0. Introduction

IGL752 – Techniques de vérification et de validation (Hiver 2019)

Enseignant

Michael Blondin

@ michael.blondin@usherbrooke.ca

info.usherbrooke.ca/mblondin

bureau D4-1024-1 au 1er étage

Horaire

Cours magistraux	**Cours magistraux** (orientés exercices)
Mardi	Mercredi
13h30 – 15h20	15h30 – 16h20
D3-2029	D3-2029

But du cours

Savoir:

- Modéliser des systèmes simples par des systèmes de transition
- Spécifier des propriétés en logique temporelle
- Vérifier algorithmiquement qu'un système satisfait sa spécification

Préalables

MAT115 – Logique et mathématiques discrètes

- Logique
- Automates finis

IFT436 – Algorithmes et structures de données

- Algorithmes
- Parcours de graphes

Cours connexes

- IGL501/710 – Méthodes formelles en génie logiciel
- IFT313 – Introduction aux langages formels
- IFT503 – Théorie du calcul

Contenu

1. Introduction
2. Systèmes de transitions
3. Logique temporelle linéaire (LTL)
4. Automates de Büchi
5. Automates de Büchi et LTL
6. Logique temporelle arborescente (CTL)
7. Réduction d'ordre partiel
8. Vérification symbolique
9. Systèmes avec récursion
10. Systèmes infinis

Contenu

1. Introduction **2h**

- Motivation
- Vérification formelle
- Exemples

Contenu

2. Systèmes de transitions **1h**

- Systèmes de transitions
- Exécutions
- Exemples

Contenu

3. Logique temporelle linéaire (LTL) **6h**

- Syntaxe
- Sémantique
- Spécifier des propriétés
- Équivalences

Contenu

4. Automates de Büchi **3h**

- Mots infinis
- Langages ω-réguliers
- Automates de Büchi déterministes et non déterministes
- Automates de Büchi généralisés

Contenu

5. Automates de Büchi et LTL **3h**

- Produit d'automates
- Algorithmes de test du vide
- Vérification de formules LTL

Contenu

6. Logique temporelle arborescente (CTL) 6h

- Syntaxe
- Sémantique
- Spécifier des propriétés
- Équivalences
- Vérification de formules CTL

Contenu

7. Réduction d'ordre partiel **3h**

- Actions
- Relations d'indépendance
- Ensembles amples

Contenu

8. Vérification symbolique **3h**

- Diagrammes de décision binaire (DDB)
- Manipulation de DDB
- Vérification symbolique de formules CTL

Contenu

9. Systèmes avec récursion **3h**

- Modélisation de la récursion avec automates à piles
- Calcul de configurations accessibles
- Vérification basée sur l'accessibilité

Contenu

10. Systèmes infinis — 3h

- Modélisation de systèmes infinis avec réseaux de Petri
- Propriétés de réseaux de Petri
- Graphes de couverture

Matériel

- Christel Baier et Joost-Pieter Katoen: *Principles of Model Checking*. The MIT Press, 2008.
- Copie réservée à la bibliothèque
- Autres articles vers la fin de la session

Évaluation

Devoirs	60% ($5 \times 12\%$)
Examen final	40%

$<$ 40% à l'examen $\Rightarrow$ échec au cours

Devoirs

- 5 devoirs
- À faire individuellement ou en équipe de deux
- 2 semaines par devoir

Rétroaction non officielle vers la mi-session

Calendrier

Sujets	Devoirs
1: Introduction, systèmes de transitions	—
2: Logique temporelle linéaire (LTL)	Devoir 1
3: LTL et systèmes de transitions	
4: Automates de Büchi	Devoir 2
5: Automates de Büchi et LTL	
6: Logique temporelle arborescente (CTL)	Devoir 3
7: CTL et systèmes de transitions	
8: Semaine sans cours	—

Calendrier

Sujets	Devoirs
9: Relâche	—
10: Réduction d'ordre partiel	Devoir 4
11: Vérification symbolique	
12: Systèmes avec récursion	Devoir 5
13: Systèmes infinis	
14: Révision	—
15: Examen final	—
16: Examen final	—

Disponibilités

Sur **rendez-vous** à mon bureau

et

1h / semaine (à choisir maintenant)

Page Web

 info.usherbrooke.ca/mblondin/igl752

Introduction

Motivation

– Systèmes informatiques omniprésents

- Logiciels
- Systèmes embarqués
- Protocoles de communication, etc.

Motivation

– Systèmes informatiques omniprésents

– Fiabilité de plus en plus cruciale

- Systèmes de contrôle dans les voitures
- Appareils médicaux
- Centrales électriques, etc.

Motivation

– Systèmes informatiques omniprésents

– Fiabilité de plus en plus cruciale

– Systèmes de plus en plus complexes

- Systèmes concurrents
- Systèmes distribués
- De plus en plus de composantes, etc.

Motivation

– Systèmes informatiques omniprésents

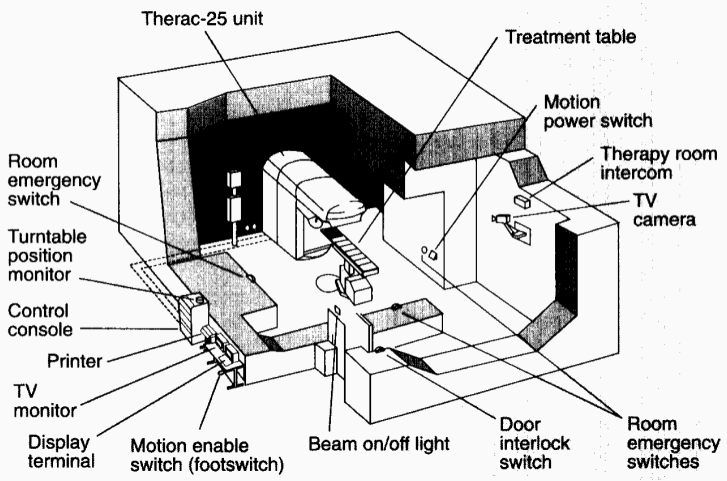
– Fiabilité de plus en plus cruciale

– Systèmes de plus en plus complexes

– Erreurs peuvent être coûteuses

- Systèmes critiques: vies, sécurité, environnement, etc.
- Production de masse: $$$

