Теория вычислительных процессов

Process calculus

Введение. Верификация программ

ИВТ и ПМ
ЗабГУ

2021

Outline

Введение

Верификация программ

Контрактное программирование

Вопросы

Ссылки

Материалы курса

github.com/ivtipm/ProcessCalculus

Примерная структура курса

- Верификация программ
- Сети Петри
- Параллельное и асинхронное программирование

Теоретическое программирование

Теоретическое программирование (Programming language theory) – математическая дисциплина, изучающая математические абстракции программ, трактуемых как объекты, выраженные на формальном языке, обладающие определенной информационной и логической структурой и подлежащие исполнению на автоматических устройствах.

Основные направления теоретического программирования

- Математические основы программирования.
- Теория схем программ *строение программы, взаимодействие составляющих ее компонентов*
- Семантическая теория программ
  методы формального описания семантики программ, семантические методы преобразования и доказательства утверждений о программах
- Теория вычислительных процессов и структур (теория параллельных вычислений) *разработку и обоснование новых методов программирования, прежде всего методов программирования параллельных процессов*
- Прикладные задачи теоретического программирования *разработка и обоснование алгоритмов трансляции и алгоритмов автоматической оптимизации программ*

Outline

Введение

Верификация программ

Контрактное программирование

Вопросы

Ссылки

Верификация программ

Верификацией называется проверка соответствия программы (или некоторого промежуточного результата проектирования: прототипа, модели и т.п.) предъявляемым к ней требованиям (проектной документации).

