

Introduction au Model Checking

Alexandre Duret-Lutz

février 2013

<http://www.lrde.epita.fr/~adl/ens/mc/>

- 11 fév Introduction
- 18 fév Diagrammes de décision binaires (BDD)
- 25 fév Vérification CTL avec BDD
- 4 mars Logique temporelle à temps linéaire (LTL), Automates de Büchi
- 10 mars Operations sur les automates de Büchi
- 17 mars PSL, automates alternants
- 24 mars ?

① Model checking, kézako ?

Exemple: algorithme (foireux) d'exclusion mutuelle

② Le temps

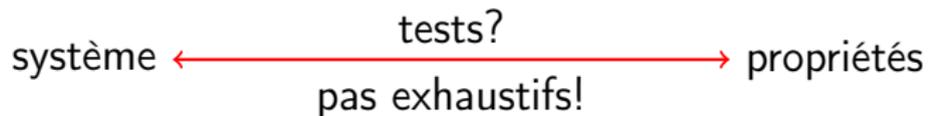
③ Les propositions atomiques

④ Les structures de Kripke

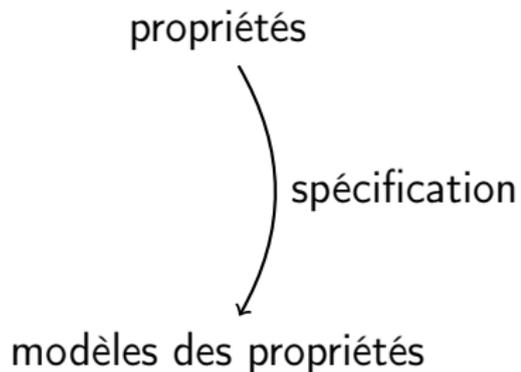
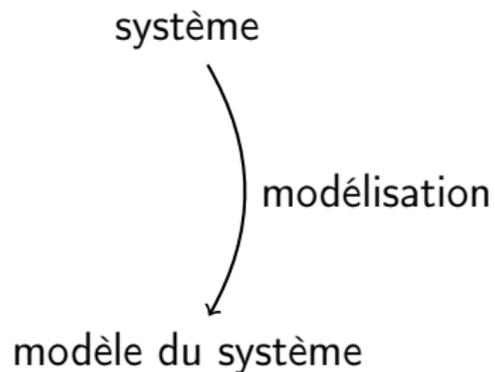
Exemple clients/serveur par automates synchronisés