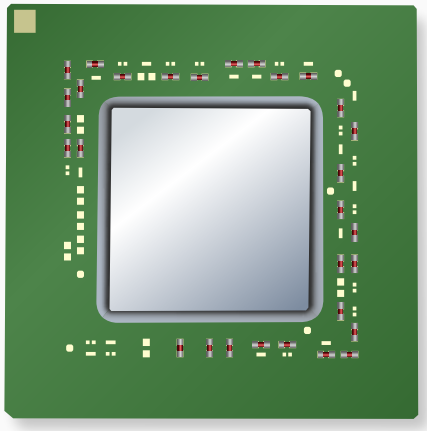
Motivation



Therac-25 — radiothérapie (1985-87)

- Concurrence critique lors d'opérations trop rapides
- Doses 100 fois plus grandes de radiations
- Décès et blessures graves chez 6 personnes

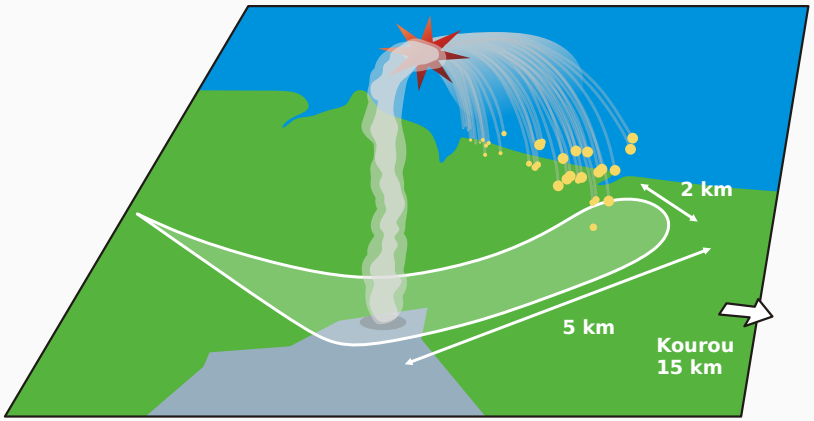
Motivation



Bogue FDIV du Pentium (1994)

- Bogue de l'unité à virgule flottante lors de divisions
- Dû à une table erronnée de valeurs précalculées
- Coût d'environ 500 millions de dollars

Motivation



Vol 501 du lanceur Ariane 5 (1996)

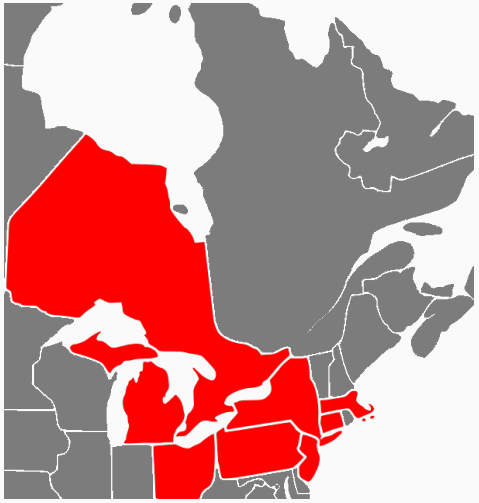
- Détruit après 36 secondes de vol
- Conversion de nombres en virgule flottante de 64 bits vers des entiers 16 bits (code réutilisé d'Ariane 4)
- Centaines de millions d'euros

Motivation

Mars Pathfinder (1997)

- Mission compromise due à un bogue concurrent
- Bogue corrigé à distance en deux semaines

Motivation



Panne d'électricité généralisée (2003)

- Concurrence critique qui a coupé une alarme d'urgence
- 10 millions personnes en Ontario et 45 millions aux É.-U.
- De 2 à 14 jours pour corriger la panne

Motivation

```
// ...
if ((err = SSLFreeBuffer(&hashCtx)) != 0)
    goto fail;
if ((err = ReadyHash(&SSLHashSHA1, &hashCtx)) != 0)
    goto fail;
// ...
if ((err = SSLHashSHA1.update(&hashCtx, &signedParams)) != 0)
    goto fail;
    goto fail;
if ((err = SSLHashSHA1.final(&hashCtx, &hashOut)) != 0)
    goto fail;
err = sslRawVerify(...);
// ...
```

Bogue SSL d'Apple (2014)

- Bogue de gestion d'erreurs
- Vulnérable à des attaques

Méthodes classiques

Éviter les bogues

- Choix du langage de programmation
- Méthodes de travail
- Bonnes pratiques de développement

+ **Avantages**: règle le problème à la source

− **Désavantages**: ne détecte pas les bogues, ne garantit pas l'absence de bogues

Méthodes classiques

Relecture par les pairs

- Analyse statique et *manuelle* du code
- Détecte 31% à 93% des erreurs (médiane: 60%)
- Utilisé dans ∼80% des projets

\+ **Avantages**: simple, trouve la plupart des bogues

− **Désavantages**: difficile de détecter les erreurs dynamiques (systèmes concurrents, algorithmes, etc.)

