

コンピュータ科学科
情報システム系
卒業論文

単純な並列プログラムに対する
GUI を備えた可逆デバッガ

2022 年 2 月

101830125 近藤諒一

概要

本研究では、単純な並列プログラムに対する逆向き実行環境上に GUI を備えたデバッガを実装した。単純な並列プログラムとは、並列の入れ子構造がない、while ループや if 文を持つことができる並列プログラムである。

並列プログラムのデバッグでは複数あるプロセスの実行順が実行ごとに異なるため、不具合が発生した際に再実行による問題点の検証が困難である。そのため、逐次プログラムと異なるデバッグ手法が必要である。

本研究で用いる実行環境では抽象機械の命令単位で前向き実行と逆向き実行を行う。前向き実行と逆向き実行で命令列を変換することで同じ抽象機械で可逆実行を実現する。前向き実行の際に逆向き実行に必要な情報を保存して、逆向き実行の際に必要な情報を取り出すことでバックトラックに基づく逆向き実行を行う。

本研究ではこの既存研究の実行環境をもとに並列プログラムに対する可逆デバッガを実装する。可逆デバッガの機能として以下の機能を実装した。

前向き実行モードと逆向き実行モードを切り替える機能, 1 つ前の履歴を保存し前回と同じ前向き実行を行う機能。

これらの機能により、並列プログラムの不具合を再実行することなく特定し、効率的なデバッグを可能にすることが期待できる。

また以上の機能に加えて、デバッガに GUI が備わっていることにより、複数のプロセスが動いていることが視覚的に理解できるように努めた。

Abstract

In this study, we present an implement of a reversible debugger with GUI for simple concurrent programs. Simple concurrent programs are concurrent programs that do not have concurrent nesting structures and can have while statements and if statements.

In debugging concurrent programs, it is difficult to verify the problem by replaying the faulty execution because the order of execution of multiple processes is different for each execution. Therefore, the debugging method is different from that of sequential programs.

In the environment, forward and reverse executions are performed by an abstract machine. By converting a forward stack machine code into a backward stack machine code, the abstract machine executes reversible debugging. Information of the concurrent execution is preserved by storing the history of forward execution. The information necessary for the reverse execution is retrieved.

In order to enable reversible debugging, we provide the following functions: an execution mode switching function that switches between forward and reverse execution, and a function to save the previous history and perform the same forward execution as the previous time.

These functions are expected to enable efficient debugging of concurrent programs by identifying the faulty of a concurrent program without having to re-run the program.

In addition to the above functions, the debugger is equipped with GUI that allows the user to visually understand the multiple processes that are running.

目次

1	はじめに	1
2	可逆並列プログラム	2
2.1	並列プログラム言語	2
2.2	動作的意味(オペレーションセマンティクス)	2
2.3	可逆実行環境	2
2.3.1	可逆デバッグ手法	2
2.3.2	可逆抽象機械	3
2.3.3	抽象機械命令の反転	4
2.4	可逆実行環境で想定するデバッグ	5
3	GUI を持つ可逆デバッガーの実装	6
3.1	TKINTER による GUI の設計	6
3.2	ソースプログラムとスタックマシンコードの対応	9
3.3	実行例	10
3.3.1	可逆デバッグの実行例	13
3.3.2	REDO 機能の実行例	16
3.3.3	デッドロックのデバッグの実行例	18
4	おわりに	20

参考文献

付録 抽象機械

1 はじめに

並列プログラムは複数のプロセスが非同期的に計算処理を行うため、各実行ごとにプロセスの実行順が異なる。そのため、単一のプロセスのみを使用するプログラムのように、問題が起きた場合に再実行によるデバッグでは状況を再現することが難しい。そこで、先行研究[1]では可逆実行環境による可逆デバッグが研究されている。

可逆デバッグとは、前向き実行に加えて逆向き実行を行えるデバッグである。本研究では、前向き実行とはプログラムを先頭から順方向に実行することを言い、逆向き実行とは前向き実行によって実行されたプログラムを遡るように逆方向に実行することを言う。逆向き実行に必要な情報は前向き実行が行われる際に全て保存される。

本研究では並列の入れ子構造がなく、while ループや if 文、そして並列ブロックを持つプログラムを対象としてスタックマシンを定義し、単純な命令を実行する抽象機械によって実行している。スタックマシンコードに変換された命令列構造を取得した後に、各並列プロセスに対応するスタックマシンを生成し逐次命令列を当てはめる。逆向き実行時には対応する前向き実行用のスタックマシンコードを変換させる。

本研究で作成したデバッガーには、指定したプログラムカウンタに到達するまで前向き実行または逆向き実行を行う機能と、与えた条件式を満たすまで前向き実行または逆向き実行を行う機能を実装した。また、逆向き実行時に履歴の一部を保存することで逆向き実行によって一度巻き戻った部分の前向き実行を再現できる機能を実装した。そして最後に、while ループから抜け出す機能を実装した。これはいくつかの前向き実行を行うごとに1秒間の入力待ち状態を設け、その間に停止ボタンが入力されたら実行を停止するようにすることで実装した。

以上の機能に加えてさらに、グラフィカルユーザーインターフェスを備えることで変数の値を追跡することや、ソースとなるプログラムと変換されたスタックマシンコードとの対応関係を確認することができるようにした。

2 可逆並列プログラム

2.1 並列プログラム言語

本研究で扱う単純な並列プログラムを以下のように定義する.

ここで, $()^+$ は 1 回以上, $()^*$ は 0 回以上の繰り返しを意味する.

$$P ::= DQR \mid DQ \text{ par } \{Q\}(\{Q\})^+R$$
$$D ::= (\text{var } X;)^*$$
$$R ::= (\text{remove } X;)^*$$
$$Q ::= (S;)^*S$$
$$S ::= \text{skip} \mid X = E \mid \text{if } C \text{ then } Q \text{ else } Q \text{ fi} \mid \text{while } C \text{ do } Q \text{ od}$$
$$E ::= X \mid n \mid E \text{ op } E \mid (E)$$
$$C ::= B \mid C \&\& C \mid \text{not } C \mid (C)$$
$$B ::= E == E \mid E > E$$
$$(X : \text{変数 } n, \text{ op} : \{+, \times, -\})$$

このプログラムでは逐次実行するブロックを並列合成する par 命令によって並列ブロックを持つ. 各逐次命令列のブロックは上から順にプロセス 1, 2, ... と定義する.

プログラム末尾の remove 命令はプログラム冒頭の var 命令に対応し, var a; var b; の順に宣言された変数を remove b; remove a; の順に削除する.