⑤ Équité

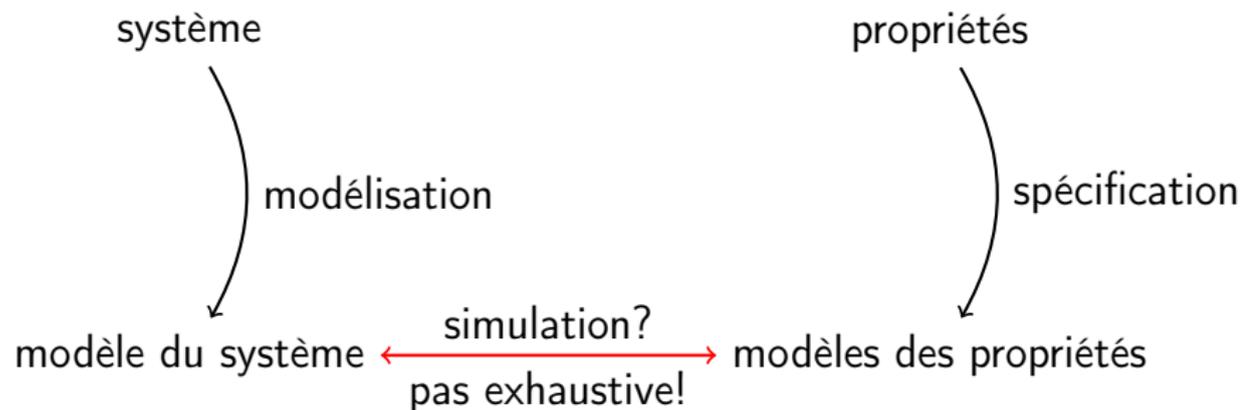
Vérification formelle



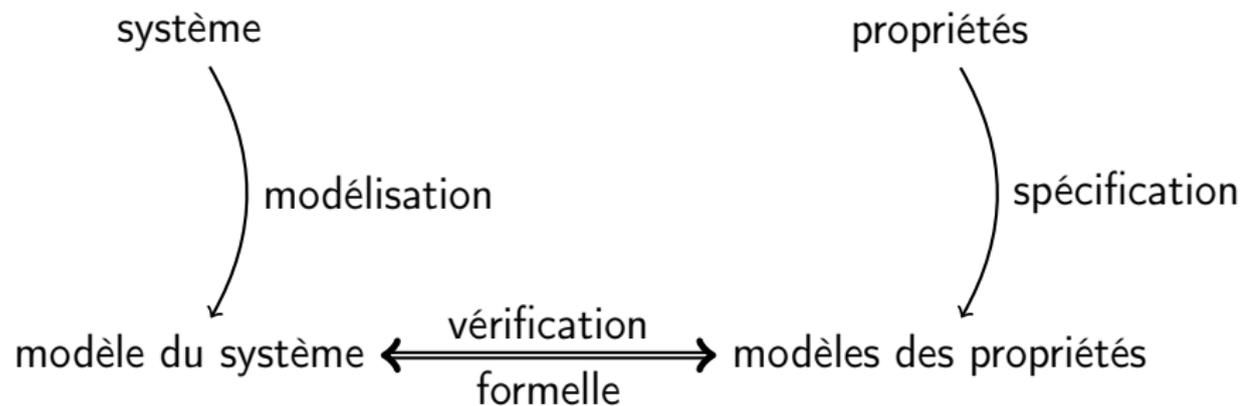
Vérification formelle



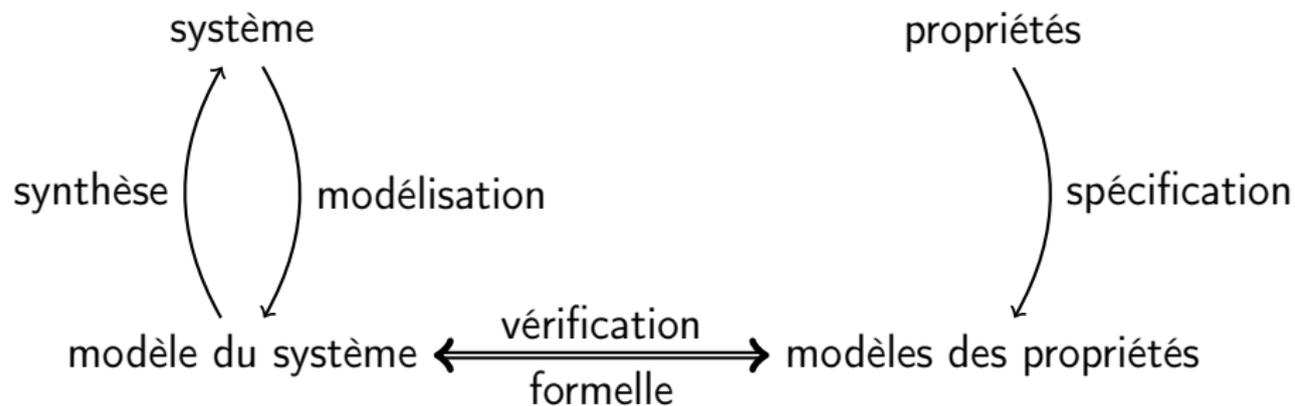
Vérification formelle



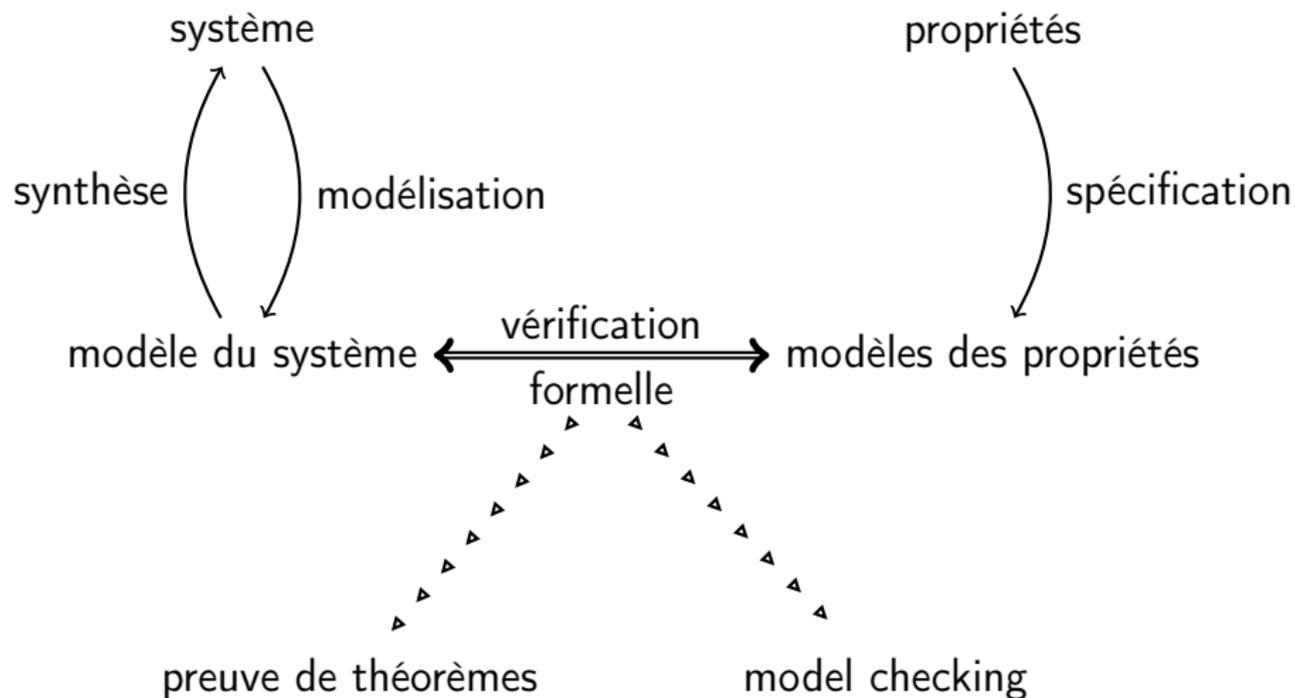
Vérification formelle



Vérification formelle



Vérification formelle



- ① Décrire le système sous une forme qui permette de raisonner.
- ② Prouver les propriétés par déductions logiques.

Peut être manuel, ou plus ou moins automatisé.

Il existe des outils d'aide à l'automatisation des preuves (p.ex. Coq) mais rien n'est entièrement automatique. Difficile d'obtenir un contre-exemple quand le théorème est faux.

Les travaux : développement de systèmes de preuves, étude des puissance d'expression des logiques, etc.

Approche **automatique** de la vérification formelle.

Vérification exhaustive de tous les comportements du modèle.

L'**arnaque** : le modèle doit être suffisamment abstrait pour que son exploration soit réalisable.

Deux grandes approches :

- ▶ ensembliste (symbolique)
- ▶ automate (explicite)

Exemple: algorithme d'exclusion mutuelle

Variables globales: req_P et req_Q .

Processus P (boucle infinie)

1. $req_P \leftarrow 1$
2. $wait(req_Q = 0)$
3. section critique
4. $req_P \leftarrow 0$

Processus Q (boucle infinie)

1. $req_Q \leftarrow 1$
2. $wait(req_P = 0)$
3. section critique
4. $req_Q \leftarrow 0$

État initial: $P = 1, Q = 1, req_P = 0, req_Q = 0$.

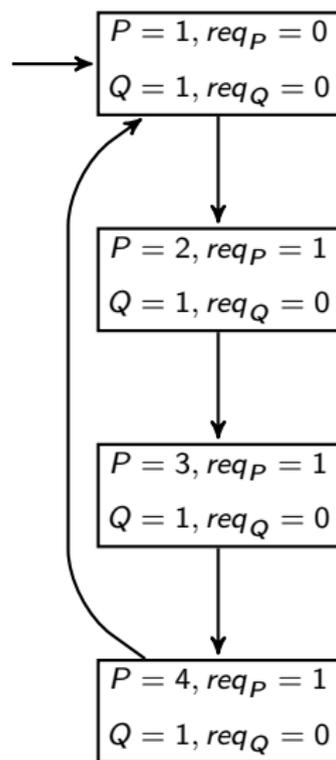
Propriétés à vérifier:

- ① À tout moment il y a au plus un processus en section critique.
- ② Tout processus demandant l'entrée en section critique finit par y entrer.
- ③ L'ordre des entrées dans la section critique respecte l'ordre des demandes.