Méthodes classiques

Test

- Test dynamique du code
- 30% à 50% des coûts de développement
- Utilisé dans essentiellement tous les projets

+ **Avantages**: simple, trouve la plupart des bogues
− **Désavantages**: incomplet, généralement manuel, s'applique difficilement aux systèmes concurrents

Méthodes formelles

Permet de raisonner rigoureusement sur des systèmes à l'aide de notions mathématiques comme la logique

Méthodes formelles

Permet de raisonner rigoureusement sur des systèmes à l'aide de notions mathématiques comme la logique

> *« Formal methods should be part of the education of every computer scientist and software engineer, just as the appropriate branch of applied maths is a necessary part of the education of all other engineers. »*
>
> — *Rapport de la NASA et FAA*

Méthodes formelles

Vérification déductive

- correction décrite en énoncés mathématiques
- on prouve *formellement* ces énoncés
- à l'aide d'outils: assistants de preuve, solveurs logique

+ **Avantages**: complet

− **Désavantages**: fastidieux, en bonne partie manuel, difficile pour les systèmes concurrents

Méthodes formelles

Model checking

- système représenté par un modèle mathématique
- exploration de *tous* les comportements du système
- fait de façon algorithmique

+ **Avantages**: automatique, trouve les bogues *et* prouve leur absence

− **Désavantages**: plus difficile avec les systèmes de grande taille (ou infinis), dépend de la validité du modèle

Model checking

- système représenté par un modèle mathématique
- exploration de *tous* les comportements du système
- fait de façon algorithmique

Sujet de ce cours

Model checking

Ensemble de méthodes qui:

- vérifient si un système satisfait sa spécification
- fonctionnent automatiquement
- prouvent la correction ou identifient un contre-exemple

Model checking

- **Système:** programme, circuit, protocole, etc.
- **Spécification:** ce que le système doit faire

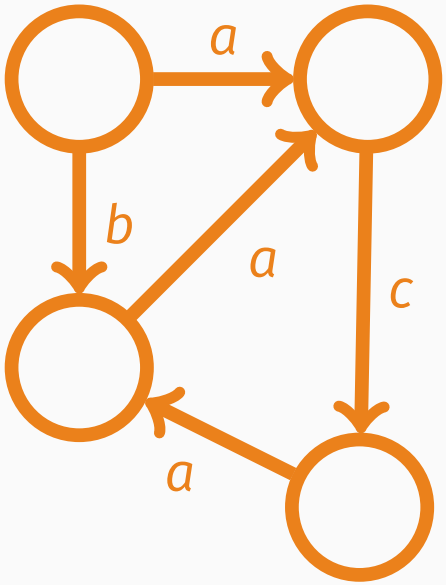
Model checking

- **Système:** programme, circuit, protocole, etc.
- **Spécification:** ce que le système doit faire

Système satisfait **spécification?**

Model checking

- **Système:** programme, circuit, protocole, etc.
- **Spécification:** ce que le système doit faire

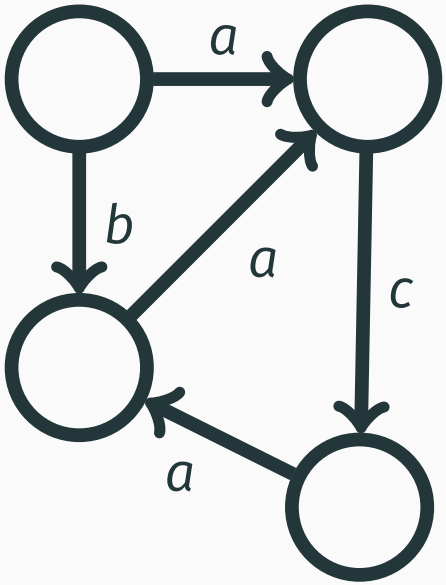


satisfait **spécification?**

Modélisation

Model checking

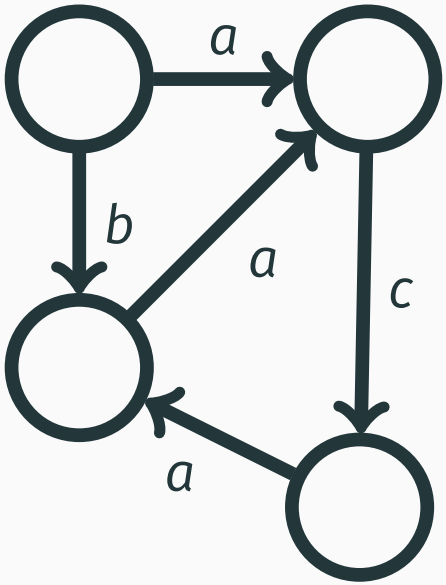
- **Système:** programme, circuit, protocole, etc.
- **Spécification:** ce que le système doit faire



$\models \varphi$?

Propriété logique

Déterminer à l'aide d'un **algorithme**:



$\models \varphi$?

Model checking: (dés)avantages

Avantages

- s'applique à une grande variété de systèmes
- possible de vérifier seulement certaines propriétés
- ne considère pas seulement les erreurs probables
- contre-exemples lors de détection d'erreur
- automatique!

Model checking: (dés)avantages

Désavantages

- moins approprié pour systèmes orientés «données» plutôt que «contrôle»
- vérifie un modèle du système, pas le système lui-même
- se bute à des problèmes de complexité/décidabilité pour les systèmes de grande taille ou infinis

Model checking: usage et impact

- **Vérification du standard IEEE Futurebus+**: détection de bogues après plusieurs années de développement; modèle de plus de 10^{30} états
- **Outils de *model checking* pour C, C++, Java**: par ex. développés et utilisés par Microsoft et la NASA; utilisés pour vérifier des pilotes
- **Matériel**: par ex. 24% des erreurs d'un bus mémoire vérifié par IBM ont été découvertes par *model checking*; utilisé par d'autres grandes compagnies comme Intel

Model checking: usage et impact

Clarke

Emerson

Sifakis

Prix Turing 2007

Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.     x = vrai
2.     tant que y: pass
3.     # section critique
4.     x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.     y = vrai
2.     si x alors:
3.         y = faux
4.         tant que x: pass
5.         goto 1
6.     # section critique
7.     y = faux
```

Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```

Possible d'atteindre les deux sections critiques simultanément?

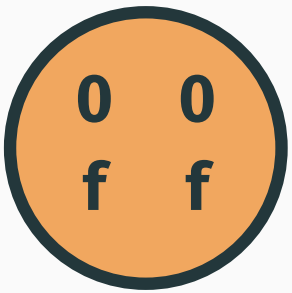
Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.    x = vrai
2.    tant que y: pass
3.    # section critique
4.    x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.    y = vrai
2.    si x alors:
3.       y = faux
4.       tant que x: pass
5.       goto 1
6.    # section critique
7.    y = faux
```



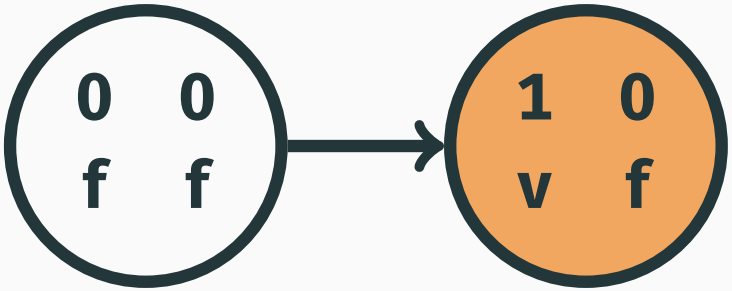
Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```



Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```

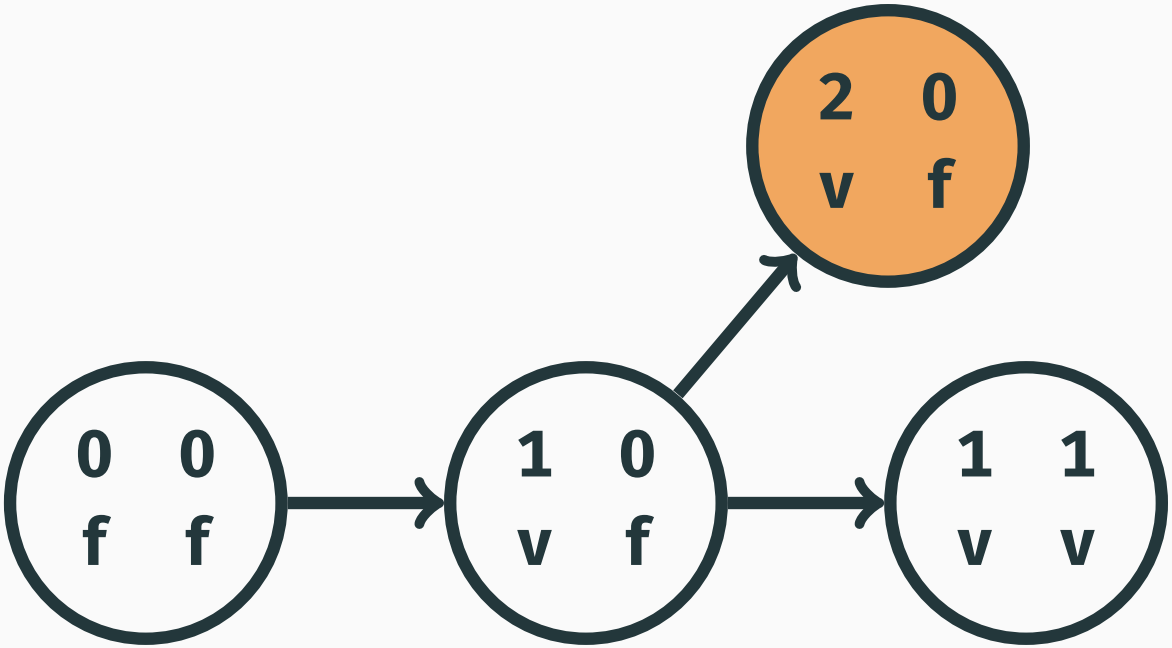
Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.     x = vrai
2.     tant que y: pass
3.     # section critique
4.     x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.     y = vrai
2.     si x alors:
3.         y = faux
4.         tant que x: pass
5.         goto 1
6.     # section critique
7.     y = faux
```



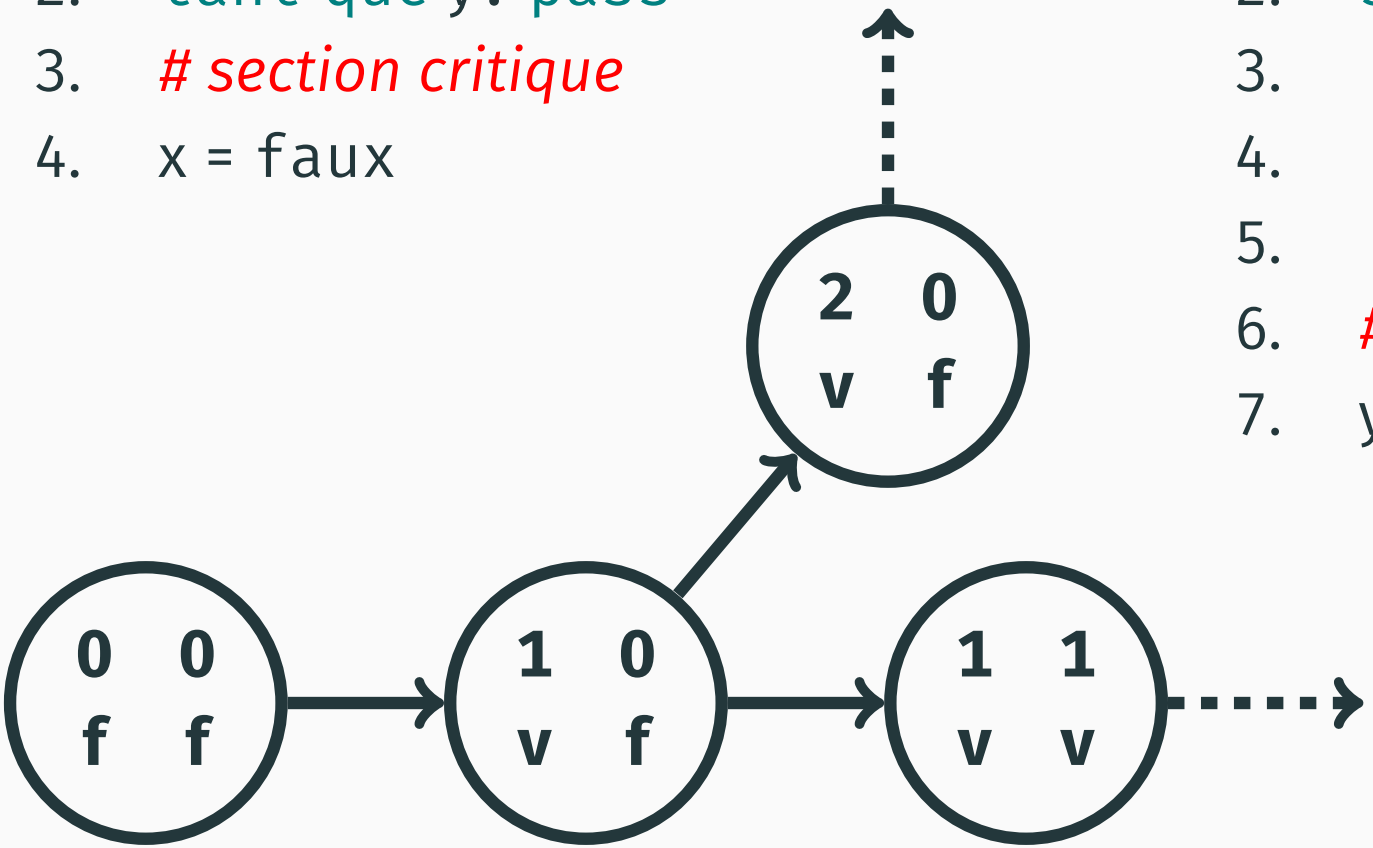
Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.     x = vrai
2.     tant que y: pass
3.     # section critique
4.     x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.     y = vrai
2.     si x alors:
3.         y = faux
4.         tant que x: pass
5.         goto 1
6.     # section critique
7.     y = faux
```



Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```

non accessible ?

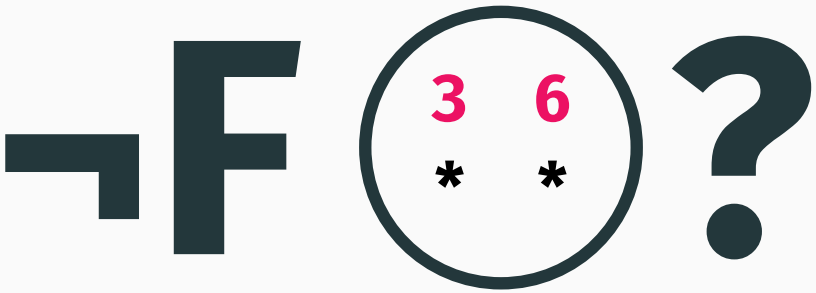
Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```



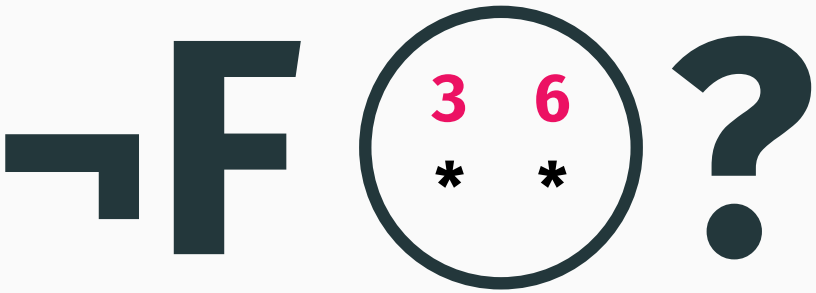
Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```



Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```

Processus B peut toujours atteindre sa section critique?

