se u osnovi deli na dinamičku i statičku. Dinamička verifikacija podrazumeva ispitivanje korektnosti programa u toku njegovog izvršavanja. Najčešći oblik dinamičke verifikacije softvera jeste testiranje. Najšira podela testiranja [?]:

- testiranje crne kutije
Naziva se i funkcionalno testiranje.
Testovi se biraju na osnovu specifikacije.
- testiranje bele kutije
Naziva se i strukturno testiranje.
Testovi se biraju na osnovu interne strukture koda.

Sa druge strane, statička verifikacija podrazumeva analizu izvornog koda programa, na osnovu koje se dolazi do zaključaka o njegovoj korektnosti. Neke od metoda koje se koriste u statičkoj verifikaciji softvera su:

- simboličko izvršavanje [?]
Koriste se simboličke promenljive umesto stvarnih ulaznih vrednosti, a kao izlaz se dobija simbolički izraz.
- apstraktna interpretacija [?]
Posmatra se apstraktna semantika, nadskup konkretne semantike programa, u kojoj je rezonovanje jednostavnije.

3.3 Formalni dokazi ispravnosti

Formalne metode verifikacije softvera podrazumevaju razvoj softvera direktno iz specifikacije i daju matematički dokaz korektnosti programa. Uz programski kod uporedo se formira i formalan matematički dokaz kojim se obezbeđuje ispravnost, bez potrebe za naknadnim testiranjem. U te svrhe se koriste alati za interaktivno dokazivanje teorema, kao što su Isabelle/HOL [?] i Coq [?]. Ovakvo rešenje je najbolje što se tiče pouzdanosti softvera, jer je matematički dokazana ispravnost. Međutim, zbog potrebe za stručnjacima koji će to sprovoditi, povećavaju se troškovi, kao i trajanje razvojnog procesa, tako da ne čudi što se u industriji ove metode koriste samo u retkim slučajevima, i to samo za najkritičnije delove koda. Neki od primera formalno verifikovanog softvera su:

- CompCert - kompilator za programski jezik C [?]
- seL4 - jezgro operativnog sistema (koristi se u avio-industriji) [?]
- CakeML - implementacija programskog jezika ML sa formalno verifikovanim kompilatorom [?]
- IronFleet - distribuirani sistemi [?]

primer nekog dokaza u izabelu u dodatku...

4 Modeli i metrike pouzdanosti softvera

Prilikom izgradnje softvera, veoma je važno imati na umu da se greška može naći u bilo kojoj fazi njegovog razvoja. Zato je bitno da se pronađe način procene broja potencijalnih grešaka u sistemu.

Statistika pokazuje da se krajem 20. veka na 1000 linija koda pojavi oko 8 grešaka, ne računajući prethodno testiranje sistema. Različiti izvori napominju da je danas taj broj veći, nabraja se 15-50 grešaka na 1000 linija. Majkrosoft tvrdi da njihov kod sadrži 0.5 neispravnosti na istom broj linija, dok NASA čak ni na 500,000 linija programskog koda ne sadrži niti jedan softverski problem [?]. Ovi brojevi su rezultat mnogih spoljašnjih faktora i nisu odgovarajuće merilo propusta i grešaka. Zbog toga su napravljeni razni modeli i metrike koji preciznije daju informaciju o stabilnosti

softvera. U nastavku će biti opisana dva tipa takvih modela.

4.1 Deterministički modeli

Ovi modeli odlikuju preciznim merama i podacima koji se oslanjanju na same karakteristike programskog koda. Prilikom ocenjivanja, ne uzimaju se u obzir slučajni događaji i greške koji oni prouzrokuju, već su performanse računate prema egzaktnim podacima. Oni uključuju broj različitih operatora, operanada, kao i broj mašinskih instrukcija i grešaka. Fokus je na mehanizmu i načinu rada samog softvera, gde se uvek mogu predvideti očekivana stanja.

Dva najpoznatija deterministička modela su Holstedova metrika i Mek-Kejbova ciklometrična složenost.³

4.1.1 Holstedova metrika

Ova metrika se smatra jednom od najboljih za procenu kompleksnosti softvera, ali i težinu prilikom njegovog testiranja i debugovanja. U obzir ocene implementacije ulazi broj instrukcija i operacija izvornog koda, koji će biti drugačiji za svaki programski jezik ili arhitekturu na kojoj se program izvršava. Uvodi se sledeća notacija:

Obeležje	Opis	Formula
n_1	broj jedinstvenih operatora	
n_2	broj jedinstvenih operanada	
n	vokabular programa	$n_1 + n_2$
N_1	ukupan broj operatora	$n_1 \cdot \log_2(n_1)$
N_2	ukupan broj operanada	$n_2 \cdot \log_2(n_2)$
N	dužina programa	$N_1 + N_2$
I	broj mašinskih instrukcija	
V	obim programa	$N \cdot \log_2(n_1 + n_2)$
D	težina razumevanja i debugovanja	$n_1/2 \cdot N_2/2$
M	vreme utrošeno na implementaciju	$V \cdot D$
T	vreme utrošeno na testiranje	$M/18$
E	broj grešaka i bagova	$V/3000$

Tabela 1: Obeležja u Holstedovoj metrici. Brojevi su dobijeni empirijski [?]

4.1.2 Mek-Kejbova ciklometrična složenost

Ova metrika računa složenost dijagrama koji se pravi na osnovu grafa kontrole toka podataka programa. Čvorovi grafa predstavljaju različite komande, a oni su povezani usmerenom granom ako je sledeća naredba prvog čvora ona naredba u drugom čvoru.