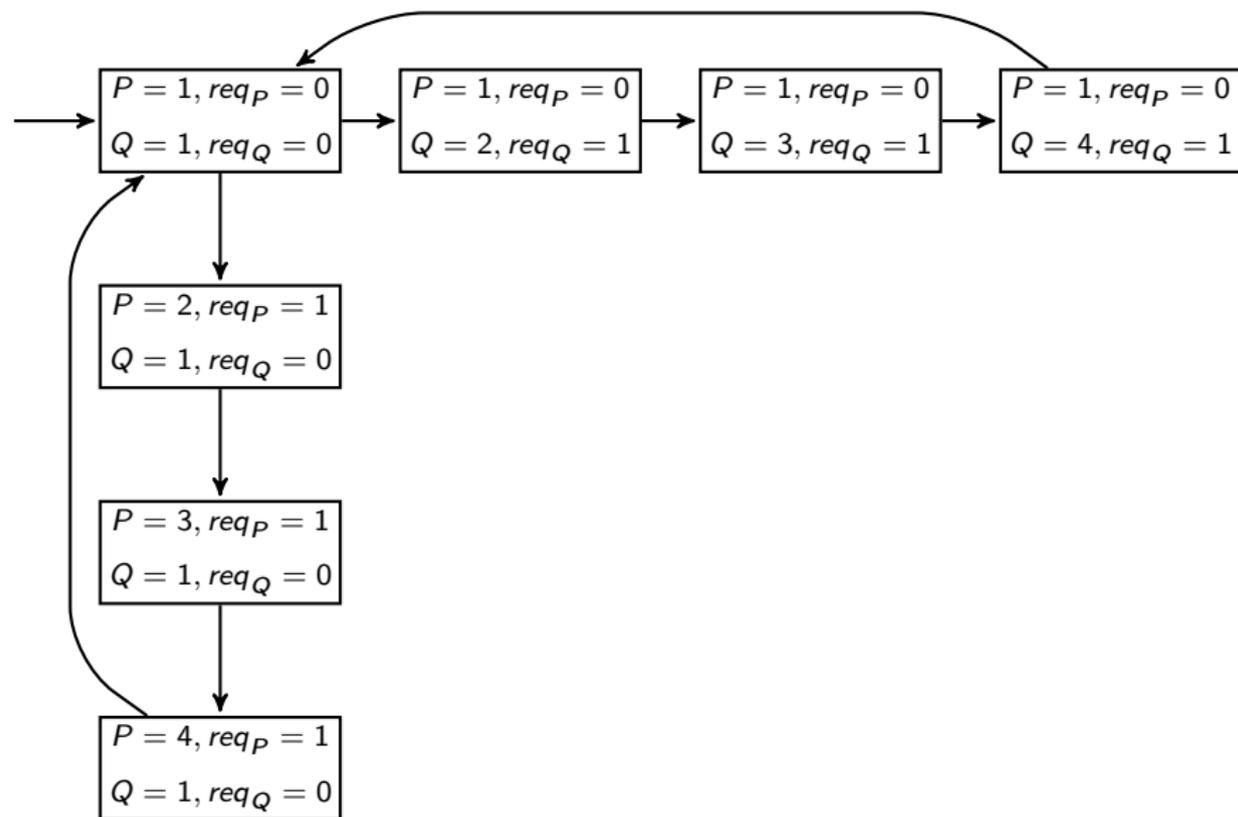
Exemple: espace d'état ou graphe d'accessibilité

$$\longrightarrow \begin{array}{|l} P = 1, req_P = 0 \\ Q = 1, req_Q = 0 \end{array}$$

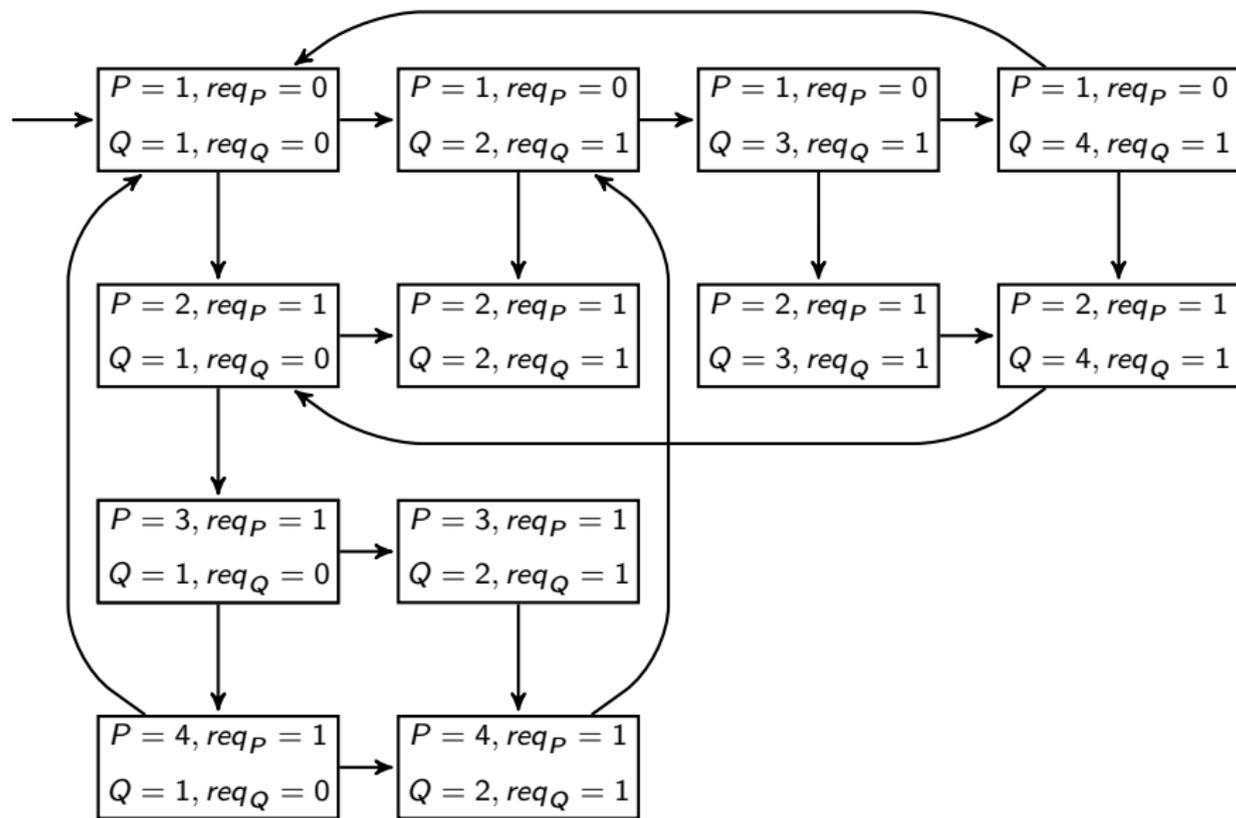
Exemple: espace d'état ou graphe d'accessibilité



