

## Réseau de Petri : modélisation et propriétés

**Exercice 1** On considère le réseau de Petri donné à la figure 1.

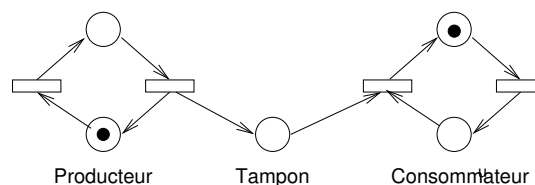


FIGURE 1 – Un exemple de réseau de Petri

- 1.1. Lister les différents éléments qui constituent ce réseau de Petri et rappeler leur signification.
  - 1.2. Faire évoluer le réseau de Petri en précisant à chaque étape les transitions sensibilisées.
  - 1.3. Expliquer pourquoi la place nommée *Tampon* est non bornée (elle peut contenir un nombre quelconque de jetons).
- Proposer une évolution du réseau de Petri qui garantit que la place *Tampon* n'aura jamais plus de 3 jetons.
- 1.4. Construire le graphe de marquage pour ce réseau de Petri.

### Exercice 2 : Modèle de processus

Nous nous intéressons à des modèles de processus composés d'activités et de dépendances entre ces activités. Nous souhaitons pouvoir vérifier la cohérence d'un tel modèle de processus, en particulier savoir si le processus décrit peut se terminer ou non.

Le modèle de procédé utilisé est inspiré de SPEM<sup>1</sup>, standard de l'OMG. Nous donnons entre parenthèses le vocabulaire utilisé par cette norme. Dans un premier temps, nous nous intéressons à des processus simples composés seulement d'activités (WorkDefinition) et de dépendances (WorkSequence). La figure 2 donne un exemple de processus qui comprend quatre activités : Conception, RédactionDoc, Programmation et RédactionTests. Les activités sont représentées par des ovales. Les arcs entre activités représentent les dépendances. Une étiquette permet de préciser la nature de la dépendance sous la forme « étatToAction » qui précise l'état qui doit être atteint par l'activité source pour réaliser l'action sur l'activité cible. Par exemple, on ne peut commencer RédactionTests que si Conception est commencée. On ne peut commencer Programmation que si Conception est terminée. On ne peut terminer RédactionTests que si Programmation est terminé.

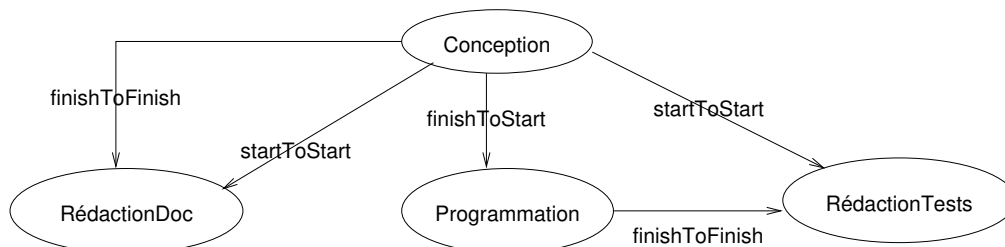


FIGURE 2 – Exemple de modèle de procédé

1. <http://www.omg.org/spec/SPEM/2.0/>

**2.1.** On considère les trois (modèle de) processus suivants :

1.  $A1 \rightarrow f2s \rightarrow A2$
2.  $A1 \rightarrow s2f \rightarrow A2$
3.  $A1 \rightarrow s2f \rightarrow A2$  et  $A0 \rightarrow f2f \rightarrow A2$

**2.1.1.** Proposer, pour chacun de ces modèles, plusieurs scénarios qui montrent que le processus peut se terminer (et que donc toutes ses activités se terminent). Il faut bien sûr que les contraintes de dépendance soient respectées.

**2.1.2.** Donner également des scénarios d'erreur qui montrent soit un blocage, soit un non respect des contraintes de dépendance.

**2.2.** Proposer une traduction en réseau de Petri des trois modèles de processus précédents.

On essaiera de proposer une traduction systématique des éléments d'un processus (activité et dépendance) pour être capable de traduire tout modèle de processus en un réseau de Petri.

**2.3.** L'exécution d'un réseau de Petri correspond à une séquence d'états caractérisés par le marquage du réseau. Le passage d'un état au suivant immédiat correspond à une transition unique du réseau. Donner des contraintes sur le marquage d'un réseau de Petri pour que les propriétés suivantes qui portent sur le modèle de processus de la figure 2 soient satisfaites.

1. Le processus peut terminer.
2. Le processus ne peut pas terminer.

**2.4. Ressources.** Pour réaliser une activité, des ressources peuvent être nécessaires. Une ressource peut correspondre à un acteur humain, un outil ou tout autre élément jouant un rôle dans le déroulement de l'activité. Ici, nous nous intéressons simplement aux types de ressources nécessaires et au nombre d'occurrences d'un type de ressource. Par exemple, il peut y avoir deux développeurs, deux concepteurs, trois machines, un bloc-note, etc. Un type de ressource sera seulement caractérisé par son nom et la quantité d'occurrences de celle-ci.

Pour pouvoir être réalisée, une activité peut nécessiter plusieurs ressources (éventuellement aucune). Par exemple, l'activité *RedactionTest* nécessite un développeur (une occurrence de la ressource de type Développeur) et deux machines (deux occurrences de la ressource Machine). Les occurrences de ressources nécessaires à la réalisation d'une activité sont prises au moment de son démarrage et rendues à la fin de son exécution. Bien entendu, une même occurrence de ressource ne peut pas être utilisée simultanément par plusieurs activités. Les types de ressource et leur nombre d'occurrences sont définis en même temps que le procédé lui-même.