U slučaju da je graf povezan, ciklometrični broj jednak je broju linearno nezavisnih putanja kroz graf. Jednostavnije rečeno, ako program ne sadrži uslove i grananja, taj broj je 1. Zatim bi se taj broj povećao za 1 svaki put kada se nađe na neku od ključnih reči: if, while, for, repeat, and, or

³Moris Hauard Holsted (1977), Tomas Mek-Kejb (1976)

itd. U naredbi case bi se svaki slučaj posebno računao. Mek-Kejb je za Fortran okruženje odredio da je gornja granica za ciklometrični broj 10, i program se u tom slučaju može smatrati visokog kvaliteta.[?]

Ovom metrikom se mogu meriti i manje celine izvornog koda, kao što su pojedinačne funkcije, klase, moduli i potprogrami.

Ciklometrični broj $C(G)$ grafa G se računa po formuli:

$$C(G) = E - V + 2P,$$

gde je:

E = broj grana grafa

V = broj čvorova grafa

P = broj povezanih komponenti grafa

Ciklometrični broj grafa sa više od jedne povezane komponente se računa kao suma ciklometričnih brojeva svakih od povezanih komponenti. Kada se merenje vrši nad funkcijom, P će biti 1, jer funkcija predstavlja jedinstvenu povezanu komponentu.

4.2 Probabilistički modeli

Ovi modeli pojavu grešaka i kvarova gledaju kao na verovatnosne događaje. Softver se posmatra u fazi izvršavanja i pravi se mreža modela koja predstavlja ponašanje programa. Rezultat ovog modeliranja je primenjiv na razne metode iz oblasti statistike, što omogućava dubinsku matematičku analizu, detekciju anomalija, generisanju testova i simulaciju raznih slučajeva. Postoji nekoliko probabilističkih modela, od kojih će u nastavku biti opisana tri proizvoljna.

4.2.1 Modeli stope neuspeha

Ova grupa modela se koristi radi prikazivanja kolika je stopa otkazivanja programa po grešci. Kako se broj preostalih grešaka menja, tako se i stopa neuspeha prilagođava promeni.

Postoji nekoliko varijacija ovih modela, ali se svi oslanjaju na princip da u kodu postoji N međusobno nezavisnih grešaka sa jednakom verovatnoćom ispoljavanja. Kada ona nastane, greška se otklanja i nijedna nova greška se ne pojavljuje prilikom uklanjanja.

Razlika je u tome što neki podmodeli podrazumevaju povećanje broja grešaka kroz vreme, drugi podrazumevaju smanjenje, a neki ga smatraju konstantnim. Takođe postoje modeli koji sa sigurnošću tvrde da je greška uklonjena, a postoje i oni koji uspešnost otklanjanja procenjuju verovatnoćom p .

4.2.2 Modeli rasta pouzdanosti

Ova grupa modela predviđa da li će doći do poboljšanja pouzdanosti kroz testiranje softvera. Model rasta je zapravo odnos pouzdanosti i stope neuspeha programa predstavljen kao funkcija vremena ili kao broj testova. Postoje dva podmodela: prvi dovodi u korelaciju broj pronađenih i razrešenih grešaka, ukupni akumulirani broj grešaka u vremenskoj jedinici, dok drugi predviđa broj grešaka za vreme testiranja u jedinici vremena. U ovom modelu je najčešća vremenska jedinica jedna nedelja.

5 Budućnost softvera

Sa poboljšanjem hardvera, mogućnosti softvera postaju sve veće. Pomaci u oblastima veštačke inteligencije i mašinskog učenja omogućavaju mašinama da zamene ljude u nekim delatnostima, što donosi mnoge prednosti kao što su ubrzanje rada, smanjenje troškova i uklanjanje grešaka koje ljudi prave.

5.1 Veštački programeri - fantastika ili realnost?

Mnogi programerski alati već postoje koji pomažu programerima tako što vrše automatsko generisanje koda, optimizaciju, ili debugovanje. Sa napretkom veštačke inteligencije, mogućnost automatizacije raznih faza razvoja softvera raste.

Naravno, ideja da će kompjuter sam da napiše komplikovan program je naučna fantastika. Da bismo napravili model koji će da napiše neki program, često nam je potrebno više posla nego da sami napišemo taj program. Međutim, programeri danas retko pišu ceo kod od početka do kraja. Najčešće koristimo razne biblioteke i API-je, koji se konstantno menjaju, unapređuju, a i pišu novi. Učenje novih API-ja postaje iscrpno za programera, te nastaje potreba za sistemima koji bi, za određeni ulaz programera, zaključili šta je zadatak i generisali gotov kod. Jedan takav sistem je Bayou[?]. Njegove mogućnosti su veoma ograničene, ali sa novim poboljšanjima na polju mašinskog učenja i veštačke inteligencije, možemo očekivati sve više takvih sistema u budućnosti.

Ova oblast tek počinje da se razvija, pa napredni sistemi tog tipa, ako postoje, nisu dostupni široj javnosti. Jasno je da ako je sistem ispravan, generisaće ispravne programe. Međutim, verifikacija sistema koji se trenira mašinskim učenjem nije jednostavna, a ni moguća u svim slučajevima. Programe dobijene na ovakav način će biti neophodno verifikovati i najverovatnije modifikovati, ali će proces razvoja biti znatno ubrzan upotrebom veštačke inteligencije.

6 Zaključak

- TODO

A Dodatak

Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe.