Verificación de Programas con F*

Clase 10 - 28/05/2024

Anuncios parroquiales

- La próxima semana (martes 4/6) no hay clase
- Empezar a pensar proyectos
 - Una estructura de datos
 - Algún algoritmo relativamente simple
 - Algún programa real (con IO, etc) y algunas pruebas ligeras sobre el mismo
 - Formalizar alguna estructura matemática (grupo, anillo, etc)
 - Formalizar algún lenguaje de programación
- 11/6: Gabriel Ebner sobre Lean4/mathlib
- Otra clase invitada: Ideas?

Pruebas calculacionales

Pruebas calculacionales, elaboradas

```
let lem1 (a : pos) : Lemma (2 * a > a) = ()
let calc0_desugared (a : pos) : Lemma (a + a > a) =
    calc_finish (fun x y -> (>) x y <: Type) (fun () ->
        calc_step (fun x y -> (>) x y <: Type) a (fun () ->
        calc_step (fun x y -> (==) x y <: Type) (2 * a) (fun () ->
        calc_init (a + a)
    ) (fun () -> ())
    ) (fun () -> lem1 a)
)
```

• Cada paso se chequea independientemente: la prueba de uno (o admit()) no puede afectar al otro.

Tácticas

(otra presentación y archivo)

Poly1305: performance con y sin canon

- Sin canon: lento e impredecible, incluso con 100x de límite.
- Con canon: rápido y robusto.
 - (Rate: % de éxito, otras columnas en segundos)

• Ver sección 6.1 del <u>Paper de Meta-F*</u> para más detalles.

	Rate	Queries	Tactic	Total
smt1x	0.5%	0.216 ± 0.001	_	2.937
smt2x	2%	0.265 ± 0.003	_	2.958
smt3x	4%	0.304 ± 0.004	_	3.022
smt6x	10%	0.401 ± 0.008	_	3.155
smt12x	12.5%	0.596 ± 0.031	_	3.321
smt25x	16.5%	1.063 ± 0.079	_	3.790
smt50x	22%	2.319 ± 0.230	_	5.030
smt100x	24%	5.831 ± 0.776	_	8.550
interp	100%	0.141 ± 0.001	1.156	4.003
native	100%	0.139 ± 0.001	0.212	3.071

Tareas

- **Proyectos**. Entramos en modo consulta / a pedido.
- No hay mucha práctica de lo de hoy.
 - Pueden completer el archivo y/o hacer los archivos del curso de la ECI
- Leer el capítulo 29 (tácticas, es corto)
 - Más material de F* y tácticas: Formal Verification with F* and Meta-F* (fstar-lang.org).
 - Si les interesa lógica de separación (verificación de programas con estado, punteros, etc), ver "Parte VII" del tutorial (Pulse).