Exemple: espace d'état ou graphe d'accessibilité



Exemple: espace d'état ou graphe d'accessibilité



Propriété 1

À tout moment il y a au plus un processus en section critique.

Traduction : dans aucun état on n'a $P = 3$ et $Q = 3$.

C'est vrai.

Pour vérifier cette propriété il suffit de parcourir tout l'espace d'état une fois. On n'a besoin de connaître que l'ensemble des états, pas leurs liens.

Tout processus demandant l'entrée en section critique finit par y entrer.

Traduction: chaque chemin débutant dans un état accessible tel que $P = 2$ passe par un état où $P = 3$; idem pour $Q = 2$ et $Q = 3$.

C'est faux.

L'état

$P = 2, req_P = 1$
$Q = 2, req_Q = 1$

 n'a aucun successeur (c'est un **deadlock**).

Pour vérifier cette propriété on a besoin de connaître le graphe d'accessibilité (les états seuls ne suffisent pas).

Propriété 3

L'ordre des entrées dans la section critique respecte l'ordre des demandes.

Traduction: chaque chemin débutant dans un état accessible tel que $P = 2 \wedge Q = 1$ ne visite pas d'état vérifiant $Q = 3$ avant passer par un état vérifiant $P = 3$ (+ propriété symétrique pour Q).

C'est faux.

À partir de $\boxed{\begin{array}{l} P = 2, req_P = 1 \\ Q = 1, req_Q = 0 \end{array}}$ il existe un chemin dans lequel $P = 3$ n'est jamais satisfait.

Même type de vérification que la propriété 2.

Types de propriétés

(Lamport'77)

Sûreté Quelque chose de mauvais ne se produit pas.

Vivacité Quelque chose de bon se produira.

Équité Types particuliers de propriétés de vivacité.

Toute propriété est une conjonction d'une propriété de sûreté et d'une propriété de vivacité.

Types de propriétés

(Lamport'77)

Sûreté Quelque chose de mauvais ne se produit pas.

À tout moment il n'y a qu'un processus en section critique.

Vivacité Quelque chose de bon se produira.

Tout processus demandant l'entrée en section critique finit par y entrer.

Équité Types particuliers de propriétés de vivacité.

L'ordre des entrées dans la section critique respecte l'ordre des demandes.

Toute propriété est une conjonction d'une propriété de sûreté et d'une propriété de vivacité.

Actions Une étape est une action.

Un comportement est une séquence d'actions.

États Une étape est une paire $\langle s, d \rangle$ d'états.

Un comportement est une séquence $s_1 \rightarrow s_2 \rightarrow s_3 \rightarrow \dots$ d'états.

Actions/États Une étape est un triplet $\langle s, \alpha, d \rangle$ où s et d sont des états, α est une action.

Un comportement est une séquence $s_1 \xrightarrow{\alpha_1} s_2 \xrightarrow{\alpha_2} s_3 \xrightarrow{\alpha_3} \dots$ d'états et d'actions.

Les comportements peuvent être finis ou infinis.

L'état final d'un comportement fini peut être appelé « deadlock » selon qu'on l'aime ou pas.

Certains comportements infinis (qu'on n'aime pas non plus) sont dit « divergents » (livelock).

Machine à états

Un ensemble d'états Q , des états initiaux Q^0 , une relation de transition $\mathcal{R} \subseteq Q \times Q$.

Machine à actions/états

Un ensemble d'états Q , des états initiaux Q^0 , des actions \mathcal{T} , une relation de transition $\mathcal{R} \subseteq Q \times \mathcal{T} \times Q$.

Machine à états

Un ensemble d'états Q , des états initiaux Q^0 , une relation de transition $\mathcal{R} \subseteq Q \times Q$.

Machine à actions/états

Un ensemble d'états Q , des états initiaux Q^0 , des actions \mathcal{T} , une relation de transition $\mathcal{R} \subseteq Q \times \mathcal{T} \times Q$.

Q , \mathcal{T} et \mathcal{R} peuvent être infinis ou non...

On peut ajouter des conditions (de terminaison, d'acceptation, d'équité, ...) pour filtrer les comportements générés.

P.ex.: états terminaux pour n'avoir que des comportements finis.

Tout est (convertible en) machine à (actions/) \dot{e} tats

- ▶ Automates
 - ▶ Automates classiques
 - ▶ Automates à pile
 - ▶ Machines de Mealy
 - ▶ Machines de Moore
 - ▶ Machines de Turing (à une ou plusieurs bandes)
 - ▶ Automates de Büchi, de Streett, de Rabin, de Muller...
 - ▶ Automates cellulaires
- ▶ Ordinateurs de von Neumann
- ▶ Algorithmes
- ▶ Grammaires BNF
- ▶ Algèbres de processus
- ▶ ...

Machine à états pour un programme (1/2)

```
main() { int f = 1;
        for (int i = 1; i <= 7; ++i) f = i * f;
        std::cout << f << std::endl;
    }
```

```
main() { int f = 1;
        for (int i = 7; 1 < i; --i) f = i * f;
        std::cout << f << std::endl;
    }
```

```
int fact(int i)
    { return (i == 1) ? 1 : i * fact(i-1); }
main() { std::cout << fact(7) << std::endl; }
```

Machine à états pour un programme (2/2)

- ▶ Quel est le programme le plus différent des autres ?

- ▶ Comment décrire ces programmes par une machine à états ?
Il faut choisir ce qui constitue un pas d'exécution...
Est-ce que $f = i * f$ représente 1, 2, 3 pas ou plus ?