2.2 動作的意思 (オペレーションセマンティクス)

2.1 で定義した言語は while ループや if 文, 及び並列ブロックを持つような単純なプログラムである. 並列ブロックは par 命令の数によって複数存在し, 各並列ブロックが他の並列ブロックと非同期的に実行される. 非同期的に実行されたプログラムは再実行によって同じ手順や同じ結果を得ることが難しいため, デバッグには工夫が必要である.

さらに, 並列プログラムではデッドロックが起こる可能性がある. デッドロックが発生するとそこからどれだけ実行を行ってもプログラムを最後まで終了することができないので, プログラムが終了した後の実行結果から問題を検証することはできない.

そこで本研究では可逆デバッグによる並列プログラムの検証について考える.

2.3 可逆実行環境

2.3.1 可逆デバッグ手法

本研究では, 並列プログラムの実行を順方向に実行することに加えて, 逆向きに行うこと

も考える.

先行研究[1]では, while ループや if 文, 及び並列ブロックを持つような単純なプログラムを対象として, 3 番地コードレベルの簡単なスタックマシンコードに変換している. 前向き実行のスタックマシンコードを逆向き実行のスタックマシンコードに変換することで, 同一の抽象機械で可逆実行を実現している. そして, 逆向き実行はスタックから取り出した情報をもとに行われ, 前向き実行を遡ることができる. 特に while ループの部分でジャンプ命令を加えることによって同じコードでループの処理を何回でも行えるようになっている. 本研究の抽象機械はこの先行研究[1]の環境をもとにして作成した.

2.3.2 可逆抽象機械

2.1 で定義した言語を一般のスタックマシンと同様の動きをし, かつ逆向き実行に必要な情報を保存しておける抽象機械が Python によって作成されている. この抽象機械によって対象プログラムから生成したスタックマシンコードを実行する. 逆向き実行の際にはスタックマシンコード自体とコードの順番を反転させて作成する逆向き実行用のスタックマシンコードを抽象機械に与えることでプログラムを逆向きに実行する.

抽象機械の命令セットを以下に示す.

- nop: 何も行わず, プログラムカウンタの値を 1 増やす.
- ipush: スタックにオペランドの即値をプッシュする.
- load: オペランドの変数番地を読み出し, そこに格納されている値をスタックの先頭に置く.
- store: プロセス番号とオペランドの変数番地の値を保存した後, スタックの先頭から値をポップしオペランドの変数番地にその値を保存する.
- jpc: スタックの先頭をポップしその値が 0 ならオペランドの値を現在のプログラムカウンタの値とする. ポップした値が 0 以外ならプログラムカウンタの値を 1 増やし次の命令に移動する.
- jmp: 無条件にオペランドの値を現在のプログラムカウンタの値とする.
- op: スタックの先頭から値を 2 回ポップし, その二つの値に対してオペランドの演算番号(0, 1, 2, 3, 4, 5, 6)に対してそれぞれ(+, ×, −, >, ==, &&, not)の演算を行う.
- label: 逆向き実行のための情報をスタックにプッシュする. オペランドの値 n は全命令の数.
- rjmp: スタックから値をポップし, その値を現在のプログラムカウンタの値とする. Jmp 命令の逆方向に, 前向き実行に戻るようにジャンプする.
- restore: スタックから値をポップしその値をスタックの変数番地に格納する.
- alloc: 変数を追加し, 変数を初期化する.

- free: オペランドの値に対応する変数を削除する.
- par: オペランドの値が 0 なら並列プロセスの開始を意味し, 1 なら並列プロセスの終了を意味する.

2.3.3 抽象機械命令の反転

可逆実行のスタックマシンコードは前向き実行用と逆向き実行用に変換することができる. 各スタックマシンコードの前向き実行用から逆向き実行用への変換は以下のように定義される. ただし (v, a, n) はそれぞれ(変数番地, ジャンプ先のプログラムカウンタの値, 全命令の数)である.

- store $v \rightarrow$ restore v
- jpc $a \rightarrow$ label 0
- jmp $a \rightarrow$ label n
- label $n \rightarrow$ rjmp 0
- par 0 \rightarrow par 1
- par 1 \rightarrow par 0
- alloc $v \rightarrow$ free v
- free $v \rightarrow$ alloc v
- その他の命令は nop 0 に変換される.

また, 以上の変換を逆向きに行うことで, 各スタックマシンコードは逆向き実行用から前向き実行用に変換することができる.

表 1 は前向き実行用のスタックマシンコードを逆向き実行用のスタックマシンコードに変換した例である. 前向き実行 1 行目の alloc 0 は逆向き実行 8 行目の free 0 に変換され, 前向き実行 2 行目の ipush 0 は逆向き実行 7 行目の nop 0 に変換されている. 他のスタックマシンコードも同様である.

1: alloc 0	1: alloc 0
2: ipush 0	2: par 1
3: store 0	3: restore 0
4: par 0	4: nop 0
5: ipush 0	5: par 0
6: store 1	6: restore 0
7: par 1	7: nop 0
8: free 0	8: free 0

表 1 前向き実行の命令列(右)と逆向き実行の命令列(左)の例

2.4 可逆実行環境で想定するデバッグ

並列プログラムは非同期的に各プロセスが実行されるため、再実行によって前回と同じ状況を再現しデバッグするということが難しい。

例として表 2 のような並列プログラムを考える場合、実行手順によって変数 x の最終的な値が変化する。表 3 のように単純な 3 通りの手順が存在すると考えた場合でも、再実行により同じ結果を得る確率はそれほど大きくないことが直感的にわかる。

実際の並列プログラムは大抵がこの例のプログラムより複雑なので、並列プログラムを再実行によってデバッグすることが難しいということが理解できる。

可逆実行環境でのデバッグでは逆向き実行によって手順を戻すことができるので、再実行をすることなくデバッグを行うことができる。

プロセス 1	プロセス 2
$x = 2$	$x = 1$ $x = x + 1$

表 2 並列プログラムの例

$1 \rightarrow 2 \rightarrow 2$	$2 \rightarrow 1 \rightarrow 2$	$2 \rightarrow 2 \rightarrow 1$
$x = 2$	$x = 1$	$x = 1$
$x = 1$	$x = 2$	$x = x + 1$
$x = x + 1$	$x = x + 1$	$x = 2$
$x = 2$	$x = 3$	$x = 2$

表 3 表 2 の実行結果

3 GUI を持つ可逆デバッガーの実装

本章ではデバッガーとしての機能と GUI を追加した実行環境の実装について説明する．対象プログラムは 2.1 で定義した言語とする．GUI は Python の標準ライブラリである Tkinter によって実装した．