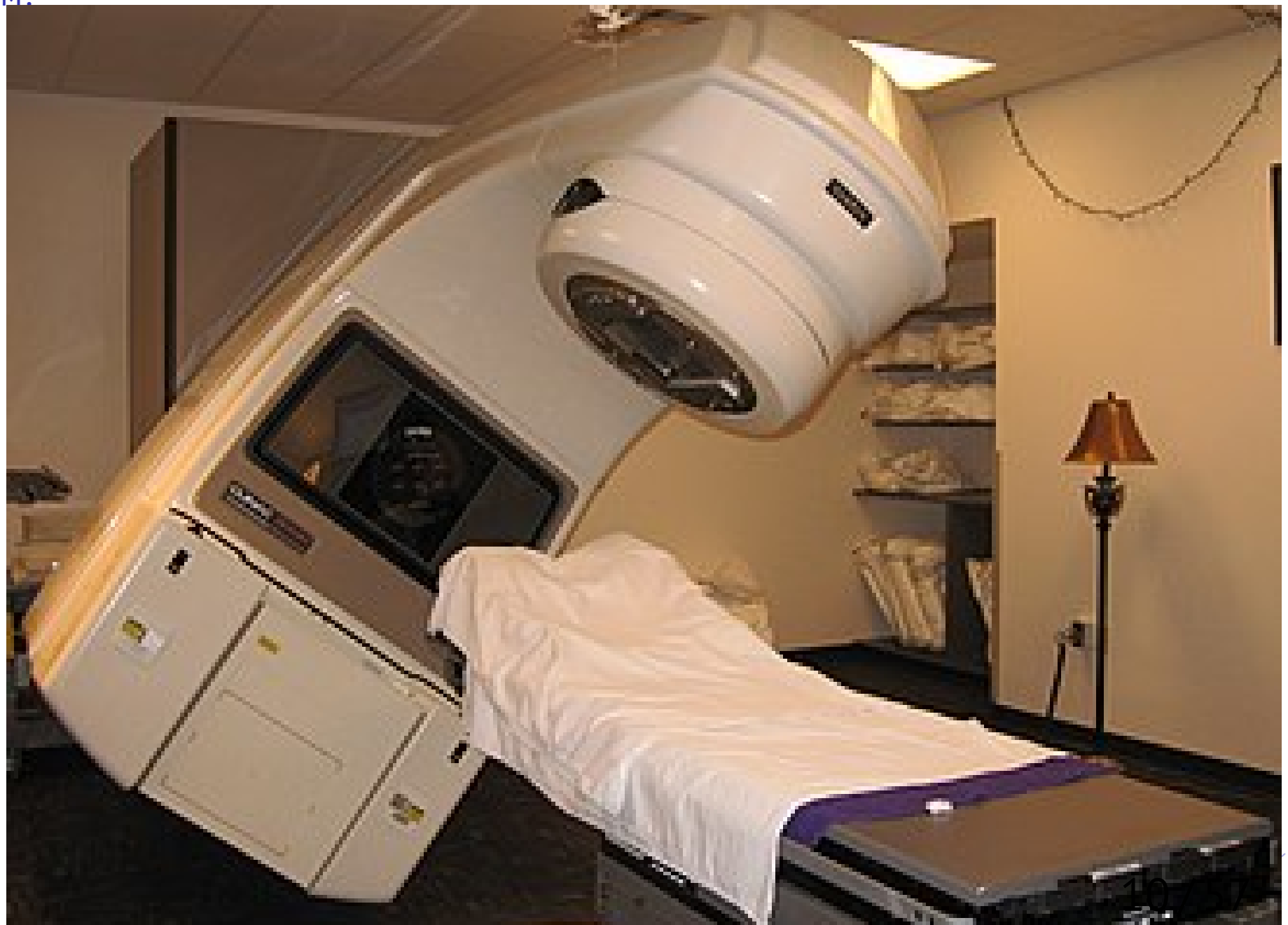
Верификация программ

Зачем?

- В 1982 г. канадской фирмой Atomic Energy of Canada Limited был запущен в серию медицинский аппарат «Therac-25», предназначенный для лучевой терапии — облучения раковой опухоли. В «редких» ситуациях из-за ряда ошибок, допущенных при проектировании и реализации встроенной системы управления, интенсивность облучения возрастала на 2 порядка и более. За время эксплуатации прибора (период с июня 1985 г. по январь 1987 г.) как минимум два пациента умерли, а несколько человек остались инвалидами