Machine à états pour un programme (2/2)

- ▶ Quel est le programme le plus différent des autres ?
 - ▶ Du point de vue des séquences de multiplication effectuées : 1 et 3 sont identiques.
 - ▶ 2 ne donne le même résultat que parce que $*$ est commutatif.

- ▶ Comment décrire ces programmes par une machine à états ?

Il faut choisir ce qui constitue un pas d'exécution...

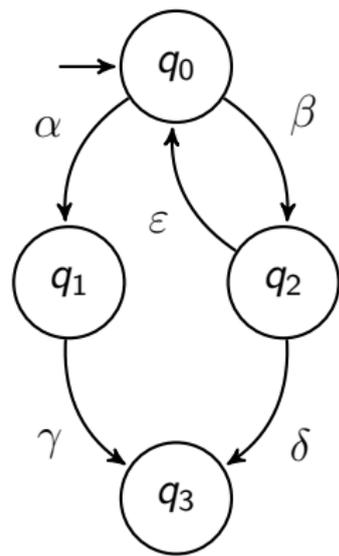
Est-ce que $f = i * f$ représente 1, 2, 3 pas ou plus ?

Tout dépend du niveau d'abstraction auquel on se place.

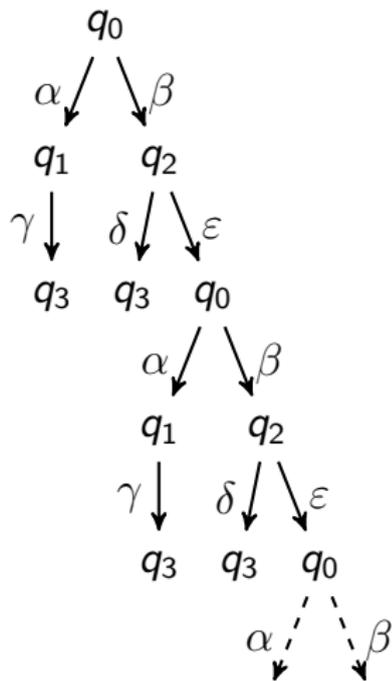
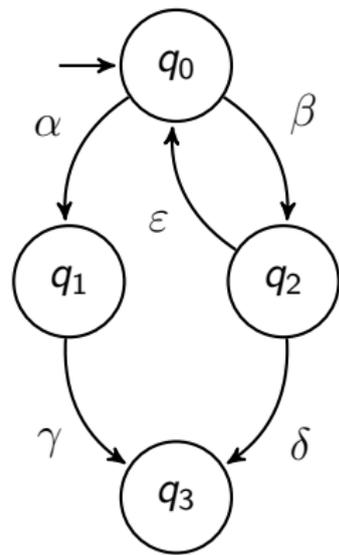
Des erreurs dans les programmes concurrents peuvent apparaître si l'on considère que $f = i * f$ représente 1 pas alors qu'il se décompose en réalité en plusieurs.

Pour traduire le C correctement en machine à états on a besoin d'une **sémantique opérationnelle** du langage qui prenne aussi en compte le modèle de mémoire de la machine.

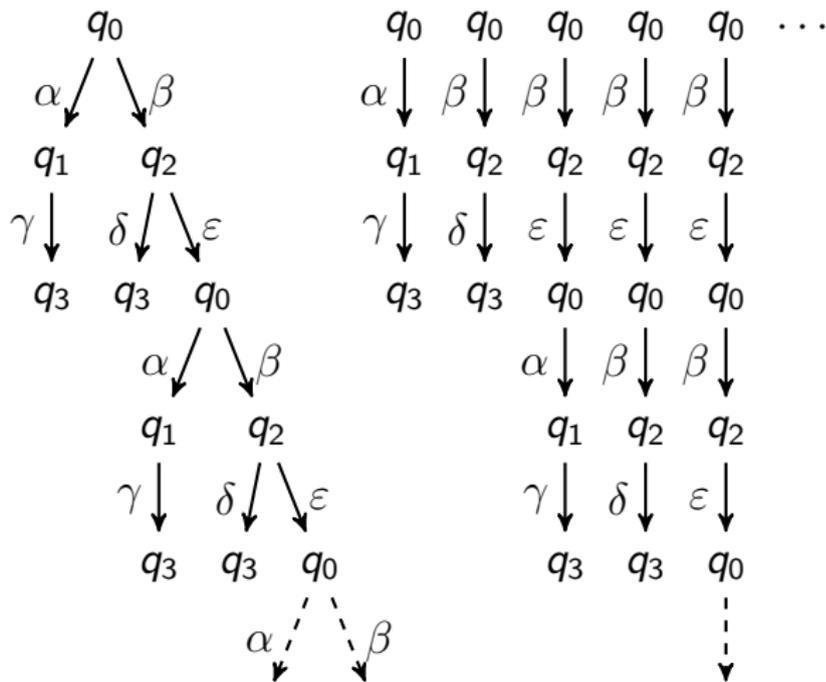
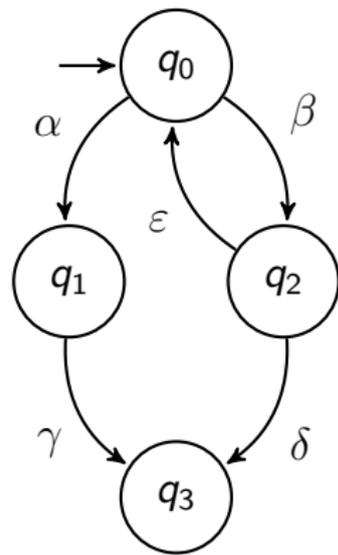
Temps arborescent ou linéaire (1/2)



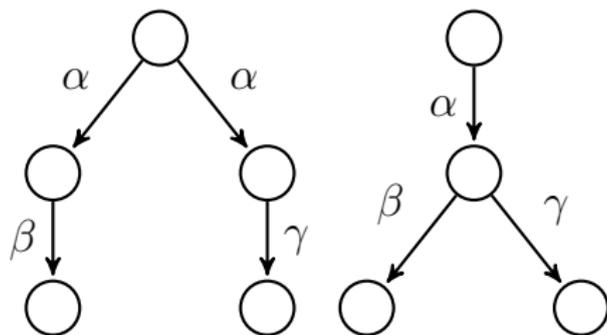
Temps arborescent ou linéaire (1/2)



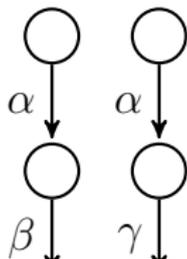
Temps arborescent ou linéaire (1/2)



Temps arborescent ou linéaire (2/2)



En logique arborescente, les deux arbres ci-dessus sont générés par deux machines à états différentes. En logique linéaire, les comportements des deux machines ne permettent pas de distinguer les machines. (Ce problème ne se pose que si l'on décide de ne pas distinguer les états.)