この対象プログラムをテキストファイルなどで用意し，そのファイルの場所を入力し read ボタンを押すとファイルが読み込まれる．読み込まれた対象プログラムはスタックマシンコードに変換され，それぞれの複数プロセスに対応したスタックマシンに逐次命令を割り当てる．

if 文や while 文から発生した jmp 命令が実行されると，オペランドで指定されたジャンプ先の label 命令のアドレスがプログラムカウンタに書き込まれ，プログラムの実行位置が変更される．これと同時に，プログラムの実行位置の履歴はプロセス番号とペアで履歴として保存される．また，変数の値の変更は store 命令によって変更されると共に，変更前の値も履歴として保存される．これらの更新履歴は逆向き実行を行う際に使われる．

本研究の可逆デバッグに必要な情報を残すことができる抽象機械は Python によって作成されている．抽象機械は par 命令ごとにその並列構造に必要なだけのプロセスを生成し，それぞれに逐次命令列を当てはめる．抽象機械は命令とオペランドの組を一つずつ読み取り，その命令を実行していく．この命令とオペランドの組はそれぞれ固有のプログラムカウンタを持ち，その値でどの命令を実行するかを制御する．

3.1 Tkinter による GUI の設計

本研究では GUI の作成のために Python の標準ライブラリである Tkinter を使用した．

Tkinter の利用には図 3.1 に示すようにインポートが必要である．ttk は Tkinter の従来のウィジェットに加えて Treeview を使用するために，filedialog は GUI 上でファイルを選択するためにそれぞれ必要である．

```
import tkinter as tk

from tkinter import ttk
from tkinter import filedialog
```

図 3.1 tkinter の準備

本研究で使った tkinter のウィジェットは Label, Entry, Button, Text, Listbox, Checkbutton, Treeview である．

- Label: ウィンドウ上に文字を表示するためのウィジェット.
- Entry: テキストを入力できるテキストボックス. get メソッドによって文字列を取得することができる.
- Button: ボタンを作成する. クリックすると用意したイベントが実行される.
- Text: テキストを表示するボックス. Entry との違いは複数行のテキストを扱える点である.
- Listbox: 一行のテキストをリスト表示させるウィジェット.
- Checkbutton: クリックするとチェックマークが表示され, もう一度クリックするとチェックマークが消える. チェックされているかされていないかを真偽値で取得することができる.
- Treeview: 表を作成するウィジェット. クリックによって行番号を id として取得することができる. id は 0 から始まる 16 進数である.

続いて, 以上のウィジェットを用いて作成した可逆デバッガーの GUI について説明する.

図 3.2 の sample.txt を読み込んだ様子を示して説明を行う.

```
var x;
x=0;
par{
  x=2;
}{
  x=1;
  x=x+1;
}
remove x;
```

図 3.2 sample.txt

まず, 以下のコマンドでプログラム vm_TK.py [付録] を実行する.

Python3 vm_TK.py



図 3.3 ファイルを選択

プログラムを実行すると図 3.3 が表示される．テキストボックスに可逆デバッグを行う対象プログラムを入力し保存されているファイルを読み込む．

三点リーダーが書かれたボタンをクリックして、ファイルを選択することもできる．読み込みは Read ボタンをクリックすると実行される．sample.txt を読み込むと図 3.4 が表示される．

可逆デバッグを実行するとウィンドウ左側に実行履歴がテキスト形式で表示される．図 3.4 では実行を行っていないので空白になっている．

ウィンドウ中央にはソースプログラムから変換されたスタックマシンコードが表形式で表示されている．pc/com/op は program counter/command/operand の略称．最上部と最下部の表は、並列構造を持たない部分のスタックマシンコードが表示され．中央部には、並列構造を形成するプロセスの数だけスタックマシンコードの表が横並びで表示される．sample.txt は 2 つのプロセスからなる並列構造を持つので、図 3.4 には 2 つの表が横並びで表示されている．

そして、ウィンドウ右上には変数名とその値の履歴が表形式で表示されている．この表は store 命令または restore 命令が実行されるたびに更新される．図 3.4 では store 命令を実行していないので空白になっている．

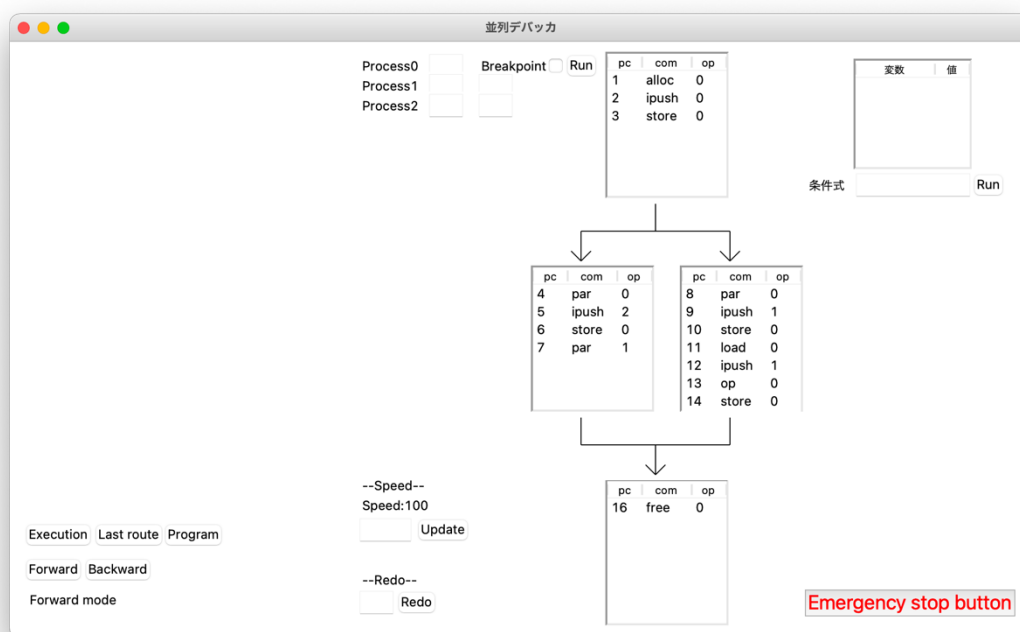


図 3.4 作成した GUI

その他、各ボタンとそれに対応する入力用テキストボックスについては以下の通りである．

- Execution: ウィンドウ左側に実行履歴を表示する Execution モードに切り替えるボタン. 初期モードは Execution モード.
- Last route: ウィンドウ左側に逆向き実行の経路を表示する Last route モードに切り替えるボタン. Redo を実行する際に使用するモード. 初期モードは Execution モード.
- Program: ウィンドウ左側に元のプログラムを表示する Program モードに切り替えるボタン. ソースプログラムとスタックマシンコードの対応を確認するモード. 初期モードは Execution モード.
- Forward: 前向き実行モードに切り替えるボタン. ウィンドウ左下に文字で現在のモードが記載される. 図 3.4 は前向き実行モード.
- Backward: 逆向き実行モードに切り替えるボタン. ウィンドウ左下に文字で現在のモードが記載される.
- Breakpoint/Run: それぞれの並列プロセスにブレークポイントを指定してそこまで実行させることができる. Breakpoint の文字の横にあるチェックボックスにチェックを入れた状態でスタックマシンコードをクリックするとそのスタックマシンコードにブレークポイントを設定できる.
- 条件式/Run: テキストボックスの欄に入力した条件式を満たすまで前向き実行または逆向き実行を行い続ける.
- Update: 前向き実行の速度を更新するボタン. テキスト欄には整数値を入力する. 初期値は 100. ここで言う速度 n とは n 個の命令を実行するごとに 1 秒間の入力待ち時間を設けるという意味である. ただし, $n=0$ の場合は入力待ち時間を設けない.
- Redo: 逆向き実行のさらに逆向き実行を行うボタン. 逆向き実行の履歴を保存することで前向き実行を行い, 逆向き実行を遡る.
- Emergency stop button: 前向き実行を停止させるボタン. デッドロックが起きたと思われる際に, ループから抜け出して前向き実行を停止させるためにある.

3.2 ソースプログラムとスタックマシンコードの対応

本研究で作成した可逆デバッガーではソースプログラムとそれから変換されたスタックマシンコードの対応関係を調べる機能を実装した.

ウィンドウの左下にある Program ボタンをクリックすることでウィンドウ左側に元のプログラムが表示される. この状態で, 任意のスタックマシンコードをクリックするとそのスタックマシンコードの変換元にあたる部分のプログラムが青文字, 背景色シアン色にハイライトされる.

以下に具体例を示す.

まずプログラムを実行し, 図 3.2 に示す sample.txt を読み込む. 次に, Program ボタン

をクリックしてソースプログラムを表示させる。この状態から pc/com/op = 1/alloc/0 の行をクリックすると図 3.5 のようになる。

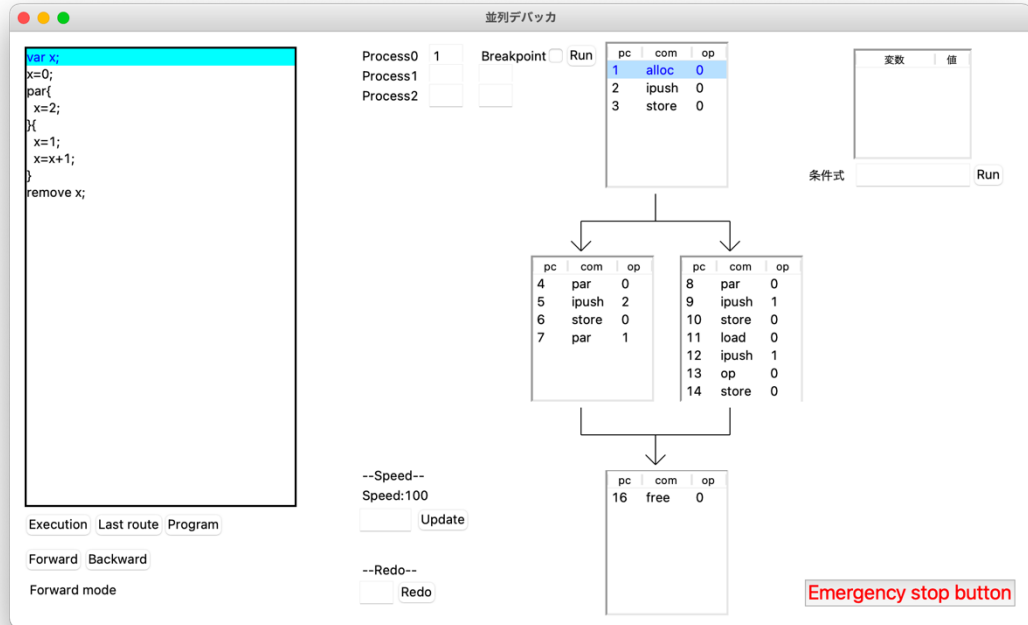


図 3.5 対応するソースプログラムとスタックマシンコードの例

3.3 実行例

ここで、いくつかの実行例を示す。実行例には図 3.2 の sample.txt とデッドロックを起こす可能性のあるプログラム philosophers.txt を用いる。

philosophers.txt では食事する哲学者の問題を取り上げる。図 3.6 に philosophers.txt のソースコードを示す。本研究で考える食事する哲学者は単純化のため 3 人とする。

3 人の哲学者は円卓を囲むように座っており、それぞれの哲学者の間には一本ずつフォークが置かれている。食事をするには左右 2 本のフォークが必要であり、哲学者は同時に 2 本のフォークを取ることはできない。そして、哲学者は自分の食事が終わるまでフォークを手放すことはない。

この時、変数にセマフォなどのロックが用意していないのでデッドロックが発生する可能性がある。

```
var phil1;
var phil2;
var phil3;
```

```

var fork1;
var fork2;
var fork3;
phil1=0;
phil2=0;
phil3=0;
fork1=0;
fork2=0;
fork3=0;
par{
    while (phil1==0) do
        if (fork1==0) then
            fork1=1;
        else
            skip;
        fi;
        if (fork2==0) then
            fork2=1;
        else
            skip;
        fi;
        if (fork1==1 && fork2==1) then
            phil1=1;
            fork1=0;
            fork2=0;
        else
            skip;
        fi;
    od;
}{
    while (phil2==0) do
        if (fork2==0) then
            fork2=2;
        else
            skip;
        fi;

```

```

    if (fork3==0) then
        fork3=2;
    else
        skip;
    fi;
    if (fork2==2 && fork3==2) then
        phil2=1;
        fork2=0;
        fork3=0;
    else
        skip;
    fi;
od;
}{
while (phil3==0) do
    if (fork3==0) then
        fork3=3;
    else
        skip;
    fi;
    if (fork1==0) then
        fork1=3;
    else
        skip;
    fi;
    if (fork3==3 && fork1==3) then
        phil3=1;
        fork3=0;
        fork1=0;
    else
        skip;
    fi;
od;
}
remove fork3;
remove fork2;

```



```

remove fork1;
remove phil3;
remove phil2;
remove phil1;

```

図 3.6 philosophers.txt

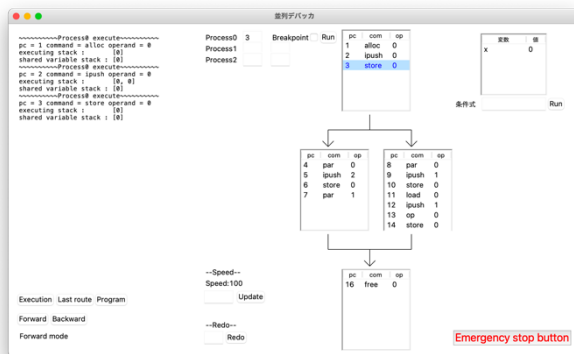
3.3.1 可逆デバッグの実行例

sample.txt を読み込ませ pc/com/op = 3/store/0 の行をクリックすると、図 3.7 に示すように par 命令が実行される直前まで前向き手動実行を行う。

実行後は図 3.7 のように pc/com/op = 3/store/0 の行が青色文字に変わる。この文字色の変化は現在のプログラムカウンタが 3 まで実行が進んだ状態であることを表している。

また、ウィンドウ上にある Process0 の横のテキストボックスに 3 が出力される。

他のプロセスを手動実行する場合も同様に行う。



```

~~~~~Process0 execute~~~~~
pc = 1 command = alloc operand = 0
executing stack :      [0]
shared variable stack : [0]

~~~~~Process0 execute~~~~~
pc = 2 command = ipush operand = 0
executing stack :      [0, 0]
shared variable stack : [0]

~~~~~Process0 execute~~~~~
pc = 3 command = store operand = 0
executing stack :      [0]
shared variable stack : [0]

```

図 3.7 前向き実行の例(左)と実行履歴の拡大(右)

次に、図 3.7 の状態からブレークポイントを設定して前向き自動実行を行う。

Breakpoint の横にあるチェックボックスにチェックを入れ Process0 以外のスタックマシコードをクリックすると、プログラムカウンタにブレークポイントを設定できる。

図 3.8(左)はプログラムカウンタ 7 とプログラムカウンタ 10 にそれぞれブレークポイントを設定した様子である。ブレークポイントを設定すると pc/com/op = 7/par/1 の行と pc/com/op = 10/store/0 の行が赤色文字に変わる。この文字色の変化はブレークポイントが設定された状態であることを表している。また、ウィンドウ上にある Breakpoint の下の

テキストボックスに 7 と 10 が出力される。

この状態から Breakpoint の横の Run ボタンを押すと前向き自動実行が行われる。自動実行を行ったところ図 3.8(右)のような結果になった。2 章で述べたように、この自動実行の結果は必ずしも図 3.8(右)と一致するとは限らず、これは一例である。

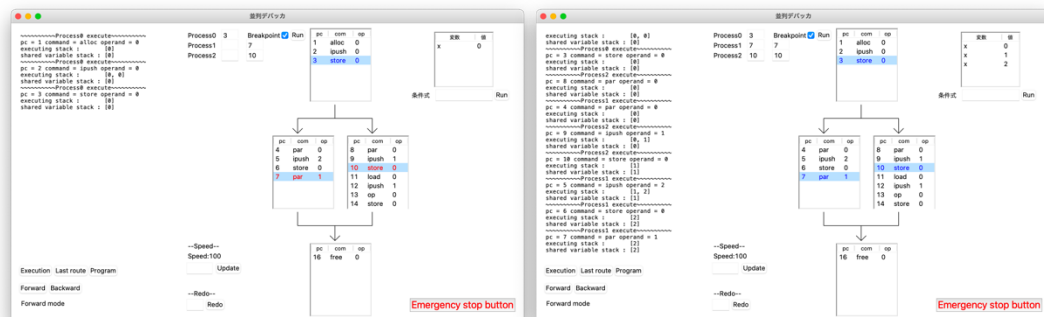


図 3.8 ブレークポイントの設定(左)と実行後の様子(右)

最後に図 3.8(右)の結果に対して逆向き実行を行う。

逆向き実行を行うには、ウィンドウ左下の Backward ボタンをクリックして逆向き実行モードに切り替える。逆向き実行モードに切り替わると図 3.9 のようにスタックマシンコードと矢印が反転する。また、ウィンドウ左下に Backward mode と表示される。逆向き実行モードではプログラムカウンタの値もひっくり返る。

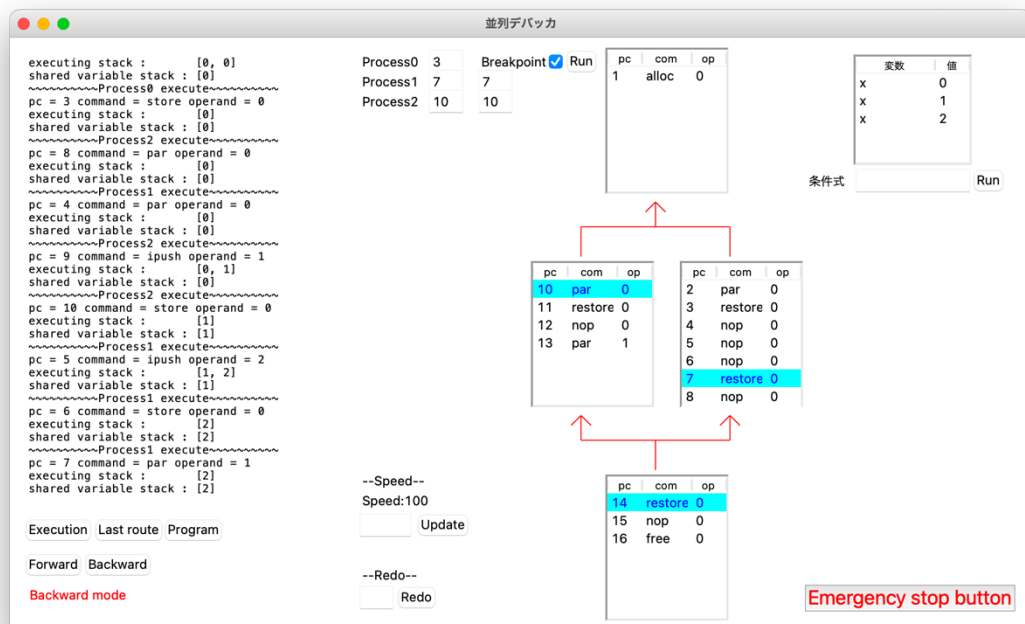


図 3.9 逆向き実行モード

逆向き実行モードで restore 命令の行をクリックすると逆向き実行が実行される。

図 3.9 の状態から pc/com/op = 7/restore/0 の行をクリックすると、図 3.10 に示すように逆向き実行が行われる。

逆向き実行は実行履歴に赤字で出力される。

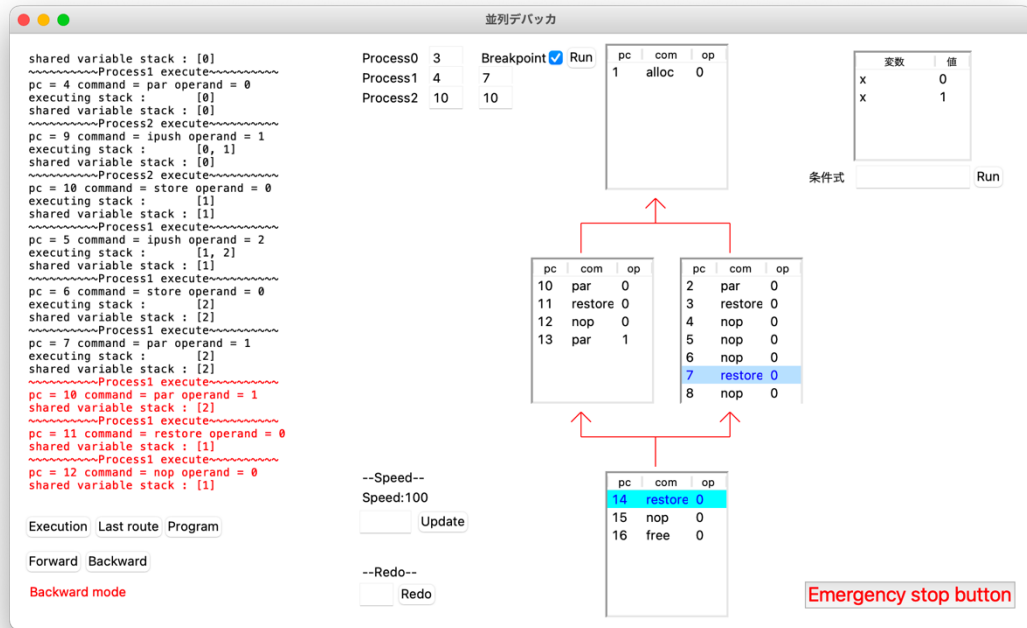


図 3.10 逆向き実行の例

.....	~~~~~Process1 execute~~~~~
~~~~~Process2 execute~~~~~	pc = 7 command = par operand = 1
pc = 10 command = store operand = 0	executing stack : [2]
executing stack : [1]	shared variable stack : [2]
shared variable stack : [1]	~~~~~Process1 execute~~~~~
~~~~~Process1 execute~~~~~	pc = 10 command = par operand = 1
pc = 5 command = ipush operand = 2	shared variable stack : [2]
executing stack : [1, 2]	~~~~~Process1 execute~~~~~
shared variable stack : [1]	pc = 11 command = restore operand = 0
~~~~~Process1 execute~~~~~	shared variable stack : [1]
pc = 6 command = store operand = 0	~~~~~Process1 execute~~~~~
executing stack : [2]	pc = 12 command = nop operand = 0
shared variable stack : [2]	shared variable stack : [1]

図 3.11 図 3.10 の実行履歴の拡大

図 3.10 では逆向き実行として par 命令, restore 命令, nop 命令が順に実行されている。この逆向き実行によって直前の前向き実行 par 命令, store 命令, ipush 命令がこの順に取り消されてプログラムカウンタ 10 の store 命令が実行された状態まで戻る。

まとめると, 図 3.8(右)の状態では x に 1 が代入されその後に x に 2 が代入されていた。このまま前向き実行を進めると x+1 の値が x に代入され, 最終的に x の値は 3 となる。ここで, 逆向き実行を行い図 3.10 では x に 1 が代入された直後の状態まで戻った。

このように, 実行を遡り別の実行順を試すなどして問題の検証を行うことを可逆デバッグという。

### 3.3.2Redo 機能の実行例

続いて, sample.txt を用いて Redo 機能の実行例を示す。

まず, 図 3.7 の状態から条件式によるブレークポイントを設定して前向き自動実行を行う。ウィンドウの条件式の横にあるテキストボックスに x=3 を文字列として与える。さらにその横の Run ボタンをクリックすると, 与えた条件 x=3 を満たすまで前向き実行が行われる。

ところが sample.txt は並列構造を持つプログラムであり, その実行順によって x の値が 3 になることなくプログラムを実行し終える可能性がある。図 3.12 は x の値が 3 になることなくプログラムを実行し終えた例である。

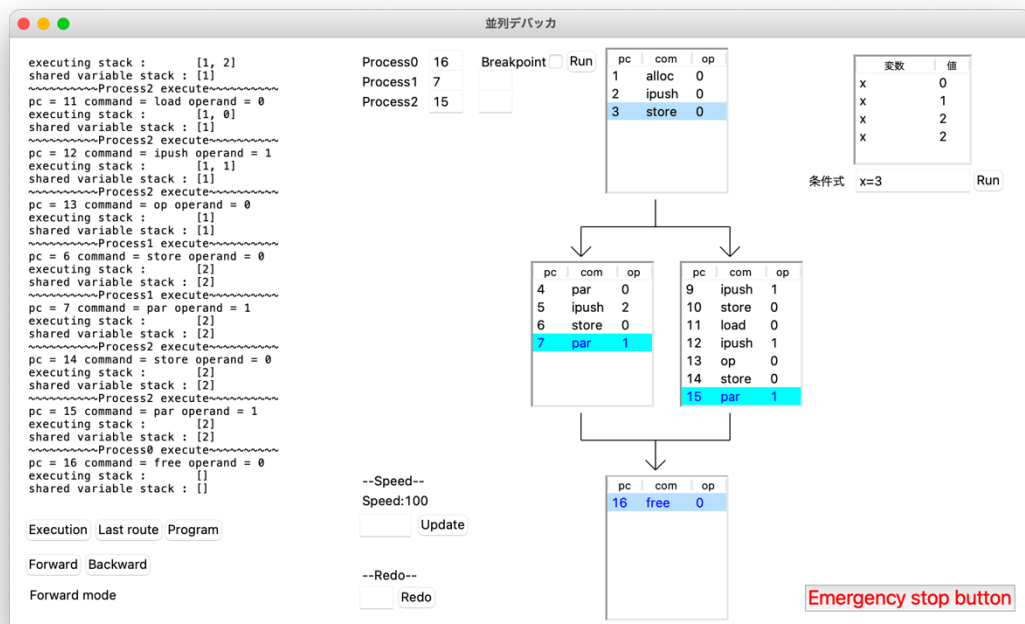


図 3.12 x の値が 3 にならない例

図 3.12 では x に 1 が代入され、その次に x+1 の値として 2 が x に代入された。そして最後に x に 2 が代入されてプログラムの実行が終わった。