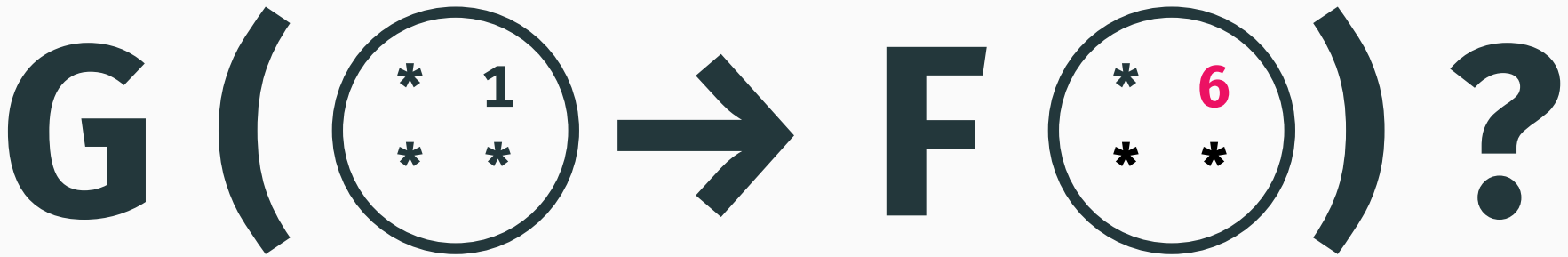
Un exemple

Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```



Un exemple

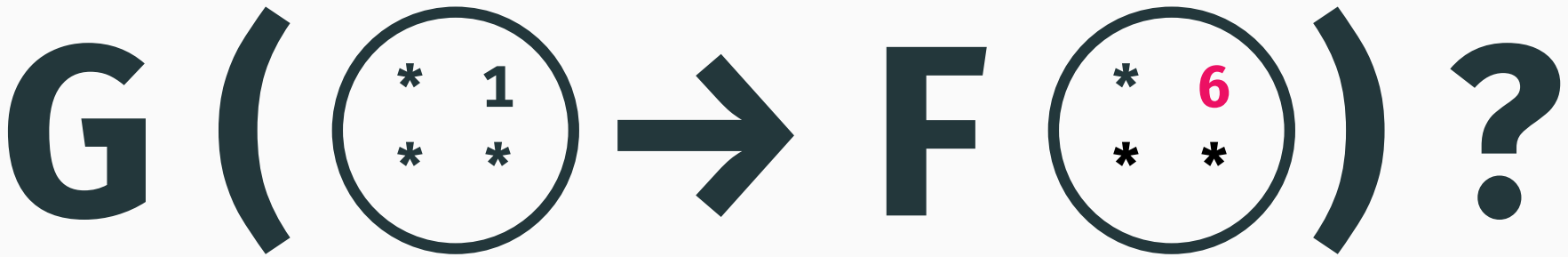
Processus A

```
0. tant que vrai:
1.   x = vrai
2.   tant que y: pass
3.   # section critique
4.   x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.   y = vrai
2.   si x alors:
3.     y = faux
4.     tant que x: pass
5.     goto 1
6.   # section critique
7.   y = faux
```

Non...



Un exemple

Processus A

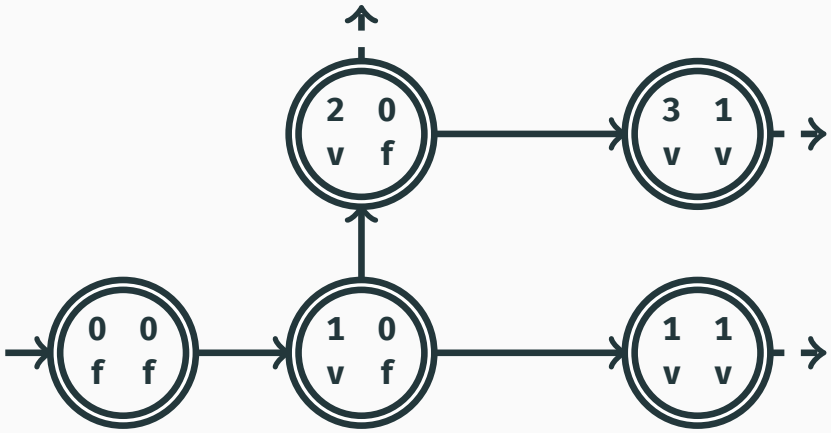
```
0. tant que vrai:
1.     x = vrai
2.     tant que y: pass
3.     # section critique
4.     x = faux
```

Processus B

```
0. tant que vrai:
1.     y = vrai
2.     si x alors:
3.         y = faux
4.         tant que x: pass
5.         goto 1
6.     # section critique
7.     y = faux
```

