平成 26 年度 卒業研究発表会

MinCamlのK正規化の形式的検証

B2TB2512 水野雅之

工学部 電気情報物理工学科 住井·松田研究室

2016年3月11日

- 1 研究背景
- 2 MinCaml
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結訴
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

研究背景

コンパイラのバグは伝播

• UNIX 初期のバックドア

研究背景

現実の処理系は複雑 SML# 24万行 OCaml 34万行 は破綻

- 1 研究背景
- 2 MinCaml
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結訴
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

教育用コンパイラ MinCaml

対象言語

内部設計

K正規化

- 1 研究背景
- 2 MinCaml
- ③ 準備 束縛の表現 意味論
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方

- 1 研究背景
- 2 MinCaml
- ③ 準備 束縛の表現 意味論
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方

束縛の表現

名前による表現

de Bruijn インデックス

PHOAS

Locally nameless representation

- 1 研究背景
- 2 MinCaml
- 3 準備束縛の表現意味論
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方

小ステップ意味論

_____ 大ステップ意<mark>味論</mark>

余帰納的大ステップ意味論

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結訴
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

意味論の定義

K正規化の実装

正当性の検証

言語の拡張

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

結論

関連研究

- 1 研究背景
- 2 MinCaml
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方 フォント 箇条書き

- 1 研究背景
- 2 MinCaml
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方 フォント 箇条書き

フォント

こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。 こんにちは、世界。

こんにちは、世界。こんにちは、世界。

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- **3** 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方 フォント 箇条書き

箇条書き

番号なし箇条書き:

- 項目1
- 項目 2
- 項目3

番号つき箇条書き:

- 1. 項目1
- 2. 項目 2
- 3. 項目3

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方
- **7** ちょっと特殊な機能 ブロック

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方
- **7** ちょっと特殊な機能 ブロック

ブロックの使用例

ブロックのタイトル

ブロックの内容。

|ブロックのタイトル

exampleblock は例のためのブロックです。

ブロックのタイトル

alertblock は強調のためのブロックです。alert のブロック版だと 思えばいいでしょう。

定理環境の使用例

定義 1.1 (定義のタイトル)

定義の内容

補題 2.2 (補題のタイトル)

補題の内容

定理 3.4 (定理のタイトル)

定理の内容

証明のタイトル.

証明の内容

ブロック環境

次の環境が使えます。

- block
- exampleblock
- alertblock
- 定義 (definition)
- 公理 (axiom)
- 定理 (theorem)
- 補題 (lemma)
- 系 (corollary)
- 命題 (proposition)
- 証明 (proof) 他の環境と少しだけ使い方が違うので注意 block, exampleblock, alertblock はただの色違い。それ以外は block 環境と同じ色。

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結訴
- 6 単純な使い方
- **7** ちょっと特殊な機能 プロック

オーバーレイ (overlay) とは、

オーバーレイ (overlay) とは、

• 単純なアニメーションみたいなもの

オーバーレイ (overlay) とは、

- 単純なアニメーションみたいなもの
- 最初のスライドでは隠していた文字や図形を、あとから表示させる

オーバーレイ (overlay) とは、

- 単純なアニメーションみたいなもの
- 最初のスライドでは隠していた文字や図形を、あとから表示させる
- よく使うのは pause (他にもいろいろある)

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結訴
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

ソースコードの書き方

ソースコードは verbatim 環境でも書けるが、あまり綺麗ではない。

listings を使うのがおすすめ:

- listings.sty LaTeX で綺麗なソースコードを書くためのスタイルファイル
- jlisting.sty ソースコード中で日本語を使いたい時に必要 (listings.sty と併用)

ソースコードの書き方

- frame 環境のオプションに fragile を指定する
 - 指定の方法はソースコードを参照
 - 指定しないと、コンパイルできない
- listings はあまり高度な自動色付けができない
 - せいぜい、予約語の強調とか、文字列・コメントの色 つけ程度
 - 細かい強調は手動で行ったほうが良い(後述)

ソースコードの例

- 長いソースコードには Istlisting 環境を使う
- 文中のソースコードには Istinline マクロを使う(用法は verb と同じ)

例 1) Istlisting 環境:

type 'a bin_tree =

例 2) Istinline マクロ:

listup_nodes の型は 'a bin_tree -> 'a list である。

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結訴
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

一時的にスタイル or 言語を変更する

ソースコードの強調表示の設定:

- 共通の定義はプリアンブルの Istset で行う。
- 個別に変更するときは、Istlisting、Istinline のオプションで 指定する。

例1) フレームなし

```
let rec fact n =  if n = 0 then 1 else n * (fact (n - 1))
```

例2) C 言語に変更

```
int fact (int n) {
  if (n == 0) {
    return 1;
  } else {
    return n * fact(n - 1);
  }
}
```

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結訴
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

ソースコードの手動強調表示

以下の書式で強調表示ができるようになっている。 (使い方はソースコードを参照)

- @/.../@ イタリック: hoge
- @r{...}@ 赤:hoge
- @g{...}@ 緑:hoge
- @b{...}@ 青:hoge

例)

```
let fact n
  let rec fact' i acc =
    if i = 0 then acc else fact' (i - 1) (n * acc)
  in
  fact' n 1
```

- 1 研究背景
- 2 MinCam
- 3 準備
- 4 Coq による形式的検証
- 5 結論
- 6 単純な使い方
- 7 ちょっと特殊な機能

columns/column 環境



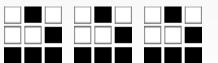
- ページを横に分割
- 図・表・文を横に並べて配置可能
- よく使うレイアウト
- minipage 環境でも同じ事ができる

columns/column 環境



- ページを横に分割
- 図・表・文を横に並べて配置可能
- よく使うレイアウト
- minipage 環境でも同じ事ができる

入れ子にしてみる



- 3 つ以上の分割も可能
- 入れ子も可能
- 柔軟に使えて便利!

APPENDIX

● 予備のスライド

予備のスライド

予備スライドは appendix 環境の中に書きましょう。