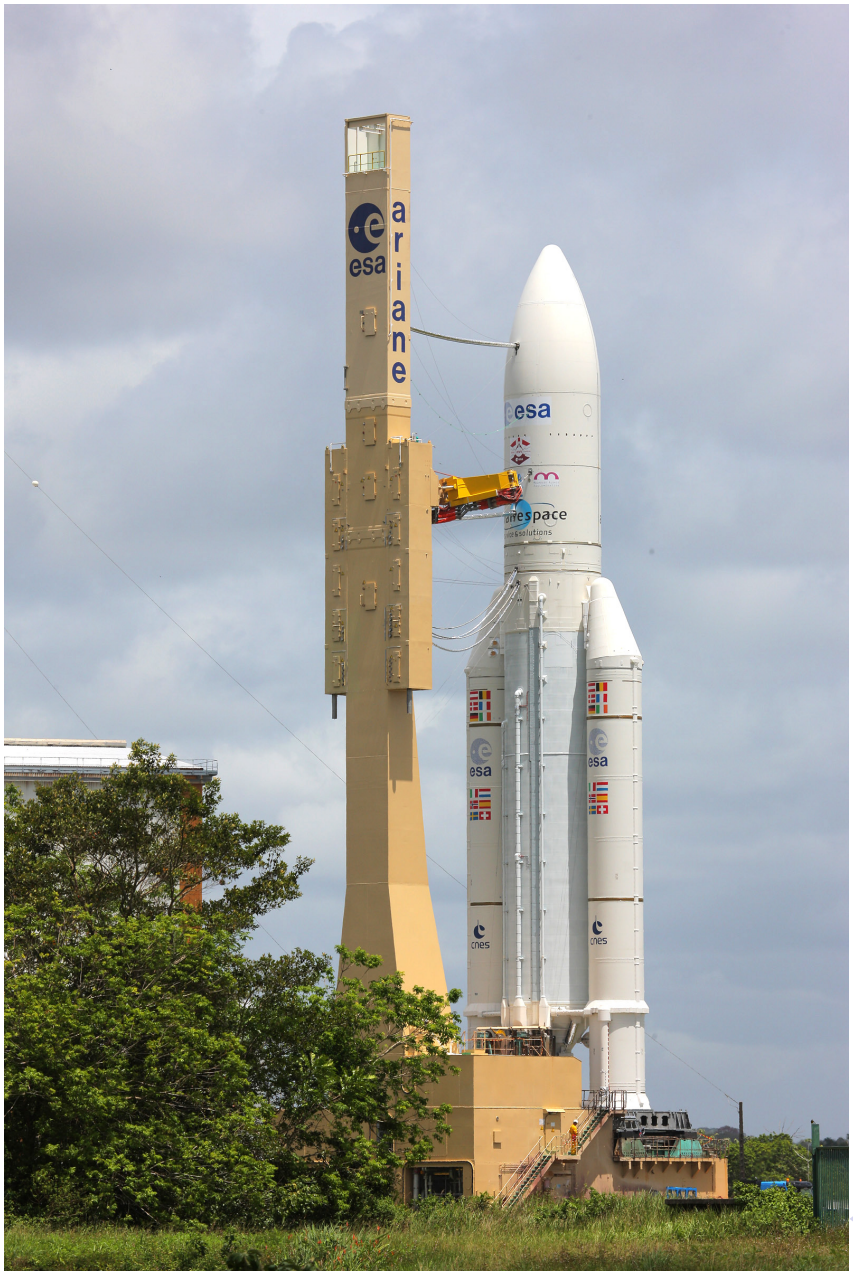
Верификация программ

Зачем?



Верификация программ

Зачем?



Верификация программ

Зачем?

- 4 июня 1996 г. на 39-й секунде после старта взорвалась ракета-носитель «Ариан 5», разработанная Европейским космическим агентством. Бортовая система частично использовала ПО предыдущей версии ракеты, «Ариан 4», в частности модуль управления инерциальной навигационной системой4. При выполнении преобразования из 64-битного числа с плавающей точкой, представляющего наклон ракеты, в 16-битное целое возникло переполнение, которое не было обработано модулем. При раз-работке модуля предполагалось, что переполнение невозможно из-за физических ограничений ракеты, но прогресс, как известно, не стоит на месте — в «Ариан 5» использовались новые двигатели.

Верификация программ

Зачем?

- 13 марта 2019 года компания Boeing приостановила полеты самолетов Boeing 737 MAX из-за двух авиакатастроф. Причиной аварий стали ошибки в программном обеспечении системы управления полетом самолета.
  Boeing во время аудита обнаружила ошибки в обновленном ПО для самолетов модели 737 MAX

Верификация программ

Корректность программ критически важна в

- системах управления опасным производством (например атомные станции)
- медицинские устройства
- бортовые системы управления (самолёты, космические аппараты, автомобили)
- электронная коммерция

Верификация программ

Способы проверки корректности программы

- Инспекция кода – просмотр и рецензирование исходных кодов
- Статический анализ
- Тесты
  Не гарантируют 100% корректность программы. Тесты относительно просто реализовать на практике.
- Доказательство корректности математическими методами. Гарантирует абсолютную корректность. На практике труднее в использовании чем тесты (не вполне поддается автоматизации)

Верификация программ

Далее в примерах будет сделаны упрощения (использован простой язык программирования while):

- Нет опаратора goto
- Только целый тип данных
- Нет массивов и других сложных типов данных
- Нет функций и процедур
- Есть любые нужные «операции»

Верификация программ

Рассматриваемые операторы

- Пустой оператор: **`skip`**. Ничего не делает.
- Оператор прерывания **abort**, аварийно прерывает работу программы; результат работы программы не определён.
- Оператор присваивания x `:=` E, где x – переменная, E – арифметическое выражение.
- Последовательное выполнение операторов
  `begin` S1 ; S2 **`end`**
  где S1 и S2 – произвольные операторы.
  Если не возникает двусмысленности, операторные скобки begin и end можно опускать: S1 ; S2 ;...; Sn .

Верификация программ

Рассматриваемые операторы

- Условный оператор
  if B **then** S1 **else** S2
  B – логическое выражение.
  Краткую форма условного оператора `if B then S1`, считая ее сокращением полной формы `if B then S 1 else skip`
- Оператор цикла
  while B do S
  B – условное выражение, а S – оператор тела цикла

Состояния

- **Состояние** программы – значение её переменных.
- Программа начинает работу в **начальном состоянии**
- Программа заканчивает работу в **конечном состоянии**
- Результат работы может оказаться неопределенным *программа «зациклилась», выполнила abort, попыталась вычислить некорректное значение*