Propositions atomiques & notations (1/2)

Variables propositionnelles valuées en fonctions des propriétés (observées) du système.

Si $AP = \{p, q\}$, le système peut prendre au plus quatre états (observés) correspondant aux *minterms* sur AP : $p \wedge q$, $p \wedge \neg q$, $\neg p \wedge q$, $\neg p \wedge \neg q$.

Propositions atomiques & notations (1/2)

Variables propositionnelles valuées en fonctions des propriétés (observées) du système.

Si $AP = \{p, q\}$, le système peut prendre au plus quatre états (observés) correspondant aux *minterms* sur AP : $p \wedge q$, $p \wedge \neg q$, $\neg p \wedge q$, $\neg p \wedge \neg q$.

$$2^{AP} = \{\{p, q\}, \{p\}, \{q\}, \emptyset\}.$$

Il existe une bijection entre 2^{AP} et l'ensemble des *minterms* sur AP :

$$\begin{array}{lll} \{p, q\} & \leftrightarrow & p \wedge q \quad (\text{ou encore } pq) \\ \{p\} & \leftrightarrow & p \wedge \neg q \quad (p\bar{q}) \\ \{q\} & \leftrightarrow & \neg p \wedge q \quad (\bar{p}q) \\ \emptyset & \leftrightarrow & \neg p \wedge \neg q \quad (\bar{p}\bar{q}) \end{array}$$

Il existe une relation entre $2^{2^{AP}}$ et l'ensemble des formules propositionnelles sur AP . (Est-ce une bijection?)

Proposition atomiques & notations (1/2)

Si $AP = \{a, b, c\}$, quels sous-ensembles de $2^{2^{AP}}$ représentent les formules suivantes ?

▶ $\neg c$

▶ $a \vee \neg b$

▶ $a \wedge (b \leftrightarrow c)$

Proposition atomiques & notations (1/2)

Si $AP = \{a, b, c\}$, quels sous-ensembles de $2^{2^{AP}}$ représentent les formules suivantes ?

▶ $\neg c$

$\{\{a, b\}, \{a\}, \{b\}, \emptyset\}$

▶ $a \vee \neg b$

$\{\{a, b, c\}, \{a, b\}, \{a, c\}, \{a\}, \{c\}, \emptyset\}$

▶ $a \wedge (b \leftrightarrow c)$

$\{\{a, b, c\}, \{a\}\}$

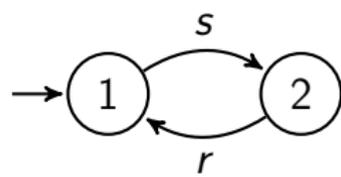
Structures de Kripke

Des machines à état étiquetées par des valuations de toutes les variables propositionnelles.

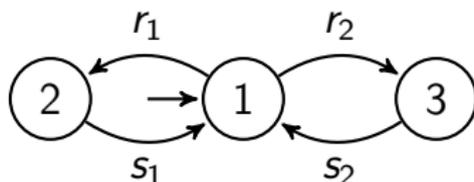
Une structure de Kripke est un quintuplet $K = \langle AP, Q, q^0, \delta, I \rangle$ où

- ▶ AP est un ensemble fini de propositions atomiques,
- ▶ Q est un ensemble fini d'états (les nœuds du graphe),
- ▶ $q^0 \in Q$ est l'état initial,
- ▶ $\delta : Q \mapsto 2^Q$ est une fonction indiquant les états successeurs d'un état,
- ▶ $I : Q \mapsto 2^{AP}$ est une fonction indiquant l'ensemble des propositions atomiques satisfaites dans un état.

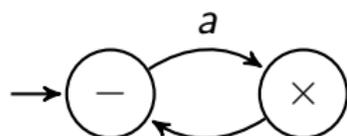
Ex.: clients/serveur par automates synchronisés



Client C



Serveur S



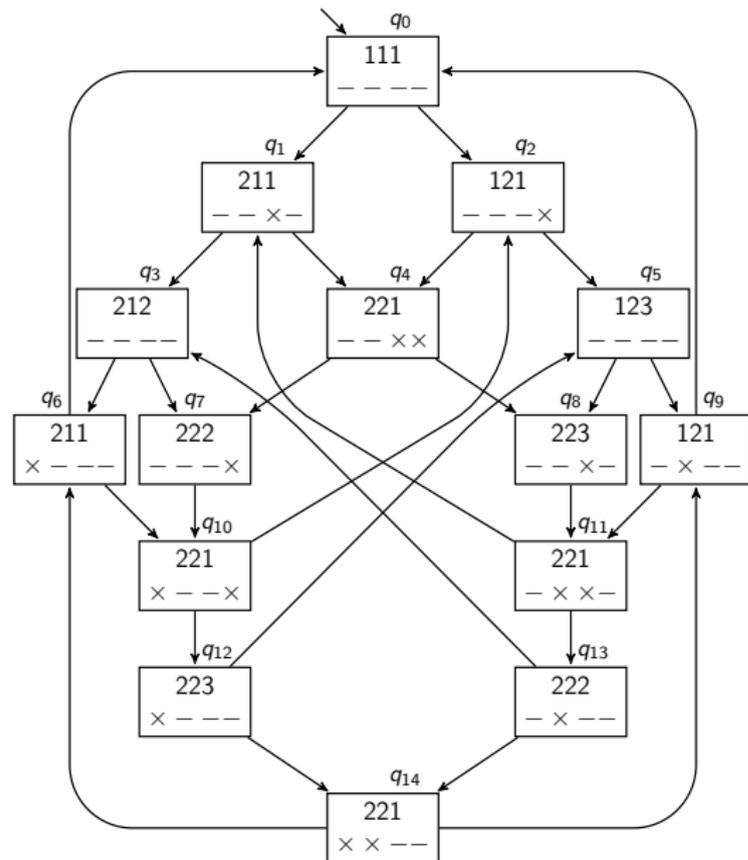
Canal B

Règles de synchronisation pour le système $\langle C, C, S, B, B, B, B \rangle$:

