

- ① Ingénierie des logiciels et des systèmes
- ② Introduction à la sémantique des langages de programmation
- ③ Sémantique opérationnelle
- ④ Sémantique dénotationnelle
- ⑤ Equivalence des deux sémantiques
- ⑥ Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- ⑦ Logique de Hoare
- ⑧ Conclusion

- ① Ingénierie des logiciels et des systèmes
- ② Introduction à la sémantique des langages de programmation
- ③ Sémantique opérationnelle
- ④ Sémantique dénotationnelle
- ⑤ Equivalence des deux sémantiques
- ⑥ Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- ⑦ Logique de Hoare
- ⑧ Conclusion

- ① Ingénierie des logiciels et des systèmes
- ② Introduction à la sémantique des langages de programmation
- ③ Sémantique opérationnelle
- ④ Sémantique dénotationnelle
- ⑤ Equivalence des deux sémantiques
- ⑥ Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- ⑦ Logique de Hoare
- ⑧ Conclusion

Un programme P *remplit* un contrat ($pre, post$) :

- ▶ P transforme une variable x à partir d'une valeur initiale x_0 et produisant une valeur finale x_f : $x_0 \xrightarrow{P} x_f$
- ▶ x_0 satisfait pre : $pre(x_0)$ and x_f satisfait $post$: $post(x_0, x_f)$
- ▶ $pre(x_0) \wedge x_0 \xrightarrow{P} x_f \Rightarrow post(x_0, x_f)$

requires $pre(x_0)$

ensures $post(x_0, x_f)$

variables X

begin

$0 : P_0(x_0, x)$

instruction₀

...

$i : P_i(x_0, x)$

...

instruction _{$f-1$}

$f : P_f(x_0, x)$

end

▶ $pre(x_0) \wedge x = x_0 \Rightarrow P_0(x_0, x)$

▶ $P_f(x_0, x) \Rightarrow post(x_0, x)$

▶ conditions de vérification pour toutes les paires $\ell \longrightarrow \ell'$

Un programme P *remplit* un contrat (pre,post) :

- ▶ P transforme une variable x à partir d'une valeur initiale x_0 et produisant une valeur finale x_f : $x_0 \xrightarrow{P} x_f$
- ▶ x_0 satisfait pre : $\text{pre}(x_0)$ and x_f satisfait post : $\text{post}(x_0, x_f)$
- ▶ $\text{pre}(x_0) \wedge x_0 \xrightarrow{P} x_f \Rightarrow \text{post}(x_0, x_f)$

requires $\text{pre}(x_0)$

ensures $\text{post}(x_0, x_f)$

variables X

begin

$0 : P_0(x_0, x)$

instruction₀

...

$i : P_i(x_0, x)$

...

instruction _{$f-1$}

$f : P_f(x_0, x)$

end

▶ $\text{pre}(x_0) \wedge x = x_0 \Rightarrow P_0(x_0, x)$

▶ $\text{pre}(x_0) \wedge P_f(x_0, x) \Rightarrow \text{post}(x_0, x)$

▶ Pour toute paire d'étiquettes ℓ, ℓ' telle que $\ell \longrightarrow \ell'$, on vérifie que, pour toutes valeurs

$x, x' \in \text{MEMORY}$

$$\left(\begin{array}{l} \left(\text{pre}(x_0) \wedge P_\ell(x_0, x) \right) \\ \wedge \text{cond}_{\ell, \ell'}(x) \wedge x' = f_{\ell, \ell'}(x) \end{array} \right) \Rightarrow P_{\ell'}(x_0, x')$$

Un programme P *remplit* un contrat (pre,post) :

- ▶ P transforme une variable x à partir d'une valeur initiale x_0 et produisant une valeur finale x_f : $x_0 \xrightarrow{P} x_f$
- ▶ x_0 satisfait pre : $\text{pre}(x_0)$ and x_f satisfait post : $\text{post}(x_0, x_f)$
- ▶ $\text{pre}(x_0) \wedge x_0 \xrightarrow{P} x_f \Rightarrow \text{post}(x_0, x_f)$ et \mathbb{D} est le domaine RTE de X

requires $\text{pre}(x_0)$
ensures $\text{post}(x_0, x_f)$
variables X

```
begin
  0 :  $P_0(x_0, x)$ 
  instruction0
  ...
  i :  $P_i(x_0, x)$ 
  ...
  instructionf-1
  f :  $P_f(x_0, x)$ 
end
```

- ▶ $\text{pre}(x_0) \wedge x = x_0 \Rightarrow P_0(x_0, x)$
- ▶ $\text{pre}(x_0) \wedge P_f(x_0, x) \Rightarrow \text{post}(x_0, x)$
- ▶ Pour toute paire d'étiquettes ℓ, ℓ' telle que $\ell \longrightarrow \ell'$, on vérifie que, pour toutes valeurs $x, x' \in \text{MEMORY}$

$$\left(\begin{array}{l} \left(\text{pre}(x_0) \wedge P_\ell(x_0, x) \right) \\ \wedge \text{cond}_{\ell, \ell'}(x) \wedge x' = f_{\ell, \ell'}(x) \end{array} \right) \Rightarrow P_{\ell'}(x_0, x')$$
- ▶ Pour toute paire d'étiquettes m, n telle que $m \longrightarrow n$, on vérifie que, $\forall x, x' \in \text{MEMORY} : \text{pre}(x_0) \wedge P_m(x_0, x) \Rightarrow \text{DOM}(m, n)(x)$

- ▶ $\forall x_0, x \in \text{VALS}. \text{Init}(x_0) \wedge \text{NEXT}^*(x_0, x) \Rightarrow A(x)$
 - ▶ $\forall x \in \text{VALS}. (\exists x_0. x_0 \in \text{VALS} \wedge \text{Init}(x_0) \wedge \text{NEXT}^*(x_0, x)) \Rightarrow A(x).$
 - ▶ $\text{REACHABLE}(M) = \{u | u \in \text{VALS} \wedge (\exists x_0. x_0 \in \text{VALS} \wedge \text{Init}(x_0) \wedge \text{NEXT}^*(x_0, u))\}$ est l'ensemble des états accessibles à partir des états initiaux.
 - ▶ Model Checking : on doit montrer l'inclusion $\text{REACHABLE}(M) \subseteq \{u | u \in \text{VALS} \wedge A(u)\}.$
 - ▶ Preuves : définir un invariant $I(\ell, v) \equiv \bigvee_{\ell \in \text{LOCATIONS}} \left(\bigvee_{v \in \text{MEMORY}} P_\ell(v) \right)$ avec la famille d'annotations $\{P_\ell(v) : \ell \in \text{LOCATIONS}\}$ et démontrer les conditions de vérification.
 - ▶ Analyse automatique :
 - Mécaniser la vérification des conditions de vérification
 - Calculer $\text{REACHABLE}(M)$
 - Calculer une valeur approchée de $\text{REACHABLE}(M)$
- $$(\mathcal{P}(\text{VALS}), \subseteq) \xleftrightarrow[\alpha]{\gamma} (D, \sqsubseteq)$$
- $$\alpha(\text{REACHABLE}(M)) \sqsubseteq A \text{ ssi } \text{REACHABLE}(M) \subseteq \gamma(A)$$
- Si $\gamma(A) \subseteq \{u | u \in \text{VALS} \wedge A(u)\}$, alors
- $$\text{REACHABLE}(M) \subseteq \{u | u \in \text{VALS} \wedge A(u)\}$$