Состояния

- программу можно рассматривать как функцию, которая преобразует начальное состояние переменных в конечное
- функция может быть неопределенной на некоторых состояниях
- функция может быть неоднозначной (не детерминированной)

Состояния

Состояний у программы может быть большое количество

Удобнее рассматривать не отдельные состояния, а **множества состояний**

Множество состояний описывается предикатом, аргументы которого – переменные

Состояния

Пример

- предикат P(x, y) = x < y описывает множество состояний переменных программы, в которых значение переменной x меньше значения переменной y.
- Если в программе используются три переменные x, y и z, то состояние x=3, y=4, z=0 входит в множество P
- состояние x=5, y=4, z=2 в него не входит

Спецификация программы

Спецификация программы (тройка Хоара):

$$P\{S\}Q$$

- P – предусловие
- S – программа
- Q – постусловие

программа удовлетворяет спецификации $P\{S\}Q$, если программа S такова, что если она начинает свою работу в некотором состоянии, принадлежащем множеству состояний P, то она непременно закончит работу, причем заключи- тельное состояние будет принадлежать множеству состояний Q

Спецификация

- Пара PQ называется ***программным контрактом***.
- Если верна некоторая спецификация программы, то верна также и спецификация с более сильным предусловием и спецификация с более слабым постусловием

Аксиоматическая семантика

Далее будет описана так называемая аксиоматическая семантика – способ формализации программы, позволяющей анализировать её корректность.

Сильные и слабые предикаты

- Предикат X **сильнее**, чем Y, если Y является логическим следствием X т. е. ($X \longrightarrow Y$[1])
  Например $x > 0$ *слабее чем* $(x = 1) \vee (x = 2) \vee (x = 3)$

a	b	$a \to b, a \leqslant b$
0	0	1
0	1	1
1	0	0
1	1	1

[1] символом $\longrightarrow$ обозначается импликация

Аксиоматическая семантика

$P(x) = (x = 1) \vee (x = 2) \vee (x = 3)$ – сильный предикат
$Q(x) = x > 0$ – слабый предикат

P(x)	Q(x)	P(x) → Q(x)
0	0	1
0	1	1
1	0	0
1	1	1

Сильные и слабые предикаты

- Предикат X **сильнее**, чем Y, если Y является логическим следствием X т. е. ($X \longrightarrow Y$[2])
  Например $x > 0$ *слабее чем* $(x = 1) \vee (x = 2) \vee (x = 3)$
- чем слабее предикат тем большее число состояний программы он характеризует

- Пустому множеству состояний соответствует тождественно ложный предикат, обозначаемый F.
- Это самый сильный из всех возможных предикатов, поскольку $F \longrightarrow P$ верно для любого P

[2] символом $\longrightarrow$ обозначается импликация

Задачи верификации

- если задана некоторая спецификация $P\{S\}Q$, то можно задаться целью проверить ее истинность
- если задана программа S и предусловие P, то можно попытаться найти какое-либо постусловие Q такое, чтобы спецификация $P\{S\}Q$ была истинной. Следует искать наиболее сильное постусловие.
- если задана программа S и постусловие Q, то можно попытаться найти (слабейшее) предусловие P такое, что спецификация $P\{S\}Q$ будет истинной.

weakest precondition

Если задана программа S и постусловие Q, то слабейшее предусловие для этой программы и этого постусловия может быть получено с помощью специальной функции – преобразователя предикатов ***wp (weakest precondition)***

которая и должна выдавать требуемый результат

$$P = wp(S, Q)$$

Далее приведём аксиомы описывающие правила вывода предусловия P

Аксиомы

- Аксиома исключенного чуда:
  $wp(S, F) \Leftrightarrow F$ для любого оператора S.
  не существует никакого состояния, начавшись в котором программа может гарантированно завершить свою работу в «никаком» состоянии.

- $wp(skip, Q) \Leftrightarrow Q$ для любого предиката Q.
  Семантика пустого оператора: пустой оператор и в самом деле не меняет состояния переменных.

- $wp(abort, Q) \Leftrightarrow F$ для любого предиката Q.
  Семантика оператора прерывания. Действительно, не существует такого состояния, начав работу в котором оператор прерывания смог бы завершить работу в некотором состоянии, поэтому данная аксиома также «разумна».