- (1) $\langle s, \cdot, \cdot, \cdot, \cdot, \cdot, a, \cdot \rangle$
- (2) $\langle \cdot, s, \cdot, \cdot, \cdot, \cdot, \cdot, a \rangle$
- (3) $\langle r, \cdot, \cdot, \cdot, d, \cdot, \cdot, \cdot \rangle$
- (4) $\langle \cdot, r, \cdot, \cdot, \cdot, d, \cdot, \cdot \rangle$
- (5) $\langle \cdot, \cdot, r_1, \cdot, \cdot, \cdot, d, \cdot \rangle$
- (6) $\langle \cdot, \cdot, \cdot, s_1, a, \cdot, \cdot, \cdot \rangle$
- (7) $\langle \cdot, \cdot, \cdot, r_2, \cdot, \cdot, \cdot, d \rangle$
- (8) $\langle \cdot, \cdot, \cdot, s_2, \cdot, a, \cdot, \cdot \rangle$

Si un client envoie une requête, recevra-t-il forcément une réponse ?

Espace d'états de l'exemple



Propositions atomiques pour l'exemple

On souhaite exprimer des propriétés concernant les envois et réceptions de messages. $AP = \{r_1, r_2, d_1, d_2\}$ avec:

- ▶ r_1 : une réponse est en chemin entre le serveur et le premier client
- ▶ r_2 : une réponse est en chemin entre le serveur et le second client
- ▶ d_1 : une requête (d pour demande) est en chemin entre le premier client et le serveur
- ▶ d_2 : une requête est en chemin entre le second client et le serveur

Comment traduire « Si un client envoie une requête, il recevra forcément une réponse » avec ces propositions atomiques ?

Propositions atomiques pour l'exemple

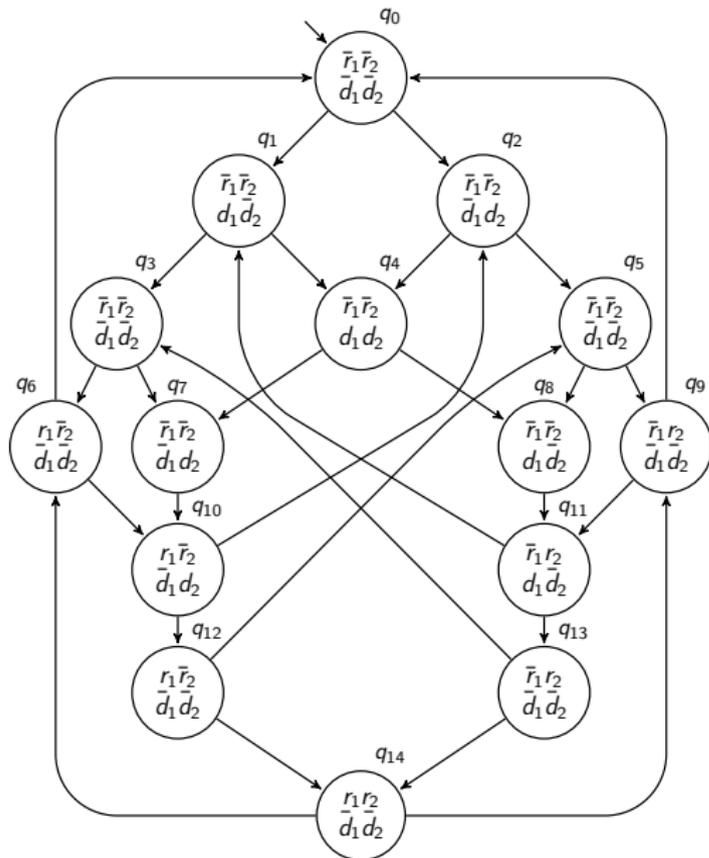
On souhaite exprimer des propriétés concernant les envois et réceptions de messages. $AP = \{r_1, r_2, d_1, d_2\}$ avec:

- ▶ r_1 : une réponse est en chemin entre le serveur et le premier client
- ▶ r_2 : une réponse est en chemin entre le serveur et le second client
- ▶ d_1 : une requête (d pour demande) est en chemin entre le premier client et le serveur
- ▶ d_2 : une requête est en chemin entre le second client et le serveur

Comment traduire « Si un client envoie une requête, il recevra forcément une réponse » avec ces propositions atomiques ?

Pour tout $i \in \{1, 2\}$, si un état vérifie d_i alors dans tous ses futurs possibles il possède un successeur qui vérifie r_i .

Structure de Kripke pour l'exemple

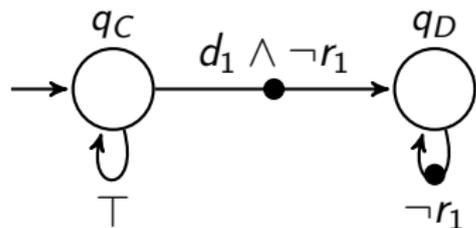


Exploration de la structure de Kripke

Pour tout $i \in \{1, 2\}$, si un état vérifie d_i alors dans tous ses futurs possibles il possède un successeur qui vérifie r_i .