この状態から最終的に x=3 になるように可逆デバッグを行う。

まず、x=0 の状態まで戻るように逆向き実行を行う。図 3.12 を逆向き実行モードに切り替え、条件式 x=0 を与えて Run ボタンをクリックする。すると store 命令によって x=0 が代入された状態まで戻る。続いて、再び前向き実行モードに切り替え、Last route ボタンを押して Last route モードに切り替える。すると図 3.13 のようになる。

Last route モードではウィンドウ左側に、前回どの手順で前向き実行が行われたのかが表示される。前向き実行の実行順に、実行された命令のプログラムカウンタが上から並べられ、それぞれのプロセス番号の列に振り分けられる。

ただし、行項目には行番号が降順に振り当てられている。これは複数回に分けて逆向き実行を行う際に行番号とプログラムカウンタの対応関係が崩れることを避けるためにこのようにしている。後から逆向き実行された命令のプログラムカウンタほどその行番号が大きな数になっている。

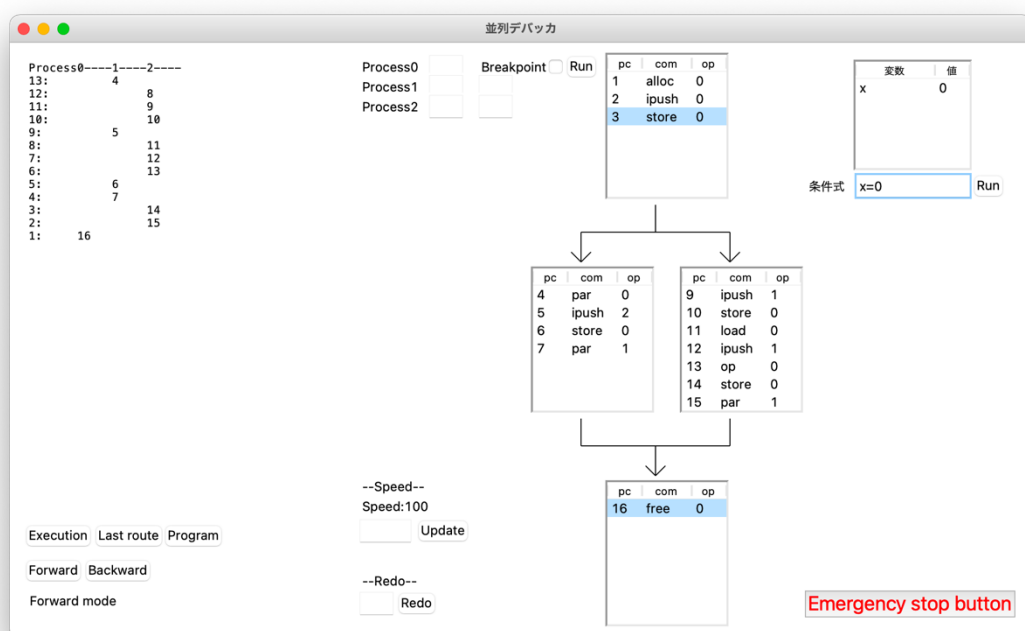


図 3.13 Last route モードの実行例

図 3.13 を見ると一番最初に実行された store 命令のプログラムカウンタは 10 であることがわかる。今回はここまで Redo による前向き実行を行うことにする。

プログラムカウンタ 10 の行番号は 10 なので Redo のテキストボックスに 10 と入力して Redo ボタンをクリックする。実行結果は図 3.14 のようになる。

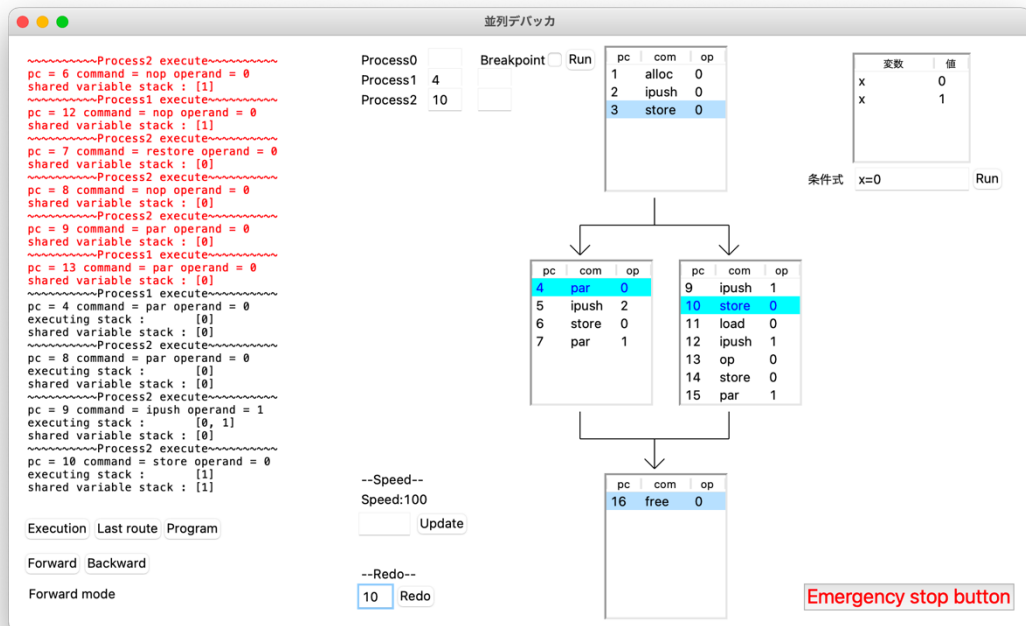


図 3.14 Redo 機能の実行例

Redo のテキストボックスに指定した分だけ図 3.12 と同じ実行手順で前向き実行が行われた。

このように Redo 機能によって、逆向き実行で戻した後に前回と同じ手順で命令を前向き実行することができる。Redo 機能で前向き実行の一部を再現して途中から分岐した新しい手順を実行することができる。