Аксиомы

- $wp(S, Q_1 \wedge Q_2) \Leftrightarrow wp(S, Q_1) \wedge wp(S, Q_2)$.
  аксиома позволяет получать слабейшее предусловие для конъюнкции постусловий, если известны слабейшие предусловия для отдельных членов этой конъюнкции. Обосновать эту аксиому можно, исходя из смысла преобразователя предикатов wp.

- $wp(S, Q_1) \vee wp(S, Q_2) \Rightarrow wp(S, Q_1 \vee Q_2)$.
  Если программа не детерминированная, то эквивалентности ($\Leftrightarrow$) может и не быть.

- $wp(begin\ S_1; S_2\ end, Q) \Leftrightarrow wp(S1, wp(S2, Q))$

Аксиомы

Оператор присваивания

- меняет состояние переменных программы таким образом, что ровно одна переменная меняет свое значение
- оператор присваивания x := E всегда заканчивается нормально за исключением случаев, когда правая часть не может быть вычислена.
- D(E) – область определения E – предикат, задающий множество состояний переменных, в каждом из которых правая часть присваивания вычисляется нормально.

$$wp(x := E, Q) \Leftrightarrow D(E) \wedge Q\{x/E\}$$

$Q\{x/E\}$ обозначает результат подстановки в предикат Q выражения E вместо всех вхождений переменной x.

Аксиомы

Оператор присваивания. Пример

Рассмотрим простой оператор `x := x + 1`
и постусловие `x > 0`.

Тогда согласно аксиоме:
$wp(x := x + 1, x > 0) = D(x + 1) \wedge x + 1 > 0$

Аксиомы

Оператор присваивания. Пример

Рассмотрим простой оператор `x := x + 1`
и постусловие `x > 0`.

Тогда согласно аксиоме:
$wp(x := x + 1, x > 0) = D(x + 1) \wedge x + 1 > 0$

Область определения выражения x + 1 есть условие x < maxint,
где maxint – максимальное целое значение.

Аксиомы

Оператор присваивания. Пример

Рассмотрим простой оператор `x := x + 1`
и постусловие `x > 0`.

Тогда согласно аксиоме:
$wp(x := x + 1, x > 0) = D(x + 1) \wedge x + 1 > 0$

Область определения выражения x + 1 есть условие x < maxint,
где maxint – максимальное целое значение.
искомое слабейшее предусловие может быть задано
предикатом -1 < x < maxint

Аксиомы

Условный оператор

$$\text{wp(if B then } S_1 \text{ else } S_2 \text{ , Q)}$$
$$\Leftrightarrow \text{ (B} \rightarrow \text{wp(S}_1, Q)) \wedge \text{ (} \neg B \rightarrow wp(S_2, Q))$$

Символом $\rightarrow$ обозначается импликация ($a \rightarrow b$ то же самое что и $\neg a \vee b$)

Аксиомы

Условный оператор. Пример

$$
\begin{aligned}
&wp(M,\ z = max(x,\ y)) \Leftrightarrow \\
&wp(M,\ z = x \wedge x \geq y \vee z = y \wedge y \geq x) \Leftrightarrow \\
&(x < y \rightarrow wp(z := y,\ z = x \wedge x \geq y \vee z = y \wedge y \geq x)) \wedge \\
&(x \geq y \rightarrow wp(z := x,\ z = x \wedge x \geq y \vee z = y \wedge y \geq x)) \Leftrightarrow \\
&(x \geq y \vee y = x \wedge x \geq y \vee y = y \wedge y \geq x) \wedge \\
&(x < y \vee x = x \wedge x \geq y \vee x = y \wedge y \geq x) \Leftrightarrow \\
&x \geq y \vee x = y \vee y \geq x
\end{aligned}
$$

- Последний полученный предикат, очевидно, всегда истинен.