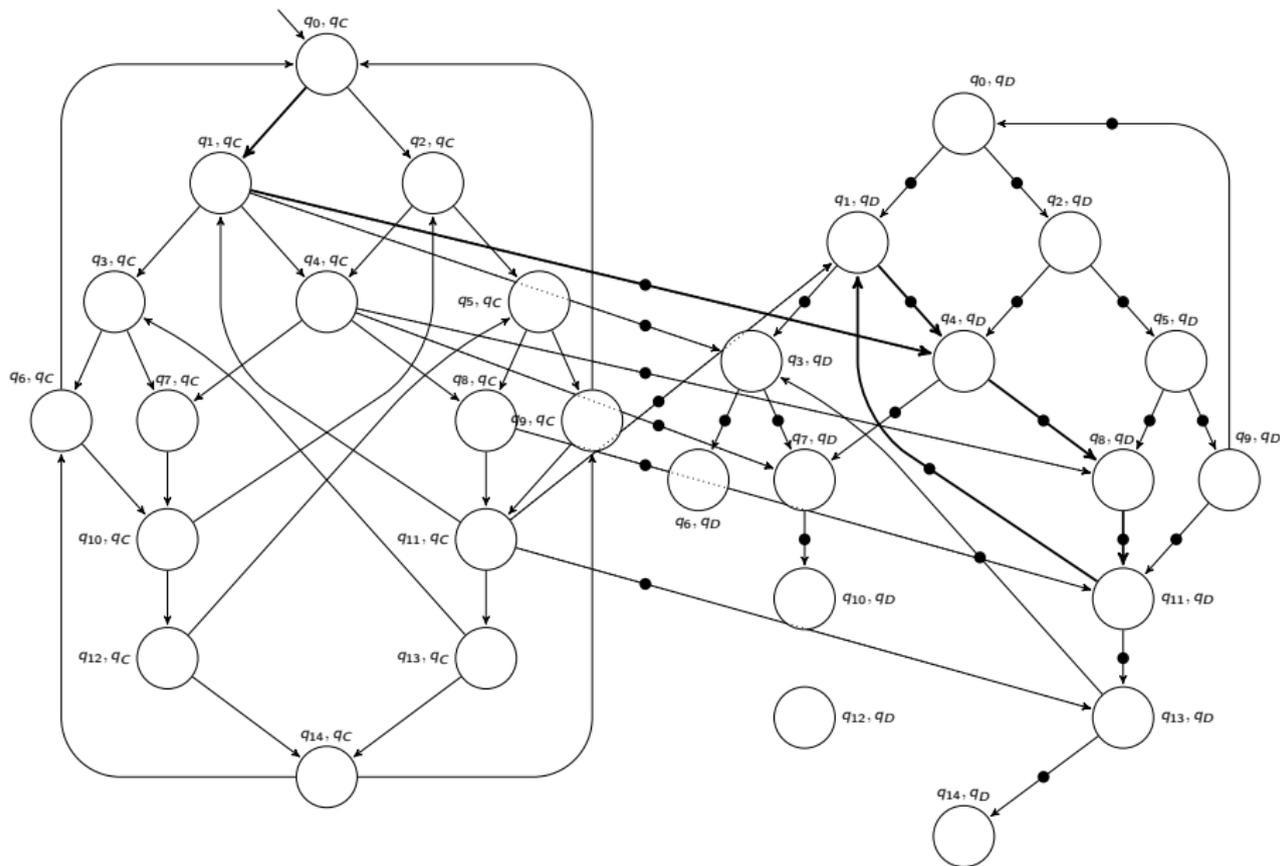
On cherche un contre-exemple, c'est-à-dire un chemin infini qui passe par d_i sans jamais passer par r_i . Par symétrie on peut se limiter à $i = 1$.

Anticipons sur les prochains cours... Le chemin qu'on voudrait reconnaître peut être reconnu par l'automate:



Où les chemins reconnus doivent passer infiniment souvent par des transitions « ● ».

Produit structure de Kripke/Automate



Vérification de la propriété

Sur le produit on peut alors chercher un cycle étiqueté par « ● » et accessible depuis l'état initial. C'est l'**emptiness check** dans l'approche automate du model checking.

Autre approche complètement différente (symbolique) :

- ▶ On construit l'ensemble E_1 des états de la structure de Kripke qui vérifient $\neg r_1$.
- ▶ On construit l'ensemble E_2 des états de E_1 dont les successeurs restent dans E_1 .
- ▶ On construit l'ensemble E_3 des états de E_2 dont les successeurs restent dans E_2 .
- ▶ On répète jusqu'à ce que $E_n = E_{n-1}$ ou $E_n = \emptyset$ (point fixe).
- ▶ Si $E_n = E_{n-1} \neq \emptyset$ et qu'il contient un état vérifiant d_1 et accessible depuis l'état initial (ce qu'on peut tester aussi par point fixe), on a trouvé un contre-exemple.

Peut désigner deux choses :

- ▶ Une propriété que l'on veut vérifier
 - ▶ L'ordre des entrées dans la section critique respecte l'ordre des demandes.
- ▶ Une propriété que l'on veut supposer pour filtrer les comportements (on parle d'**hypothèse d'équité**)
 - ▶ Le scheduler est équitable : un processus prêt à travailler travaillera après un temps d'attente fini... On doit ignorer les comportement du modèle où ça n'est pas le cas.

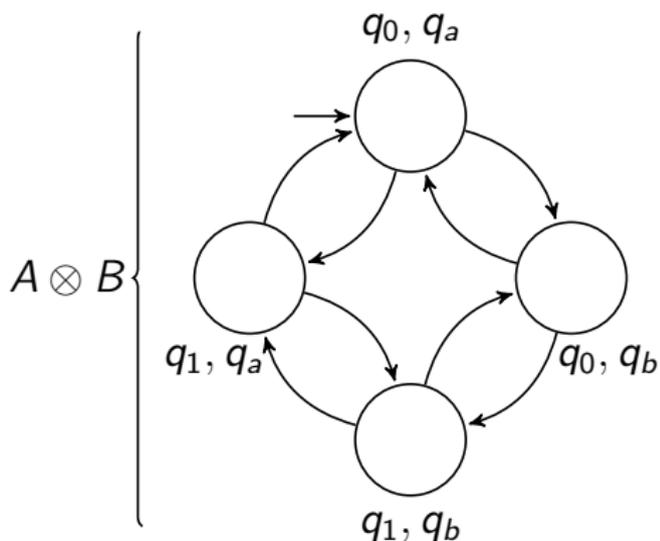
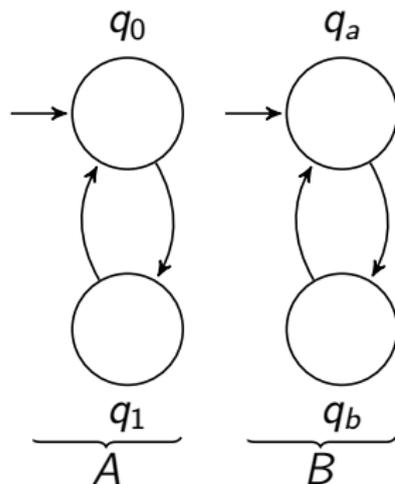
Différent types d'équité

Impartialité (unconditional fairness) Tous les processus s'exécutent un nombre infini de fois.

Justice (weak fairness) Tout processus qui peut toujours s'exécuter à partir d'un moment s'exécutera infiniment souvent.

Compassion (strong fairness) Tout processus qui peut s'exécuter infiniment souvent s'exécutera infiniment souvent.

Équité: exemple



Équité: exemple