- ▶ Mécaniser la vérification des conditions de vérification
- ▶ Calculer $\text{REACHABLE}(M)$ comme un point-fixe.
- ▶ Calculer une valeur approchée de $\text{REACHABLE}(M)$

$$(\mathcal{P}(\text{VALS}), \subseteq) \xleftrightarrow[\alpha]{\gamma} (D, \sqsubseteq)$$
$$\alpha(\text{REACHABLE}(M)) \sqsubseteq A \text{ ssi } \text{REACHABLE}(M) \subseteq \gamma(A)$$

Si A vérifie $\gamma(A) \subseteq \{u \mid u \in \text{VALS} \wedge A(u)\}$, alors
 $\text{REACHABLE}(M) \subseteq \{u \mid u \in \text{VALS} \wedge A(u)\}$

Software/System development *ideally* proceeds in three phases according to Dines Børner : :

$$\mathcal{D}, \mathcal{S} \Rightarrow \mathcal{R}$$

- ▶ First, a phase of **domain engineering** \mathcal{D} : an analysis of the application domain leads to a description of that domain.
- ▶ Second, a phase of **requirements engineering** \mathcal{R} : an analysis of the domain description leads to a prescription of requirements to software for that domain. jbloc
- ▶ Third, a phase of **software/system design** \mathcal{S} : an analysis of the requirements prescription leads to software for that domain.

Software/System development *ideally* proceeds in three phases according to Dines Børner : :

$$\mathcal{D}, \mathcal{S} \Rightarrow \mathcal{R}$$

Pre/Post Specification

- ▶ \mathcal{R} : pre/post.
- ▶ \mathcal{D} : integers, reals, ...
- ▶ \mathcal{S} : algorithm, program, ...

Software/System development *ideally* proceeds in three phases according to Dines Børner :

$$\mathcal{D}, \mathcal{S} \Rightarrow \mathcal{R}$$

Pre/Post Specification

- ▶ \mathcal{R} : pre/post.
 - ▶ \mathcal{D} : integers, reals, ...
 - ▶ \mathcal{S} : algorithm, program, ...
-
- ▶ Semantical relationship
 - ▶ Verification by induction principle

Software/System development *ideally* proceeds in three phases according to Dines Børner : :

$$\mathcal{D}, \mathcal{S} \Rightarrow \mathcal{R}$$

System Modelling

- ▶ \mathcal{R} : safety properties in Event-B
- ▶ \mathcal{D} : theories, context in Event-B
- ▶ \mathcal{S} : machines for reactive systems

Software/System development *ideally* proceeds in three phases according to Dines Børner : :

$$\mathcal{D}, \mathcal{S} \Rightarrow \mathcal{R}$$

System Modelling

- ▶ \mathcal{R} : safety properties in Event-B
 - ▶ \mathcal{D} : theories, context in Event-B
 - ▶ \mathcal{S} : machines for reactive systems
-
- ▶ Checking proof obligations
 - ▶ Refinement of models

Software/System development *ideally* proceeds in three phases according to Dines Børner : :

$$\mathcal{D}, \mathcal{S} \Rightarrow \mathcal{R}$$

- ▶ First, a phase of **domain engineering** \mathcal{D} : an analysis of the application domain leads to a description of that domain.
- ▶ Second, a phase of **requirements engineering** \mathcal{R} : an analysis of the domain description leads to a prescription of requirements to software for that domain.
- ▶ Third, a phase of **software/system design** \mathcal{S} : an analysis of the requirements prescription leads to software for that domain.

J. Piaget. *Logique et Connaissance scientifique*. La Pléiade, encyclopaedia.

If we refer to whom is talking, or more generally to the language users, this investigation is attributed to the **pragmatics**.

If we make an abstraction of the language users and if we analyze the expressions and their meanings only, we are in the area of the **semantics**.

Finally, if we make an abstraction of the meanings to analyze the relations between expressions, we are dealing with **syntax**.

These three elements constitute the science of the language or semiotics.

Listing 1 – annotation

```
#include <limits.h>
/*@ requires x < INT.MAX && x >= INT.MIN ;
    requires y < INT.MAX;
        requires y >= INT.MIN ;
    requires z < INT.MAX;
        requires z >= INT.MIN ;
    requires z+x*x+2*x*(y+3) < INT.MAX;
        requires z+x*x+2*x*(y+3) >= INT.MIN ;
    requires z+x*x < INT.MAX;
        requires z+x*x >= INT.MIN ;
    requires x == y + 3 && z == (y+3)*(y+3);
@*/

int funny(int x, int y, int z) {
    //@ assert x == y + 3 && z == (y+3)*(y+3);
    z=z+x*x+2*x*(y+3);
    //@ assert z == (y+3+x)*(y+3+x);

    return 0;
}
```

Listing 2 – calcul d'une moyenne

```
/*@  
  requires a < 0 && a > 0;  
  ensures \false;  
*/  
void afunnyfun(int a){ }
```

Listing 3 – calcul d'une moyenne

```
#include <stdio.h>
#include <limits.h>

/*@
  requires  INT_MIN <= a && a <= INT_MAX;
  requires  INT_MIN <= b && b <= INT_MAX;
  requires  INT_MIN <= a+b && a+b <= INT_MAX;
  ensures  INT_MIN <= \result && \result <= INT_MAX;
*/

int average(int a, int b)
{
    return ((a+b)/2);
}

int main()
{
    int x, y;
    x=INT_MAX; y=0;
    //@ assert INT_MIN <= x && x <= INT_MAX;
    //@ assert INT_MIN <= y && y <= INT_MAX;
    //@ assert INT_MIN <= x+y && x+y <= INT_MAX;
    printf(" Average -- for %d- and %d- is %d\n", x, y,
        average(x, y));
    return 0;
}
```

- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques
- 6 Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

Implicite versus explicite

- ▶ Ecrire $101 = 5$ peut avoir une signification

Implicite versus explicite

- ▶ Ecrire $101 = 5$ peut avoir une signification
- ▶ Le code du nombre n est 101 à gauche du symbole $=$ et le code du nombre n est sa représentation en base 10 à droite.
- ▶ $n_{10} = 5$ et $n_2 = 101$
- ▶ Vérification : $base(2, 10, 101) = 1.2^2 + 0.2 + 1.2^0 = 5_{10}$

- ▶ A train moving at absolute speed $spd1$
- ▶ A person walking in this train with relative speed $spd2$
 - One may compute the absolute speed of the person
- ▶ Modelling
 - Syntax. Classical expressions
 - ▶ Type $Speed = Float$
 - ▶ $spd1, spd2 : Speed$
 - ▶ $AbsoluteSpeed = spd1 + spd2$
 - Semantics
 - ▶ If $spd1 = 25.6$ and $spd2 = 24.4$ then $AbsoluteSpeed = 50.0$
 - ▶ If $spd1 = "val"$ and $spd2 = 24.4$ then exception raised
 - Pragmatics
 - ▶ What if $spd1$ is given in *mph* (miles per hour) and $spd2$ in *km/s* (kilometers per second) ?
 - ▶ What if $spd1$ is a relative speed ?

- ▶ La sémantique décrit le sens des objets définis par la syntaxe.
- ▶ La sémantique permet d'éviter l'ambiguïté des éléments d'un langage.
- ▶ Exemples
 - L'objet 123 désigne le nombre 123 en base dix.
 - L'objet $x+12+8$ désigne la somme des valeurs de la variable x et des deux nombres écrits en base dix 12 et 8 .
- ▶ Styles de sémantique
 - Sémantique Opérationnelle : la sémantique du programme est décrite par une relation de transition qui décrit les différents états du programme et la relation de transition est définie par des *opérations* ou des *actions*.
 - Sémantique Dénotationnelle : la sémantique du programme est une fonction *calculant* le résultat à partir de la donnée.
 - Sémantique Axiomatique : le programme est caractérisé par des axiomes et des règles d'inférences comme par exemple la logique de HOARE.

- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle**
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques
- 6 Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

► Sémantique à petits pas (small steps) :

- Définition d'une relation notée $\xrightarrow{\text{sos}}$ sur l'ensemble des configurations de la forme (S, s) où S est une instruction ou un programme ou une instruction et s est un état ou de la forme s où s est un état.
- Transitions de type 1 : $(S, s) \xrightarrow{\text{sos}} (S', s')$
- Transitions de type 2 : $(S, s) \xrightarrow{\text{sos}} s'$

► Sémantique naturelle ou à grands pas (*big step*) :

- Définition d'une relation notée $\xrightarrow{\text{nat}}$ sur l'ensemble des configurations de la forme (S, s) où S est une instruction ou un programme ou une instruction et s est un état ou de la forme s où s est un état.
- Transitions uniquement de ce type : $(S, s) \xrightarrow{\text{nat}} s'$

- ▶ Un état s est un élément de $STATES = V \rightarrow \mathbb{Z}$ et $STATES$ est l'ensemble des états.
- ▶ \mathcal{E} est une fonction associant à toute expression arithmétique une fonction permettant de donner la valeur de cette expression en un état donné : $\mathcal{E} \in EXPR \rightarrow (STATES \rightarrow \mathbb{Z})$:
 - $\mathcal{E}(x)(s) = s(x)$ où $x \in V$ et $s \in STATES$.
 - $\mathcal{E}(constant)(s) = constant$.
 - $\mathcal{E}(e1 \text{ op } e2)(s) = \mathcal{E}(e1)(s) \text{ op } \mathcal{E}(e2)(s)$.
- ▶ \mathcal{B} est une fonction associant à toute expression booléenne une fonction permettant de donner la valeur de cette expression en un état donné : $\mathcal{B} \in BEXPR \rightarrow (STATES \rightarrow BOOL)$:
 - $\mathcal{B}(ff)(s) = FALSE$
 - $\mathcal{B}(tt)(s) = TRUE$
 - $\mathcal{B}(e1 \text{ relop } e2)(s) = \mathcal{E}(e1)(s) \text{ relop } \mathcal{E}(e2)(s)$.
 - $\mathcal{B}(b1 \text{ bop } b2)(s) = \mathcal{B}(b1)(s) \text{ bop } \mathcal{B}(b2)(s)$.

Règles de définition selon la syntaxe

- ▶ Si $\mathcal{E}(e)(s)$ est la valeur de l'expression e en s , alors
$$(x := e, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} s[x \mapsto \mathcal{E}(e)(s)]$$
- ▶ $(\text{skip}, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} s$
- ▶ Si $(S_1, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} (S'_1, s')$, alors $(S_1; S_2, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} (S'_1; S_2, s')$.
- ▶ Si $(S_1, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} s'$, alors $(S_1; S_2, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} (S_2, s')$.
- ▶ Si $\mathcal{B}(b)(s) = \text{TRUE}$, alors $(\text{if } b \text{ then } S_1 \text{ else } S_2 \text{ fi}, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} (S_1, s)$.
- ▶ Si $\mathcal{B}(b)(s) = \text{FALSE}$, alors $(\text{if } b \text{ then } S_1 \text{ else } S_2 \text{ fi}, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} (S_2, s)$.
- ▶ $(\text{while } b \text{ do } S \text{ od}, s) \xrightarrow[\text{SOS}]{} (\text{if } b \text{ then } S; \text{while } b \text{ do } S \text{ od else skip fi}, s)$

Règles de définition selon la syntaxe

- ▶ Si $\mathcal{E}(e)(s)$ est la valeur de l'expression e en s , alors
$$(x := e, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s[x \mapsto \mathcal{E}(e)(s)]$$
- ▶ $(\text{skip}, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s$
- ▶ Si $(S_1, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s'$ et $(S_2, s') \xrightarrow[\text{nat}]{} s''$, alors $(S_1; S_2, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s''$.
- ▶ Si $(S_1, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s'$ et $\mathcal{B}(b)(s) = \text{TRUE}$, alors
$$(\text{if } b \text{ then } S_1 \text{ else } S_2 \text{ fi}, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s'.$$
- ▶ Si $(S_2, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s'$ et $\mathcal{B}(b)(s) = \text{FALSE}$, alors
$$(\text{if } b \text{ then } S_1 \text{ else } S_2 \text{ fi}, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s'.$$
- ▶ Si $(S, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s'$ et $(\text{while } b \text{ do } S \text{ od}, s') \xrightarrow[\text{nat}]{} s''$ et $\mathcal{B}(b)(s) = \text{TRUE}$, alors $(\text{while } b \text{ do } S \text{ od}, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s''$.
- ▶ Si $\mathcal{B}(b)(s) = \text{FALSE}$, alors $(\text{while } b \text{ do } S \text{ od}, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s$.

Fonction sémantique \mathcal{S}_{sos} :

- ▶ $\mathcal{S}_{sos} \in STATS \rightarrow (STATES \rightarrow STATES)$:
- ▶ $\mathcal{S}_{sos}(S)(s) \stackrel{def}{=} \begin{cases} s' \text{ si } (S, s) \xrightarrow[\text{sos}]{*} s' \\ \text{indefinie sinon} \end{cases}$

Fonction sémantique \mathcal{S}_{nat} :

- ▶ $\mathcal{S}_{nat} \in STATS \rightarrow (STATES \rightarrow STATES)$:
- ▶ $\mathcal{S}_{nat}(S)(s) \stackrel{def}{=} \begin{cases} s' \text{ si } (S, s) \xrightarrow[\text{nat}]{} s' \\ \text{indefinie sinon} \end{cases}$

Equivalence pour les instructions de STATS

Pour toute instruction S de STATS, pour tout état s de STATES,
 $\mathcal{S}_{sos}(S)(s) = \mathcal{S}_{nat}(S)(s)$

Preuve

- ▶ Montrons que si $(S, s) \xrightarrow{\text{nat}} s'$, alors $(S, s) \xrightarrow[\text{sos}]{\star} s'$.
- ▶ Montrons que si $(S, s) \xrightarrow[\text{sos}]{\star} s'$, alors $(S, s) \xrightarrow{\text{nat}} s'$.

- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques
- 6 Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

- ▶ Fondement des langages de programmation.
- ▶ Outils mathématiques permettant de raisonner sur les objets de la programmation.
- ▶ Liaison entre les programmes et les spécifications : le raffinement
- ▶ Préservation de la sémantique d'un langage de programmation dans un langage de plus bas niveau par compilation : correction du compilateur.

Une notation pour des instructions comme par exemple C, PASCAL, SHELL,

- ▶ Syntaxe : Structure et forme des sentences
- ▶ Sémantique : Association d'un sens aux sentences comme par exemple des nombres, des fonctions, des actions d'une machine, ...
- ▶ Pragmatique : Utilisation effective du langage comme par exemple les domaines d'applications, les performances, ...

Des éléments spécifiques pour chaque programme d'une machine.

- ▶ Un module d'analyse syntaxique : lecture du texte fourni, vérification de la syntaxe, génération de la représentation interne.
- ▶ Un module d'évaluation : évaluation du texte fourni en donnée du texte analysé en un texte résultat ; cela définit la sémantique du langage.

La mise en œuvre d'un langage est une activité pragmatique.

- ▶ **Interprétation** : Exécution du programme
L'interprète définit le sens par ses actions.
- ▶ **Compilation** : Transformation d'un programme écrit dans un langage L en un texte équivalent d'un langage L2 (langage machine en général).
Le compilateur préserve le sens par équivalence.

- ▶ Syntaxe sous BNF (Backus Naur Form)
 - Correspondance entre la BNF et l'analyseur syntaxique.
 - Générateur d'analysuer à partir de spécification du langage.
- ▶ Sémantique :
 - Opérationnelle.
 - Axiomatique
 - Dénotationnelle

- ▶ Le sens d'un programme est un objet mathématique.
- ▶ Chaque construction du langage est associée à un objet mathématique par une fonction de valuation. Le sens d'une structure est appelée une dénotation.

$$\mathcal{M}(P) = D \quad (1)$$

P est un programme

\mathcal{M} est une fonction de valuation.

D est une dénotation ou une valeur sémantique de dénotation.

- ▶ Domaine : Structure syntaxique abstraite du langage
- ▶ Codomaine : Objets des domaines sémantiques.
- ▶ Définition structurelle : le sens d'un arbre est défini à partir du sens de ses sous-arbres.

Une fonction de valuation sémantique associe une syntaxe abstraite à des objets d'un domaine sémantique.

► Syntaxe abstraite :

- Domaines syntaxiques : $B \in \text{Nombre-binaire}$
 $D \in \text{Chiffre-binaire}$
- Règles syntaxiques : $B ::= BD|D$
 $D ::= 0|1$

► Sous-arbre : $\begin{array}{c} D \\ | \\ 0 \end{array}$

► Sens : $\mathcal{D}\left(\begin{array}{c} D \\ | \\ 0 \end{array}\right) = zero$

► Notation : $\mathcal{D}[[0]] = zero$

Fonction de valuation : $\begin{array}{l} \mathcal{D}[[0]] = zero \\ \mathcal{D}[[1]] = un \end{array}$

► Sous-arbre :

$$\begin{array}{c} B \\ | \\ D \\ | \\ 1 \end{array}$$

► Sens : $\mathcal{B}\left(\begin{array}{c} B \\ | \\ D \\ \Delta \end{array}\right) = \mathcal{D}\left(\begin{array}{c} D \\ \Delta \end{array}\right)$

► Notation : $\mathcal{B}\llbracket D \rrbracket = \mathcal{D}\llbracket D \rrbracket$

Fonction de valuation : $\mathcal{B}\llbracket D \rrbracket = \mathcal{D}\llbracket D \rrbracket$
 $\mathcal{B}\llbracket BD \rrbracket = (\mathcal{B}\llbracket B \rrbracket \text{ fois deux}) \text{ plus } \mathcal{D}\llbracket D \rrbracket$

Syntaxe abstraite

$B \in \text{Nombre-binaire}$

$D \in \text{Chiffre-binaire} \quad B ::= BD \mid D$

$D ::= 0 \mid 1$

Algèbres sémantiques

Nombres naturels :

Domaine $\text{Nat} = \mathbb{N}$

Opérations zero, un deux, trois, ... : Nat

plus, fois : $\text{Nat} \times \text{Nat} \rightarrow \text{Nat}$

Fonctions de valuation

$\mathcal{B} : \text{Nombre-binaire} \rightarrow \text{Nat}$

$\mathcal{B}[[D]] = \mathcal{D}[[D]]$

$\mathcal{B}[[BD]] = (\mathcal{B}[[B]] \text{ fois deux}) \text{ plus } \mathcal{D}[[D]]$

$\mathcal{D} : \text{Chiffre-binaire} \rightarrow \text{Nat}$

$\mathcal{D}[[0]] = \text{zero}$

$\mathcal{D}[[1]] = \text{un}$

i

► Syntaxe

$\tau ::= \text{bool} \mid \text{nat} \quad \% \text{ types de données}$

$\theta ::= \text{exp}[\tau] \mid \text{comm} \quad \% \text{ types des textes de commandes}$

- tout nom de type τ dénote un ensemble non vide $\llbracket \tau \rrbracket$ de valeurs possibles :

- $\llbracket \text{bool} \rrbracket = \{\text{true}, \text{false}\}$
- $\llbracket \text{nat} \rrbracket = \{0, 1, 2, 3 \dots\}$

- $\llbracket \text{exp}[\tau] \rrbracket = \text{States} \longrightarrow \llbracket \tau \rrbracket$
 $\llbracket \text{comm} \rrbracket = \text{States} \rightarrow \text{States}$ (fonction partielle)
où States est l'ensemble des états,
par exemple $\text{States} = \text{Variable} \longrightarrow \text{Nat}$

► Equations sémantiques :

$$\llbracket \bullet \rrbracket_{\text{exp}[\tau]} : \text{exp}[\tau] \longrightarrow \llbracket \text{exp}(\tau) \rrbracket$$

$$\llbracket \bullet \rrbracket_{\text{comm}} : \text{comm} \longrightarrow \llbracket \text{comm} \rrbracket$$

- ▶ $\llbracket C_0; C_1 \rrbracket_{\text{comm}} = \llbracket C_1 \rrbracket \circ \llbracket C_0 \rrbracket$
- ▶ $\llbracket \text{for } N \text{ do } C \rrbracket_{\text{comm}} = \llbracket C \rrbracket^{\llbracket N \rrbracket}$
- ▶ Application à des démonstrations de propriétés sur les commandes :
 - $C \equiv C'$ si, et seulement si, $\llbracket C \rrbracket = \llbracket C' \rrbracket$
 - $\text{for } 0 \text{ do } C \equiv \text{SKIP}$
 - $(C; C); C \equiv C; (C; C)$
- ▶ Affectation :
$$\llbracket I := E \rrbracket_{\text{comm}} = \lambda s \in \text{States}. s[I \mapsto \llbracket E \rrbracket_{\text{exp}}(s)]$$