Аксиомы

Условный оператор. Пример

$$
\begin{aligned}
&wp(M,\ z = max(x,\ y)) \Leftrightarrow \\
&wp(M,\ z = x \wedge x \geq y \vee z = y \wedge y \geq x) \Leftrightarrow \\
&(x < y \rightarrow wp(z := y,\ z = x \wedge x \geq y \vee z = y \wedge y \geq x)) \wedge \\
&(x \geq y \rightarrow wp(z := x,\ z = x \wedge x \geq y \vee z = y \wedge y \geq x)) \Leftrightarrow \\
&(x \geq y \vee y = x \wedge x \geq y \vee y = y \wedge y \geq x) \wedge \\
&(x < y \vee x = x \wedge x \geq y \vee x = y \wedge y \geq x) \Leftrightarrow \\
&x \geq y \vee x = y \vee y \geq x
\end{aligned}
$$

- Последний полученный предикат, очевидно, всегда истинен.
- Значит, слабейшим предусловием для данной программы является тождественно истинный предикат T

Аксиомы

Оператор цикла

- Определяется последовательность предикатов P_i , задающие слабейшие предусловия, при которых цикл завершится не более чем за i шагов, и результирующее состояние будет удовлетворять постусловию Q
- $P_0 = \neg B \wedge Q$ (цикл завершается за 0 шагов)
- $P_{i+1} = P_0 \vee (B \wedge wp(S, P_i))$ (цикл завершается не более, чем за i+1 шаг)

Аксиомы

Оператор цикла

$$\texttt{wp (while B do S, Q)} \Leftrightarrow \exists i \ (i \geq 0 \rightarrow P_i)$$

Аксиомы

Оператор цикла

$$\texttt{wp (while B do S, Q)} \Leftrightarrow \exists i \ (i \geq 0 \rightarrow P_i)$$

должно найтись такое неотрицательное i, что цикл завершится не более чем за i шагов, причем заключительное состояние будет удовлетворять условию Q

Аксиомы

Оператор цикла

$$\texttt{wp (while B do S, Q)} \Leftrightarrow \exists i \ (i \geq 0 \rightarrow P_i)$$

должно найтись такое неотрицательное i, что цикл завершится не более чем за i шагов, причем заключительное состояние будет удовлетворять условию Q

применить аксиому непосредственно в большинстве случаев невозможно, поскольку невозможно выписать всю последовательность условий, да еще и сформулировать, когда по крайней мере одно из этих условий будет истинным

Аксиомы

Оператор цикла. Пример

```
while x < 5 do x := x + 1
```

постусловие x = 5

Какое будет слабейшее предусловие?

Аксиомы

Оператор цикла. Пример

```
while x < 5 do x := x + 1
```

постусловие x = 5

Какое будет слабейшее предусловие?
$x \leq 5$

Аксиомы

Оператор цикла. Пример

Доказательство:
$P_0 = (x = 5)$
Докажем (по индукции), что $P_i = (5 - i \leq x \leq 5)$
Пусть теперь утверждение справедливо для P_i.
Докажем, что тогда оно справедливо и для P_{i+1}.
Действительно, поскольку $P_{i+1} = P_0 \wedge (B \wedge wp(S, P_i))$, то по индукционному предположению
$P_{i+1} = (x = 5) \wedge (x < 5 \wedge 5 - i \leq x + 1 \leq 5)$, что и в самом деле эквивалентно выражению $5 - (i + 1) \leq x \leq 5$.
Теперь очевидно, что истинное P_i найдется при некотором i тогда и только тогда, когда $x \leq 5$.

Теорема о цикле

позволяет «угадать» предусловие и доказать, что оно и в самом деле может служить предусловием в спецификации цикла

если существуют предикат I (называемый в дальнейшем инвариантом цикла) и целочисленная функция f от переменных программы, принимающая только неотрицательные значения (называемая в дальнейшем функцией спуска) такие, что выполнены следующие 4 условия.

1. $\boldsymbol{I} \wedge \neg \mathrm{B} \Rightarrow \boldsymbol{Q}$
2. $\boldsymbol{I} \wedge \mathrm{B} \Rightarrow wp(\mathrm{S}, \boldsymbol{I})$
3. $f = 0 \Rightarrow \neg \mathrm{B}$
4. $f = \mathrm{V} \wedge \mathrm{B} \Rightarrow wp(\mathrm{S}, f < \mathrm{V})$

то $\boldsymbol{I} \Rightarrow wp(\textbf{while}\ \mathrm{B}\ \textbf{do}\ \mathrm{S}, \boldsymbol{Q})$.