図 3.14 からは Process1 を先に全て実行してから Process2 の続きを実行すると最終的に x=3 になる結果を得られる。このようにしてどこから問題が発生したのかを検証することができる。

### 3.3.3 デッドロックのデバッグの実行例

philosophers.txt を読み込ませ pc/com/op = 18/store/0 の行をクリックして、par 命令が実行される直前まで前向き手動実行を行う。

続けて pc/com/op = 34/store/3 の行と pc/com/op = 86/store/4 の行と pc/com/op = 138/store/5 の行を順にクリックして前向き実行を進めると図 3.15 のようになる。

fork1 に 1 が、fork2 に 2 が、fork3 に 3 がそれぞれ代入されている。これは 3 人の哲学者が一本ずつフォークを持って待機している状態である。食事には 2 本のフォークが必要で、かつ食事が終わるまでフォークを放さないでデッドロックが発生している。

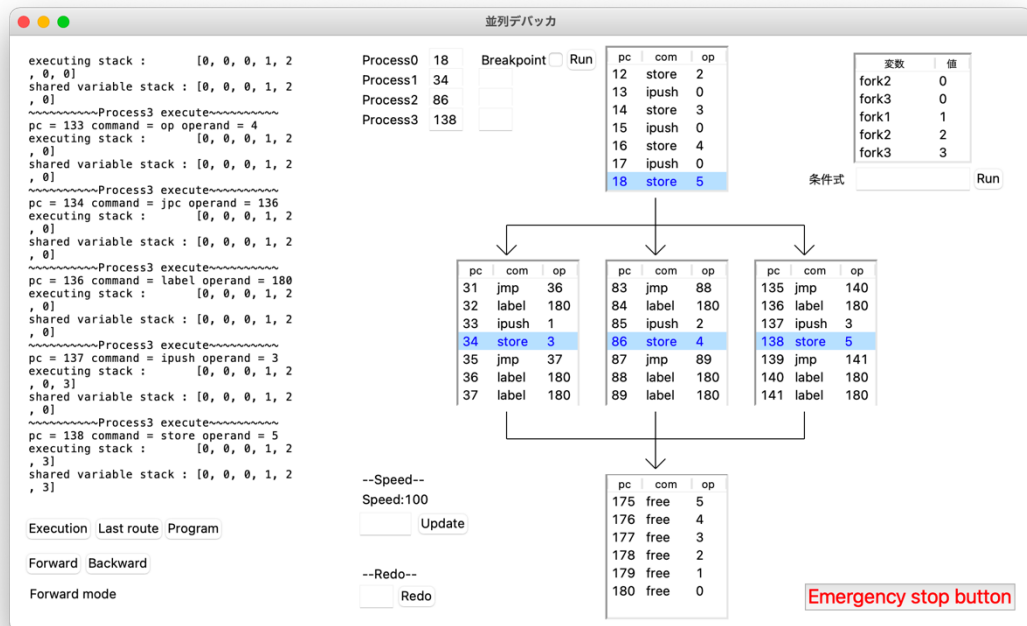


図 3.15 デッドロックのデバッグの実行例

図 3.15 の状態からはどのように前向き実行を進めてもプログラムが終わることはない。そのためブレークポイントの設定などによっては実行が終わることなく動き続けることになる。しばらく様子を見て無限ループに陥ったと判断した時は実行を途中で止めたい。

その際はウィンドウ右下の Emergency stop button をクリックして実行を停止させる。前向き実行中は命令 n 回ごとに 1 秒間入力を受け付けるので Emergency stop button によって実行を停止させることができる。

実行を停止した後は他のプログラムでやるのと同じように、逆向き実行で遡って問題を検証をすることができる。

## 4 おわりに

本研究では、先行研究[1]で提案された並列プログラムの実行環境をもとに、単純な並列プログラムに対する GUI を備えた可逆デバッガーを作成した。while ループ、if 文そして並列ブロックを持つ単純な並列プログラムを対象に、抽象機械で命令を実行できるようにしている。この抽象機械では、前向き実行の際に履歴をスタックに保存し、逆向き実行の際にスタックから情報を取り出すことで可逆実行を可能にしている。

先行研究[1]の実行環境では FILO 方式でスタックから情報を取り出すことでバックトラックによる逆向き実行を行っている。しかし、この実行環境では逆向き実行のために前向き実行を完了させる必要があり、実行が終了しない並列プログラムをデバッグすることはできない。

そこで、本研究ではこの実行環境に対し、前向き実行モードと逆向き実行モードの切り替え機能を実装し、前向き実行を全て終了させなくても逆向き実行が行えるようにした。これによってデッドロックの問題検証など前向き実行が終了できないプログラムに対しても可逆実行を行うことができる。

加えて、ブレイクポイントなどの設定した条件が満たされるまでプログラムを自動実行する機能を実装した。この機能によって、ある変数の値が 1 以上になるまで実行を行うといったことができるようになった。

そして、本研究で作成した可逆デバッガには新たに GUI を備えた。この GUI は Python の標準ライブラリ Tkinter を使用して作成した。GUI によって変数の値の変化を追いかけてやすくしたり、対象プログラムとそれから変換されたスタックマシンコードの対応関係を確認できる機能などを実装し、可逆デバッグを効率よく行えるデバッガを作成するように努めた。

これらの機能によって、並列プログラムの実行を追うことができるようになるだけでなく、もとの実行環境では実行結果が分かり難かった部分についても緩和されたことが期待できる。



## 参考文献

- [1] Takashi Ikeda and Shoji Yuen. A Reversible Runtime Environment for Parallel Programs. Nagoya University. 2020 ,p.2-6.
- [2] Cercopes In Zipangu. “tkinter.ttk.Treeview 【ツリービューウィジェット】”. 2021.  
<https://cercopes-z.com/Python/stdlib-tkinter-widget-treeview-py.html> ,(参照 2022-01-24)
- [3] Soshi. “【Python】tkinter でテキストボックスを作成する方法について解説！”. 株式会社 flyhawk. 2021. <https://flytech.work/blog/19865/> ,(参照 2022-01-24)

## 付録 抽象機械

本研究では，抽象機械として動くプログラム `vm_TK.py` を作成した．このプログラムは `github.com` で公開している．

[https://github.com/ryo2022/Sotsugyo/blob/master/vm_TK.py](https://github.com/ryo2022/Sotsugyo/blob/master/vm_TK.py)

実行コマンド

`Python3 vm_TK.py`