$\models$ Processus B peut toujours atteindre sa section critique

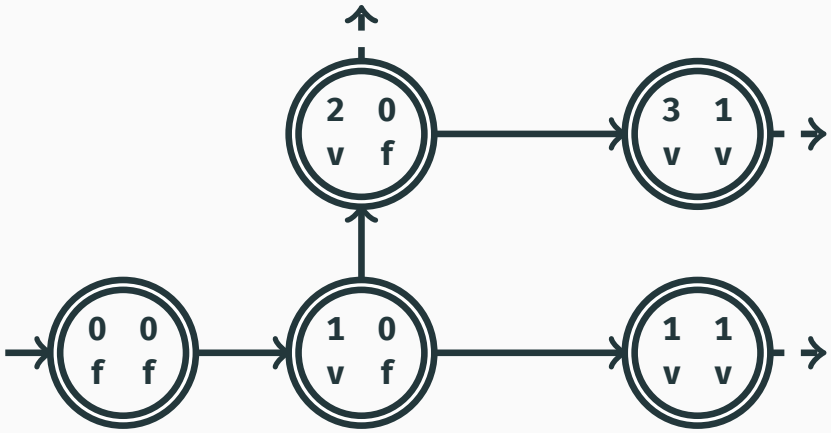
Un exemple



$\models$

Processus B peut toujours atteindre sa section critique

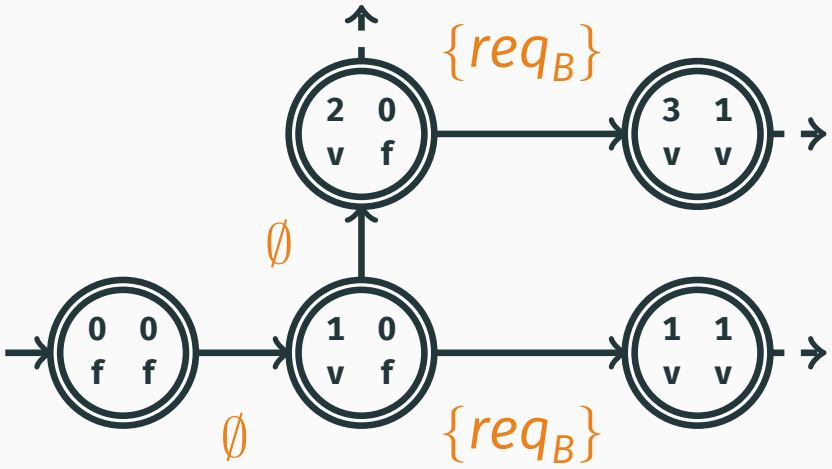
Un exemple



$\models$ Processus B peut toujours atteindre sa section critique

$$P = \{req_B, crit_B\}$$

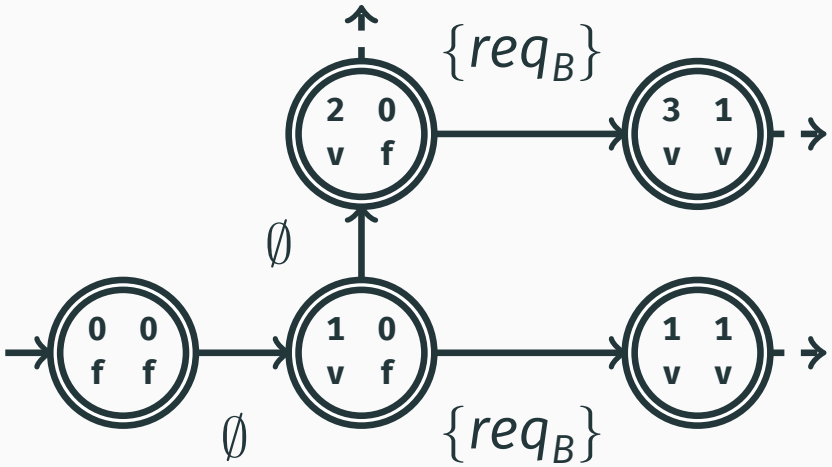
Un exemple



$\models$ Processus B peut toujours atteindre sa section critique

$$P = \{req_B, crit_B\}$$

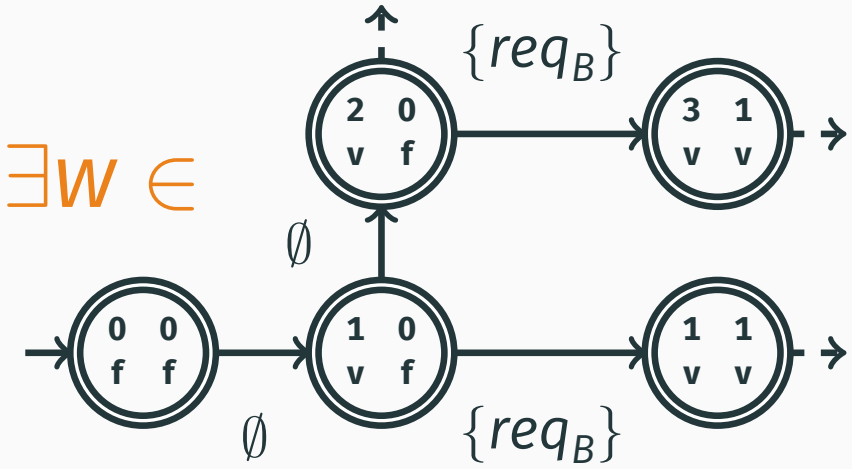
Un exemple



$\models$ $\mathbf{G}(req_B \rightarrow \mathbf{F}\ crit_B)$

$$P = \{req_B, crit_B\}$$

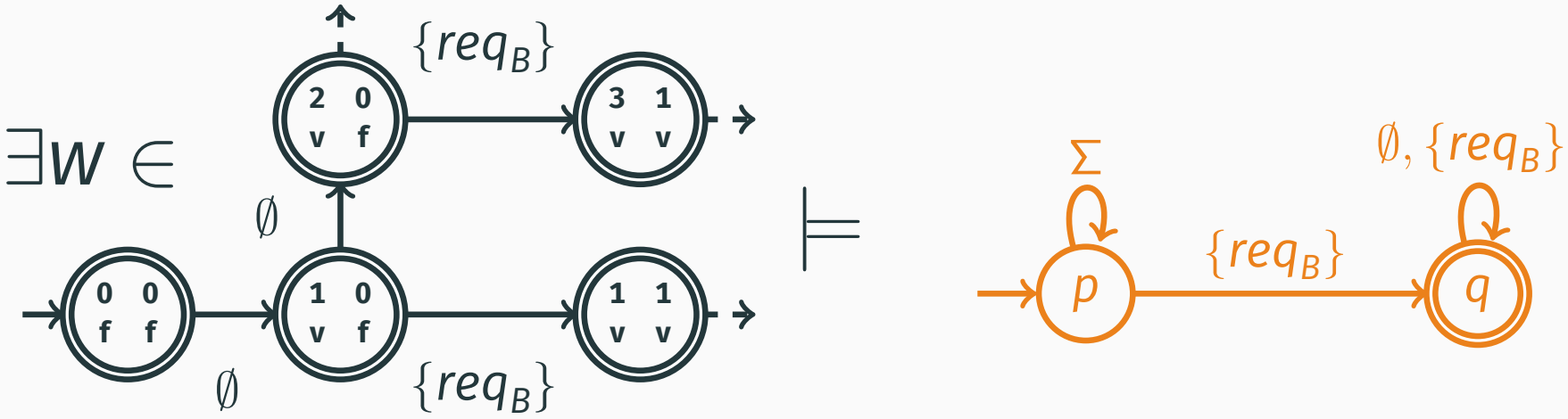
Un exemple



$$\models \quad \neg \mathbf{G}(req_B \rightarrow \mathbf{F}\, crit_B)$$

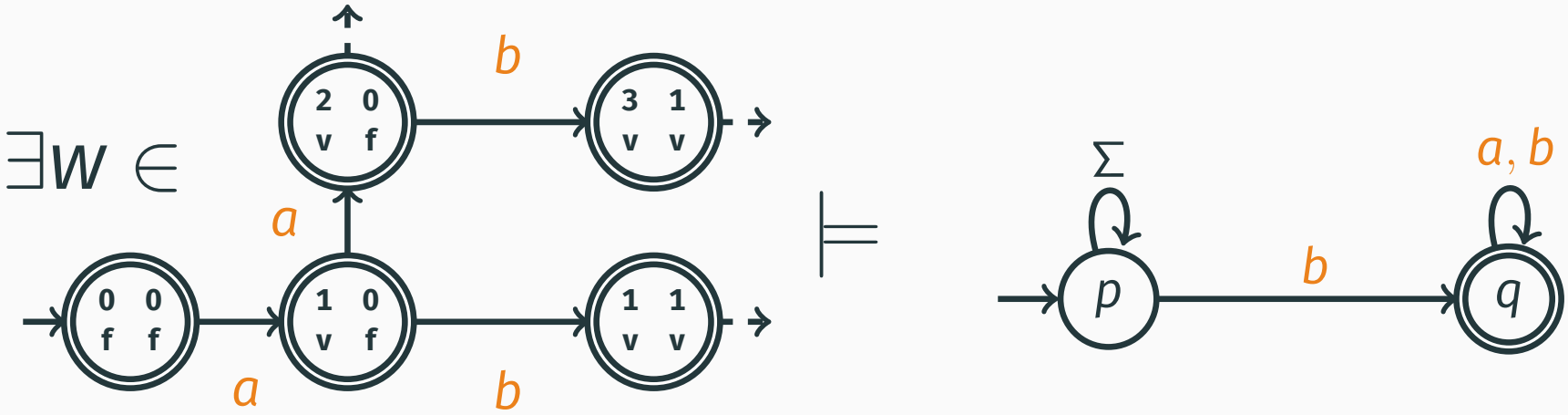
$$P = \{req_B, crit_B\}$$

Un exemple



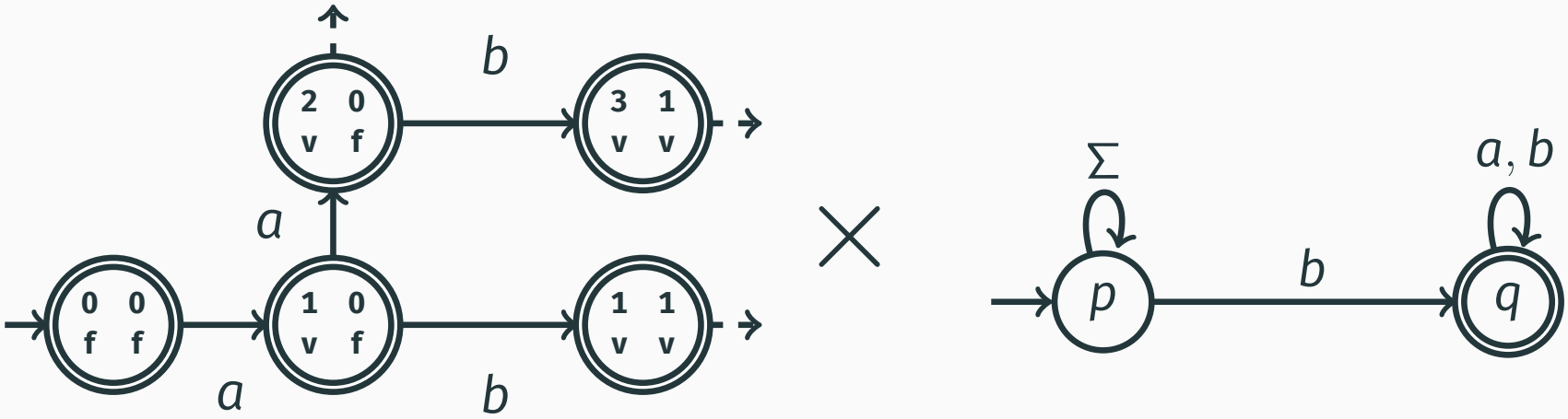
$$\Sigma = \{\emptyset, \{req_B\}, \{crit_B\}, \{req_B, crit_B\}\}$$

Un exemple



$$\Sigma = \{a, b, c, d\}$$

Un exemple



Système ne satisfait pas la propriété

$\Longleftrightarrow$

Les deux automates acceptent un mot en commun

Démonstration

Aspects couverts