Observation

$\text{while } B \text{ do } C \equiv_{comm} \text{if } B \text{ then } C; \text{while } B \text{ do } C$

- ▶ Vue par les commandes ou instructions
 - $C_0 = \text{diverge}$ (instruction ou comande qui ne termine jamais)
 - $\forall i \in \mathbb{N} : C_{i+1} = \text{if } B \text{ then } C; C^i$
 - $\forall i \in \mathbb{N} : C_{i+1}(s) = \text{si } \llbracket B \rrbracket(s) \text{ alors } (\llbracket C \rrbracket; C_i)(s) \text{ sinon } s$
- ▶ Vue par les fonctions sémantiques :
 - $c_0 = \emptyset$ où $\llbracket C_0 \rrbracket = c_0$
 - $\forall i \in \mathbb{N} : c_i = \llbracket C_i \rrbracket$
 - $\forall i \in \mathbb{N} : c_{i+1}(s) = \text{si } \llbracket B \rrbracket(s) \text{ alors } (\llbracket C \rrbracket; c_i)(s) \text{ sinon } s$
 - $\forall i \in \mathbb{N} : \text{graphe}(c_i) \subseteq \text{graphe}(c_{i+1})$ etc $c_i = \llbracket C_i \rrbracket$
- ▶ $\llbracket \text{while } B \text{ do } C \rrbracket = c_\infty$ où
 $\text{graphe}(c_\infty) = \text{graphe}(c_0) \cup \dots \cup \text{graphe}(c_i) \cup \dots$
- ▶ $\llbracket \text{while } B \text{ do } C \rrbracket = \mu W$
où $W(f) = \lambda s \in \text{States}. \text{si } \llbracket B \rrbracket(s) \text{ alors } f(\llbracket C \rrbracket(s)) \text{ sinon } s$

► $w \stackrel{def}{=}$

```
while x > 0 do
  x := x-1
od
```

► $\llbracket x := x-1 \rrbracket(s) = f(s) = s[x \mapsto x-1]$

- - $S = \{s \mid s \in \{x\} \rightarrow \mathbb{Z}\}$
 - $\forall i. i \in \mathbb{Z} \Rightarrow s_i \in S$
 - $\forall s. s \in S \Rightarrow \exists i \in \mathbb{Z}. s = s_i$

► $w_0 = \emptyset$

► $w_1(s) = if(s(x) > 0, w_0(f(s)), s) : w_1 = \{s_i \mapsto s_i \mid i \in \mathbb{Z} \wedge i \leq 0\}$

► $w_2(s) = if(s(x) > 0, w_1(f(s)), s) :$
 $w_2 = \{s_i \mapsto s_i \mid i \in \mathbb{Z} \wedge i \leq 0\} \cup \{s_j \mapsto s_0 \mid j \in 0..1\}$

► ...

► $w_{k+1}(s) = if(s(x) > 0, w_k(f(s)), s) :$
 $w_2 = \{s_i \mapsto s_i \mid i \in \mathbb{Z} \wedge i \leq 0\} \cup \{s_j \mapsto s_0 \mid j \in 0..k\}$

► ...

► $w = w_0 \cup w_1 \cup \dots \cup w_k \cup \{s_i \mapsto s_i \mid i \in \mathbb{Z} \wedge i \leq 0\} \cup \{s_i \mapsto 0 \mid i \in \mathbb{Z} \wedge i > 0\}$

- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques**
- 6 Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

Equivalence pour les instructions de STATS

Pour toute instruction S de STATS, pour tout état s de STATES,
 $\mathcal{S}_{sos}(S)(s) = \mathcal{S}_{nat}(S)(s) = \mathcal{D}(S)(s)$

- ▶ La sémantique opérationnelle est une sémantique liée à une fonction d'interprétation et de calcul du programme évalué.
- ▶ La sémantique dénotationnelle est une expression fonctionnelle du programme ;

- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques
- 6 Transformateurs de prédicats**
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques
- 6 Transformateurs de prédicats**
 - Introduction**
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

Listing 4 – annotation

```
int main(void){  
    int x,y,z,u;  
    x = 1;  
    /*@ assert x == 1; */  
    y = 2;  
    /*@ assert x == 1 && y == 2; */  
    z = x *y;  
    /*@ assert x == 1 && y == 2 && z == 2; */  
    u = z;  
    /*@ assert x == 1 && y == 2 && z == 2 && u == 2; */  
    return 0;  
}
```

Listing 5 – difference de deux nombres

```
/*@  
    assigns \result;  
    ensures \result == (a - b);  
*/  
static int difference(int a, int b) {  
    return a-b;  
}
```


Listing 6 – swap

```
/*@  
    requires \valid(a) && \valid(b);  
    assigns *a, *b;  
    ensures *a == \old(*b);  
    ensures *b == \old(*a);  
*/  
static void swap(int* a, int* b) {  
    int temp;  
    temp = (*a);  
    (*a) = (*b);  
    (*b) = temp;  
}
```

Listing 7 – call

```
/*@  
    assigns \result;  
    ensures \result == (a - b);  
*/  
static int difference(int a, int b) {  
    return a-b;  
}  
  
/*@  
    requires \valid(a) && \valid(b);  
    assigns *a, *b;  
    ensures *a == \old(*b);  
    ensures *b == \old(*a);  
*/  
static void swap(int* a, int* b) {  
    int temp;  
    temp = (*a);  
    (*a) = (*b);  
    (*b) = temp;  
}
```

- Un programme P *produit* des résultats à partir de données en accord avec une sémantique :
- STATES est l'ensemble de tous les états de P : $STATES = X \rightarrow \mathbb{Z}$ où X désigne les variables de P .
 - s_0 et s_f deux états de STATES : $\mathcal{D}(P)(s_0) = s_f$ signifie que P est exécuté à partir d'un état s_0 et produit un état s_f .
 - Pour un état s de P courant, on notera $s(X) = x$ pour distinguer la valeur de la variable X et sa valeur courante en s :

- Un programme P *produit* des résultats à partir de données en accord avec une sémantique :
- STATES est l'ensemble de tous les états de P : $STATES = X \rightarrow \mathbb{Z}$ où X désigne les variables de P .
 - s_0 et s_f deux états de STATES : $\mathcal{D}(P)(s_0) = s_f$ signifie que P est exécuté à partir d'un état s_0 et produit un état s_f .
 - Pour un état s de P courant, on notera $s(X) = x$ pour distinguer la valeur de la variable X et sa valeur courante en s :

$$s_0(X) = x_0, s_f(X) = x_f, s'(X) = x'$$

- Un programme P *produit* des résultats à partir de données en accord avec une sémantique :