Теорема о цикле

Пример

Для цикла `while x < 5 do x := x + 1` и постусловия

- `x = 5` можно на основании теоремы доказать, что условие $x \leq 5$ действительно является предусловием цикла, если рассматривать его как инвариант цикла.
- условие (1) превращается в $x \leq 5 x \geq 5 \rightarrow x = 5$,
- условие (2) превращается в $x \leq 5 x < 5 \rightarrow x + 1 \leq 5$,
- в качестве функции спуска можно взять функцию $f(x) = |5 - x|$

Outline

Введение

Верификация программ

Контрактное программирование

Вопросы

Ссылки

Контрактное программирование

Контрактное программирование (design by contract (DbC)) – метод проектирования при котором для всех частей системы определяются точные, проверяемые, формальные спецификации.

- Идею контрактного программирования предложил Бертран Мейер в 90-х.
- Впервые реализовано в языке программирования Eifel[3], разработанного Мейером

[3] используется в точи числе Northrop-Grumman

Контрактное программирование

- *Клиент* вызывает метод (функцию) *поставщика*
  предусловия (preconditions) – конкретные обязательства клиента перед вызовом метода
- **постусловия** (postconditions) – конкретные свойства, которые должны присутствовать после выполнения метода (обязательства поставщика)
- обязательства поставщика по выполнению конкретных свойств — **инвариантов** (invariants)

Контрактное программирование

Инварианты могут быть описаны не только для отдельных методов или функций но и для класса целиком.
Примеры

Контрактное программирование

- контрактное программирование предписывает начинать писать код с написания формальных утверждений корректности (assertions).
- Утверждения о предусловиях, инвариантах и постусловиях могут быть записываются в комментарии к методу или функции, как часть документации
- Затем кодируется проверка утверждений
- При нарушении контракта выполняется принцип fail-fast

Контрактное программирование

В объектно-ориентированном программировании контракт метода обычно включает следующую информацию:

- возможные типы входных данных и их значение;
- типы возвращаемых данных и их значение;
- условия возникновения исключений, их типы и значения;
- присутствие побочного эффекта метода;
- предусловия, которые могут быть ослаблены (но не усилены) в подклассах;
- постусловия, которые могут быть усилены (но не ослаблены) в подклассах;
- инварианты, которые могут быть усилены (но не ослаблены) в подклассах;
- (иногда) гарантии производительности, например, временная сложность или сложность по памяти

Контрактное программирование

Когда использовать?

- На этапе разработки и отладки программы
- Программа подготовленная для релиза не должна допускать нарушения контракта
- В этой версии программы контракты отключают для повышения производительности

Контрактное программирование

Поддержка в языках программирования

- C++. С помощью библиотеки Boost.Contracts, ...
- C# (и другие языки платформы .NET). Code Contracts
- Java. JML (Java Modeling Language), oval, ...
- Pytho python-contracts, ...

Некоторые языки ориентированные на надёжность ПО

- Ada 2012
- SPARK (основан на Ada 2012)
- ACSL

Outline

Введение

Верификация программ

Контрактное программирование

Вопросы

Ссылки

Вопросы

- Что такое теоретическое программирование?
- Что такое верификация?
- Что такое тройка Хоара?
- Что такое состояние?
- Что такое предусловие и постусловие?
- Как произвести формальную верификацию?
- Что означает фраза: предикат X сильнее чем Y? Что это означает для состояний?
- Верно ли что, для заданной программы и постусловий нужно искать слабейшее постусловие? А что на счёт предусловий?
- Что такое контрактное программирование?

Outline

Введение

Верификация программ

Контрактное программирование

Вопросы

Ссылки

Ссылки

- Курс лекций: Теория вычислительных процессов, Иркутский государственный университет путей сообщения, 2005.
- cc.dvo.ru/uchebnaya-literatura.html – Список литературы и слайды «Теория вычислительных процессов и структур»

Ссылки

Текущая тема:

- Введение в формальные методы верификации программ: учебное пособие / А. С. Камкин. – Москва: МАКС Пресс, 2018. – 272 с. (параграф 2.2.2. Аксиоматическая семантика и др.)

- хабр: Блог компании PVS-Studio

Ссылки

Материалы дисциплины
github.com/ivtipm/ProcessCalculus