- **Modélisation**: systèmes de transitions (sem. 1), automates à pile (sem. 12), réseaux de Petri (sem. 13)
- **Spécification**: LTL (sem. 2–3), CTL (sem. 6–7)
- **Vérification**:
  - **Algorithmes**: automates de Büchi (sem. 4–5), CTL (sem. 7), automates à piles (sem. 11), réseaux de Petri (sem. 13)
  - **Techniques pour surmonter l'explosion combinatoire**: réduction d'ordre partiel (sem. 10), vérif. symbolique (sem. 11)

Exemple 2

Algorithme d'exclusion mutuelle?

```
1  b_0 ← faux
2  b_1 ← faux
3  k ← 0
4  processus(i):
5      tant que vrai faire
6          b_i ← vrai
7          tant que k ≠ i faire
8              tant que b_{1-i} faire
9                  skip
10             k ← i
11         /* section critique */
12         b_i ← faux
13         /* section non critique */
```

Exemple 3

Algorithme d'exclusion mutuelle?

```
1  x, y, z ← 0
2  processus(i):
3      tant que vrai faire
4          /* section non critique */
5          x ← i + 1
6          si y ≠ 0 et y ≠ i + 1 alors
7              aller à 5
8          z ← i + 1
9          si x ≠ i + 1 alors
10             aller à 5
11         y ← i + 1
12         si z ≠ i + 1 alors
13             aller à 5
14         /* section critique */
```