- STATES est l'ensemble de tous les états de P : $STATES = X \rightarrow \mathbb{Z}$ où X désigne les variables de P .
- s_0 et s_f deux états de STATES : $\mathcal{D}(P)(s_0) = s_f$ signifie que P est exécuté à partir d'un état s_0 et produit un état s_f .
- Pour un état s de P courant, on notera $s(X) = x$ pour distinguer la valeur de la variable X et sa valeur courante en s :

$$s_0(X) = x_0, s_f(X) = x_f, s'(X) = x'$$

- $\mathcal{D}(P)(s_0) = s_f$ définit la relation suivante sur l'ensemble des valeurs :

$$x_0 \xrightarrow{P} x_f$$

- Un programme P *produit* des résultats à partir de données en accord avec une sémantique :

- STATES est l'ensemble de tous les états de P : $STATES = X \rightarrow \mathbb{Z}$ où X désigne les variables de P .
- s_0 et s_f deux états de STATES : $\mathcal{D}(P)(s_0) = s_f$ signifie que P est exécuté à partir d'un état s_0 et produit un état s_f .
- Pour un état s de P courant, on notera $s(X) = x$ pour distinguer la valeur de la variable X et sa valeur courante en s :

$$s_0(X) = x_0, s_f(X) = x_f, s'(X) = x'$$

- $\mathcal{D}(P)(s_0) = s_f$ définit la relation suivante sur l'ensemble des valeurs :

$$x_0 \xrightarrow{P} x_f$$

- Un programme P *remplit* un contrat (pre,post) :

- P transforme une variable x à partir d'une valeur initiale x_0 et produisant une valeur finale x_f : $x_0 \xrightarrow{P} x_f$
- x_0 satisfait pre : $\text{pre}(x_0)$
- x_f satisfait post : $\text{post}(x_0, x_f)$
- $\text{pre}(x_0) \wedge x_0 \xrightarrow{P} x_f \Rightarrow \text{post}(x_0, x_f)$

Un programme P *remplit* un contrat (pre,post) :

- ▶ P transforme une variable x à partir d'une valeur initiale x_0 et produisant une valeur finale x_f : $x_0 \xrightarrow{P} x_f$
- ▶ x_0 satisfait pre : $\text{pre}(x_0)$
- ▶ x_f satisfait post : $\text{post}(x_0, x_f)$
- ▶ $\text{pre}(x_0) \wedge x_0 \xrightarrow{P} x_f \Rightarrow \text{post}(x_0, x_f)$

requires $\text{pre}(x_0)$

ensures $\text{post}(x_0, x_f)$

variables X

begin

$0 : P_0(x_0, x)$

instruction₀

...

$i : P_i(x_0, x)$

...

instruction _{$f-1$}

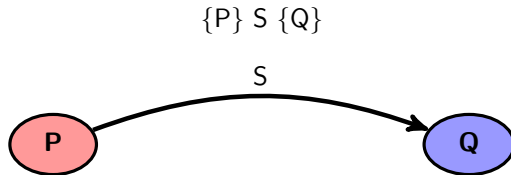
$f : P_f(x_0, x)$

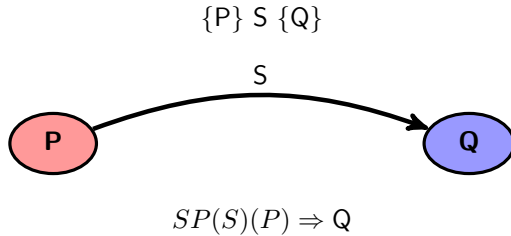
end

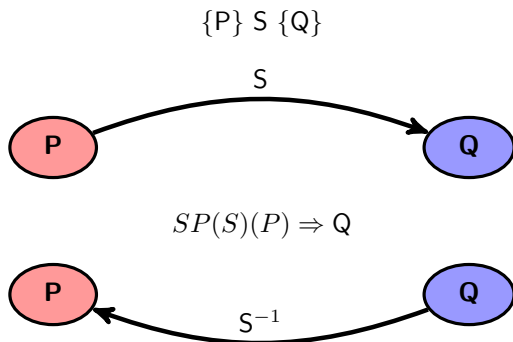
▶ $\text{pre}(x_0) \wedge x = x_0 \Rightarrow P_0(x_0, x)$

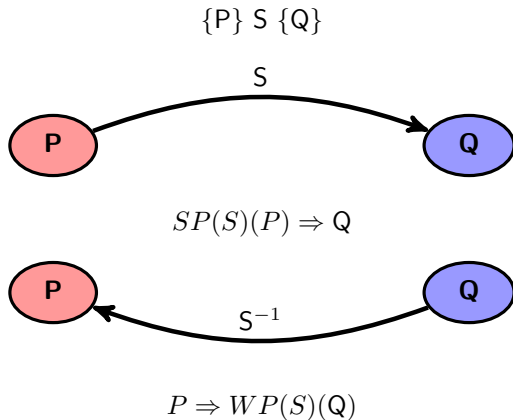
▶ $P_f(x_0, x) \Rightarrow \text{post}(x_0, x)$

▶ conditions de vérification pour toutes les paires $\ell \longrightarrow \ell'$









- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques
- 6 Transformateurs de prédicats**
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

Opérateur WP

Soit $STATES$ l'ensemble des états sur l'ensemble X des variables. Soit S une instruction de programme sur X . Soit A une partie de $STATES$.

$s \in WP(S)(A)$, si la condition suivante est vérifiée :

$$\left(\begin{array}{l} \forall t \in STATES : \mathcal{D}(P)(s) = t \Rightarrow t \in A \\ \wedge \\ \exists t \in STATES : \mathcal{D}(P)(s) = t \end{array} \right)$$

- ▶ $WP(X := X+1)(A) = \{s \in STATES \mid s[X \mapsto s(X) \oplus 1] \in A\}$
- ▶ $WP(X := Y+1)(A) = \{s \in STATES \mid s[X \mapsto s(Y) \oplus 1] \in A\}$
- ▶ $WP(\text{while } X > 0 \text{ do } X := X-1 \text{ od})(A) = \{s \in STATES \mid (s(X) \leq 0) \vee (s(X) \in A \wedge s(X) < 0)\}$
- ▶ $WP(\text{while } x > 0 \text{ do } x := x+1 \text{ od})(A) = \{s \in STATES \mid (s(X) \in A \wedge s(X) \leq 0)\}$
- ▶ $WP(\text{while } x > 0 \text{ do } x := x+1 \text{ od})(\emptyset) = \emptyset$
- ▶ $WP(\text{while } x > 0 \text{ do } x := x+1 \text{ od})(STATES) = \{s \in STATES \mid s(X) \leq 0\}$

Propriétés

- ▶ WP est une fonction monotone pour l'inclusion d'ensembles de STATES.
- ▶ $WP(S)(\emptyset) = \emptyset$
- ▶ $WP(S)(A \cap B) = WP(S)(A) \cap WP(S)(B)$
- ▶ $WP(S)(A) \cup WP(S)(B) \subseteq WP(S)(A \cup B)$
- ▶ Si S est déterministe, $WP(S)(A \cup B) = WP(S)(A) \cup WP(S)(B)$

- ▶ WP est un opérateur avec le profil suivant
pour toute instruction S du langage de programmation,
 $WP(S) \in \mathcal{P}(STATES) \rightarrow \mathcal{P}(STATES)$
- ▶ $(\mathcal{P}(STATES), \subseteq)$ est un treillis complet.
- ▶ $(Pred, \Rightarrow)$ est une structure où
 - (1) $Pred$ est une *extension* du langage d'expressions booléennes
 - (2) $Pred$ est une *intension* introduite comme un langage d'assertions
 - \Rightarrow est l'implication
 - $s \in A$ correspond une assertion P vraie en s notée $P(s)$.