**2.4.1.** Modéliser la notion de ressources.

**2.4.2.** Les propriétés proposées à la question 2.3 doivent elles être adaptées ?

**2.4.3.** Donner des contraintes sur le marquage d'un réseau de Petri qui expriment que le processus peut se terminer sans utiliser une des occurrences de la ressource Développeur. Ceci signifie que l'on pourrait retirer un développeur au projet sans dommage.

**2.5.** On considère maintenant que chaque activité doit se dérouler dans un intervalle de temps donné précisant un temps minimal et un temps maximal. Proposer une évolution du réseau de Petri pour prendre en compte cet aspect. On utilisera les aspects temporels des réseaux de Petri.

## Rappel : Réseaux de Petri

Le rappel donné ici est extrait de [http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9seau\\_de\\_Petri](http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9seau_de_Petri)

**Définition** Un réseau de Petri est un tuple  $(S, T, F, M_0, W)$  où :

- $S$  définit une ou plusieurs places.
- $T$  définit une ou plusieurs transitions.
- $F$  définit un ou plusieurs arcs (flèches).
- Un arc ne peut pas être connecté entre 2 places ou 2 transitions ; plus formellement :  $F \subseteq (S \times T) \cup (T \times S)$ .
- $M_0 : S \rightarrow \mathbb{N}$  appelé marquage initial (ou place initiale) où, pour chaque place  $s \in S$ , il y a  $n \in \mathbb{N}$  jetons.
- $W : F \rightarrow \mathbb{N}^+$  appelé ensemble d'arcs primaires, assignés à chaque arc  $f \in F$  un entier positif  $n \in \mathbb{N}^+$  qui indique combien de jetons sont consommés depuis une place vers une transition, ou sinon, combien de jetons sont produits par une transition et arrivent pour chaque place.

De nombreuses définitions formelles existent. Cette définition concerne un réseau place-transition (ou P-T).

**Représentation** Un réseau de Petri se représente par un graphe orienté composé d'arcs reliant des places et des transitions. Deux places ne peuvent pas être reliées entre elles, ni deux transitions.

Les places peuvent contenir des jetons. La distribution des jetons dans les places est appelée le marquage du réseau de Petri.

Les entrées d'une transition sont les places desquelles part une flèche pointant vers cette transition, et les sorties d'une transition sont les places pointées par une flèche ayant pour origine cette transition.

La figure 3 propose quelques exemples de réseaux de Petri.

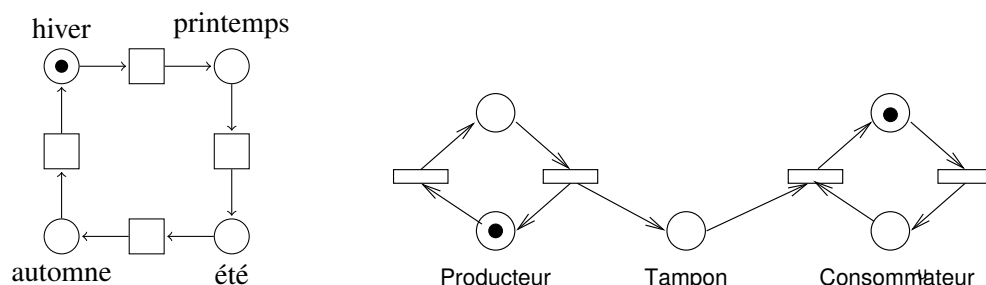


FIGURE 3 – Exemples de réseaux de Petri

**Dynamique d'exécution** Un réseau de Petri évolue lorsqu'on exécute<sup>2</sup> une transition : des jetons sont pris dans les places en entrée de cette transition et envoyés dans les places en sortie de cette transition. Le nombre de jetons pris dans les places d'entrée et mis dans les places de sortie est celui indiqué par l'arc correspondant. Une transition ne peut être exécutée que si elle est exécutable<sup>3</sup>, c'est-à-dire qu'il y a dans chaque place d'entrée un nombre de jetons au moins égal au poids de l'arc.

L'exécution d'une transition est une opération indivisible qui est déterminée par la présence de jetons sur les places d'entrée.

L'exécution d'un réseau de Petri n'est pas déterministe, car il peut y avoir plusieurs possibilités d'évolution à un instant donné.

2. On emploie aussi les verbes franchir ou tirer.

3. On dit aussi franchissable, sensibilisée, validée ou tirable.

Si chaque transition dans un réseau de Petri a exactement une entrée et une sortie alors ce réseau est un automate fini.

**Extensions** On définit deux extensions sur ces réseaux de Petri. Tout d'abord nous définissons une notion de temps sur les transitions sous la forme d'un intervalle  $[temps_{min}, temps_{max}]$ . Le temps commence à s'écouler à partir du moment où la transition est exécutable. Elle doit alors s'exécuter dans l'intervalle de temps indiqué. On parle alors de réseau de Petri temporel.

On ajoute aussi un nouveau type d'arc appelé *read-arc*. Il s'agit d'un arc qui relie nécessairement une place d'entrée à une transition. Il consiste à vérifier que la place a bien au moins le nombre de jetons indiqué sur cet arc. Si c'est le cas, la transition est exécutable. Lors de l'exécution de la transition, les jetons ne sont pas enlevés de la place d'entrée du *read-arc*. Cette notion de *read-arc* n'a de sens que dans le cas de réseau de Petri temporel. Sinon, elle pourrait être simulée par un arc remettant les jetons consommés par la transition dans la place concernée. Dans le cas d'un réseau de Petri temporel, le temps serait remis à 0 pour les transitions qui ont cette place pour entrée.

La figure 4 présente un exemple de réseau de Petri temporel avec *read-arc*.



FIGURE 4 – Le même réseau de Petri avec un *read-arc* et sans