- ▶ S est une instruction de STATS.
- ▶ T est le type ou les types des variables et D est la constante ou les constantes Définie(s).
- ▶ P est un prédicat du langage Pred
- ▶ X est une variable de programme
- ▶ $E(X, D)$ (resp. $B(X, D)$) est une expression arithmétique (resp. booléenne) dépendant de X et de D .
- ▶ x est la valeur de X (X contient la valeur x).
- ▶ $e(x, d)$ (resp. $b(x, d)$) est l'expression arithmétique (resp. booléenne) du langage Pred associée à l'expression $E(X, D)$ (resp. $B(X, D)$) du langage des expressions arithmétiques (resp. booléennes) du langage de programmation Prog
- ▶ $b(x, d)$ est l'expression arithmétique du langage Pred associée à l'expression $E(X, D)$ du langage des expressions arithmétiques du langage de programmation Prog

Définition structurelle des transformateurs de prédicats

S	$wp(S)(P)$
$X := E(X, D)$	$P[e(x, d)/x]$
SKIP	P
$S_1; S_2$	$wp(S_1)(wp(S_2)(P))$
IF B S_1 ELSE S_2 FI	$(B \Rightarrow wp(S_1)(P)) \wedge (\neg B \Rightarrow wp(S_2)(P))$
WHILE B DO S OD	$\mu.(\lambda X. (B \Rightarrow wp(S)(X)) \wedge (\neg B \Rightarrow P))$

- ▶ $wp(X := X+5)(x \geq 8) \stackrel{def}{=} x+5 \geq 8 \approx x \geq 3$
- ▶ $wp(\text{WHILE } x > 1 \text{ DO } X := X+1 \text{ OD})(x = 4) = FALSE$
- ▶ $wp(\text{WHILE } x > 1 \text{ DO } X := X+1 \text{ OD})(x = 0) = x = 0$

S est une instruction et P et Q sont des prédicats.

- ▶ Loi du miracle exclu : $wp(S)(FALSE) = FALSE$
- ▶ Distributivité de la conjonction :
 $wp(S)(P) \wedge wp(S)(Q) = wp(S)(P \wedge Q)$
- ▶ Distributivité de la disjonction :
 $wp(S)(P) \vee wp(S)(Q) \Rightarrow wp(S)(P \vee Q)$
- ▶ Si S est déterministe, alors $wp(S)(P) \vee wp(S)(Q) = wp(S)(P \vee Q)$

- 1 Ingénierie des logiciels et des systèmes
- 2 Introduction à la sémantique des langages de programmation
- 3 Sémantique opérationnelle
- 4 Sémantique dénotationnelle
- 5 Equivalence des deux sémantiques
- 6 Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- 7 Logique de Hoare
- 8 Conclusion

.....

☒ Definition(Axiomes et règles d'inférence)

- ▶ Axiome d'affectation : $\{P(e/x)\} \mathbf{X} := \mathbf{E}(\mathbf{X}) \{P\}$.
 - ▶ Axiome du saut : $\{P\} \mathbf{skip} \{P\}$.
 - ▶ Règle de composition : Si $\{P\} \mathbf{S}_1 \{R\}$ et $\{R\} \mathbf{S}_2 \{Q\}$, alors $\{P\} \mathbf{S}_1 ; \mathbf{S}_2 \{Q\}$.
 - ▶ Si $\{P \wedge B\} \mathbf{S}_1 \{Q\}$ et $\{P \wedge \neg B\} \mathbf{S}_2 \{Q\}$, alors $\{P\} \mathbf{if\ B\ then\ S_1\ then\ S_2\ fi} \{Q\}$.
 - ▶ Si $\{P \wedge B\} \mathbf{S} \{P\}$, alors $\{P\} \mathbf{while\ B\ do\ S\ od} \{P \wedge \neg B\}$.
 - ▶ Règle de renforcement/affaiblissement : Si $P' \Rightarrow P$, $\{P\} \mathbf{S} \{Q\}$, $Q \Rightarrow Q'$, alors $\{P'\} \mathbf{S} \{Q'\}$.
-

Exemple de preuve $\{x = 1\} \mathbf{Z} := \mathbf{X}; \mathbf{X} := \mathbf{Y}; \mathbf{Y} := \mathbf{Z} \{y = 1\}$

- ▶ (1) $x = 1 \Rightarrow (z = 1)[x/z]$ (propriété logique)
- ▶ (2) $\{(z = 1)[x/z]\} \mathbf{Z} := \mathbf{X} \{z = 1\}$ (axiome d'affectation)
- ▶ (3) $\{x = 1\} \mathbf{Z} := \mathbf{X} \{z = 1\}$ (Règle de renforcement/affaiblissement avec (1) et (2))
- ▶ (4) $z = 1 \Rightarrow (z = 1)[y/x]$ (propriété logique)
- ▶ (5) $\{(z = 1)[y/x]\} \mathbf{X} := \mathbf{Y} \{z = 1\}$ (axiome d'affectation)
- ▶ (6) $\{z = 1\} \mathbf{X} := \mathbf{Y} \{z = 1\}$ (Règle de renforcement/affaiblissement avec (4) et (5))
- ▶ (7) $z = 1 \Rightarrow (y = 1)[z/y]$ (propriété logique)
- ▶ (8) $\{(z = 1)[x/z]\} \mathbf{Y} := \mathbf{Z} \{y = 1\}$ (axiome d'affectation)
- ▶ (9) $\{z = 1\} \mathbf{Y} := \mathbf{Z} \{y = 1\}$ (Règle de renforcement/affaiblissement avec (7) et (8))
- ▶ (10) $\{x = 1\} \mathbf{Z} := \mathbf{X}; \mathbf{X} := \mathbf{Y}; \{z = 1\}$ (Règle de composition avec 3 et 6)
- ▶ (11) $\{x = 1\} \mathbf{Z} := \mathbf{X}; \mathbf{X} := \mathbf{Y}; \mathbf{Y} := \mathbf{Z} \{y = 1\}$ (Règle de composition avec 11 et 9)

- ▶ $\{P\}\mathbf{S}\{Q\}$
- ▶ $\forall s, t \in STATES : P(s) \wedge \mathcal{D}(S)(s) = t \Rightarrow Q(t)$
- ▶ $\forall s \in STATES : P(s) \Rightarrow (\forall t \in STATES : \mathcal{D}(S)(s) = t \Rightarrow Q(t))$

.....

Définition de wlp

$$wlp(S)(Q) \stackrel{def}{=} (\forall t \in STATES : \mathcal{D}(S)(s) = t \Rightarrow Q(t))$$

.....

$$wlp(S)(Q) \equiv (\exists t \in STATES : \mathcal{D}(S)(s) = t \wedge \overline{Q}(t))$$

.....

Lien entre wp et wlp

- ▶ $loop(S) \equiv \overline{(\exists t \in STATES : \mathcal{D}(S)(s) = t)}$ (ensemble des états qui ne permettent pas à S de terminer)
 - ▶ $wp(S)(Q) \equiv wlp(S)(Q) \wedge \overline{loop(S)}$
-

.....

☒ Definition

$$WLP(S)(P) = \nu \lambda X. ((B \wedge wlp(BS)(X)) \vee (\neg B \wedge P))$$

.....

.....

☺ Property

► Si $P \Rightarrow Q$, then $wlp(S)(P) \Rightarrow wlp(S)(Q)$.

.....

☒ Definition triplets de Hoare

$$\{P\}\mathbf{S}\{Q\} \stackrel{def}{=} P \Rightarrow wlp(S)(Q)$$

.....

.....

☒ Definition triplets de Hoare

$$\{P\}S\{Q\} \stackrel{def}{=} P \Rightarrow wlp(S)(Q)$$

.....

☒ Definition (Axiomes et règles d'inférence)

- ▶ Axiome d'affectation : $\{P(e/x)\}X := E(X)\{P\}$.
 - ▶ Axiome du saut : $\{P\}\text{skip}\{P\}$.
 - ▶ Règle de composition : Si $\{P\}S_1\{R\}$ et $\{R\}S_2\{Q\}$, alors $\{P\}\text{if } B \text{ then } S_1 \text{ then } S_2 \text{ fi}\{Q\}$.
 - ▶ Si $\{P \wedge B\}S_1\{Q\}$ et $\{P \wedge \neg B\}S_2\{Q\}$, alors $\{P\}\text{if } B \text{ then } S_1 \text{ then } S_2 \text{ fi}\{Q\}$.
 - ▶ Si $\{P \wedge B\}S\{P\}$, alors $\{P\}\text{while } B \text{ do } S \text{ od}\{P \wedge \neg B\}$.
 - ▶ Règle de renforcement/affaiblissement : Si $P' \Rightarrow P$, $\{P\}S\{Q\}$, $Q \Rightarrow Q'$, alors $\{P'\}S\{Q'\}$.
-

- ▶ $\{P\}\mathbf{S}\{Q\}$
- ▶ $\forall s \in STATES. P(s) \Rightarrow wlp(S)(Q)(s)$
- ▶ $\forall s \in STATES. P(s) \Rightarrow (\forall t \in STATES : \mathcal{D}(S)(s) = t \Rightarrow Q(t))$
- ▶ $\forall s, t \in STATES. P(s) \wedge \mathcal{D}(S)(s) = t \Rightarrow Q(t)$
- ▶ Correction : Si on a construit une preuve de $\{P\}\mathbf{S}\{Q\}$ avec les règles de la logique de Hoare, alors $P \Rightarrow wlp(S)(Q)$
- ▶ Complétude sémantique : Si $P \Rightarrow wlp(S)(Q)$, alors on peut construire une preuve de $\{P\}\mathbf{S}\{Q\}$ avec les règles de la logique de Hoare si on peut exprimer $wlp(S)(P)$ dans le langage d'assertions.

.....

⊠ Définition triplets de Hoare Correction Totale

$$[P]\mathbf{S}[Q] \stackrel{def}{=} P \Rightarrow wp(S)(Q)$$

.....

.....

☒ Definition triplets de Hoare Correction Totale

$$[P]\mathbf{S}[Q] \stackrel{def}{=} P \Rightarrow wp(S)(Q)$$

.....

.....

☒ Definition (Axiomes et règles d'inférence)

- ▶ Axiome d'affectation : $[P(e/x)]\mathbf{X} := \mathbf{E}(\mathbf{X})[P]$.
 - ▶ Axiome du saut : $[P]\mathbf{skip}[P]$.
 - ▶ Règle de composition : Si $[P]\mathbf{S}_1[R]$ et $[R]\mathbf{S}_2[Q]$, alors $[P]\mathbf{if\ B\ then\ S_1\ then\ S_2\ fi}[Q]$.
 - ▶ Si $[P \wedge B]\mathbf{S}_1[Q]$ et $[P \wedge \neg B]\mathbf{S}_2[Q]$, alors $[P]\mathbf{if\ B\ then\ S_1\ then\ S_2\ fi}[Q]$.
 - ▶ Si $[P(n+1)]\mathbf{S}[P(n)]$, $P(n+1) \Rightarrow b$, $P(0) \Rightarrow \neg b$, alors $[\exists n \in \mathbb{N}. P(n)]\mathbf{while\ B\ do\ S\ od}[P(0)]$.
 - ▶ Règle de renforcement/affaiblissement : Si $P' \Rightarrow P$, $[P]\mathbf{S}[Q]$, $Q \Rightarrow Q'$, alors $[P']\mathbf{S}[Q']$.
-

Correction

:

Si $[P]\mathbf{S}[Q]$ est dérivé selon les règles ci-dessus, alors $P \wp(S) \wp Q$.

- ▶ $[P(e/x)]\mathbf{X} := \mathbf{E}(\mathbf{X})[P]$ est valide : $wp(X := E)(P)/x = P(e/x)$.
- ▶ $[\exists n \in \mathbb{N}. P(n)]\mathbf{while\ B\ do\ S\ od}[P(0)]$: si s est un état de $P(n)$ alors au bout de n boucles on atteint un état s_f tel que $P(0)$ est vrai en s_f .

Complétude

:

Si $P \Rightarrow wp(S)(Q)$, alors il existe une preuve de $[P]\mathbf{S}[Q]$ construites avec les règles ci-dessus,

- ▶ $P \Rightarrow wp(X := E(X))(Q) : P \Rightarrow Q(e/x)$ et $[Q(e/x)]\mathbf{X} := \mathbf{E}(\mathbf{X})[Q]$ constituent une preuve.
- ▶ $P \Rightarrow wp(\text{while})(Q) :$
 - On construit la suite de $P(n)$ en définissant $P(n) = W_n$.
 - On vérifie que cela vérifie la règle du while.

- ① Ingénierie des logiciels et des systèmes
- ② Introduction à la sémantique des langages de programmation
- ③ Sémantique opérationnelle
- ④ Sémantique dénotationnelle
- ⑤ Equivalence des deux sémantiques
- ⑥ Transformateurs de prédicats
 - Introduction
 - Définition et propriétés
- ⑦ Logique de Hoare
- ⑧ Conclusion

- ▶ Trois notions importantes : syntaxe, sémantique et pragmatique
- ▶ La sémantique est le fondement des langages de programmation.
- ▶ La sémantique permet de donner une vue cohérente des programmes et des spécifications.
- ▶ Développement de techniques et d'outils de vérification et de validation de systèmes.