

Abstract State Machines
Info 3
A. Gargantini

Scopo del Modulo

- Presentare
 - il formalismo delle Abstract State Machine (ASM)
 - e il metodo di sviluppo di sw complesso basato su di esse
- Imparare ad utilizzare i tools a supporto
 - asmeta.sf.net

Materiale

- Queste slides
- manuali d'uso di asmeta
- Sito web di egon boerger
- Vedi syllabus

Idee guida

ASM = FSM con stati generalizzati

Le ASM rappresentano la forma matematica di
Macchine Virtuali che estendono la nozione di
Finite State Machine

- Ground Model (descrizioni formali)
- Raffinamenti

Asm come estensione delle FSM

Estensioni di FSM

Altri modelli di macchine a stati finiti, arricchiti di ulteriori informazioni, tra cui:

- **FSM con evento di output** (ad es. un'azione)
 - macchine di Mealy (output sulla transizione)
 - macchina di Moore (output nello stato)
- **FSM con variabili** (rappresentano la memoria interna della macchina)
- **le Statecharts di UML** dotate dei concetti di sottomacchina (modularità) e composizione sequenziale/parallela
- **le Abstract State Machines (ASM)** dotate dei concetti di sottomacchina, composizione sequenziale/parallela, e di **stato astratto**

Differenze FSM/ASM

- Le ASM sono analoghe alle FSM
- Le differenze riguardano
 - la concezione degli stati:
 - nelle FSM esiste un unico stato di controllo (`ctl_state`), che può assumere valori in un insieme finito
 - Nelle ASM lo stato è più complesso
 - le condizioni di input e le azioni di output
 - Nelle FSM alfabeto finito
 - Nelle ASM: input qualsiasi espressione, azioni generiche

Modello computazionale - brief

ASM = Abstract State + *virtual Machine* [Gurevich'95/'99]

Modello Computazionale

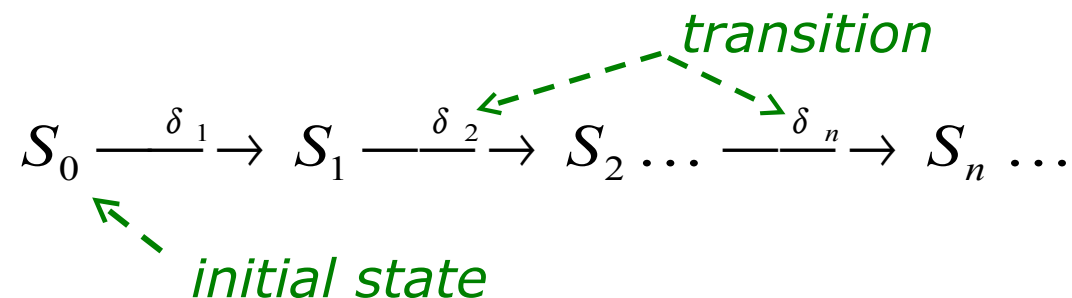
Vocabolario o segnatura

Stato: strutture del 1st ordine (domini, funzioni, predicati)

Azioni: transizioni di stato

if Cond then Updates

Computazione (una serie di *run* finite o infinite)



Programmi (istruzioni di aggiornamento)

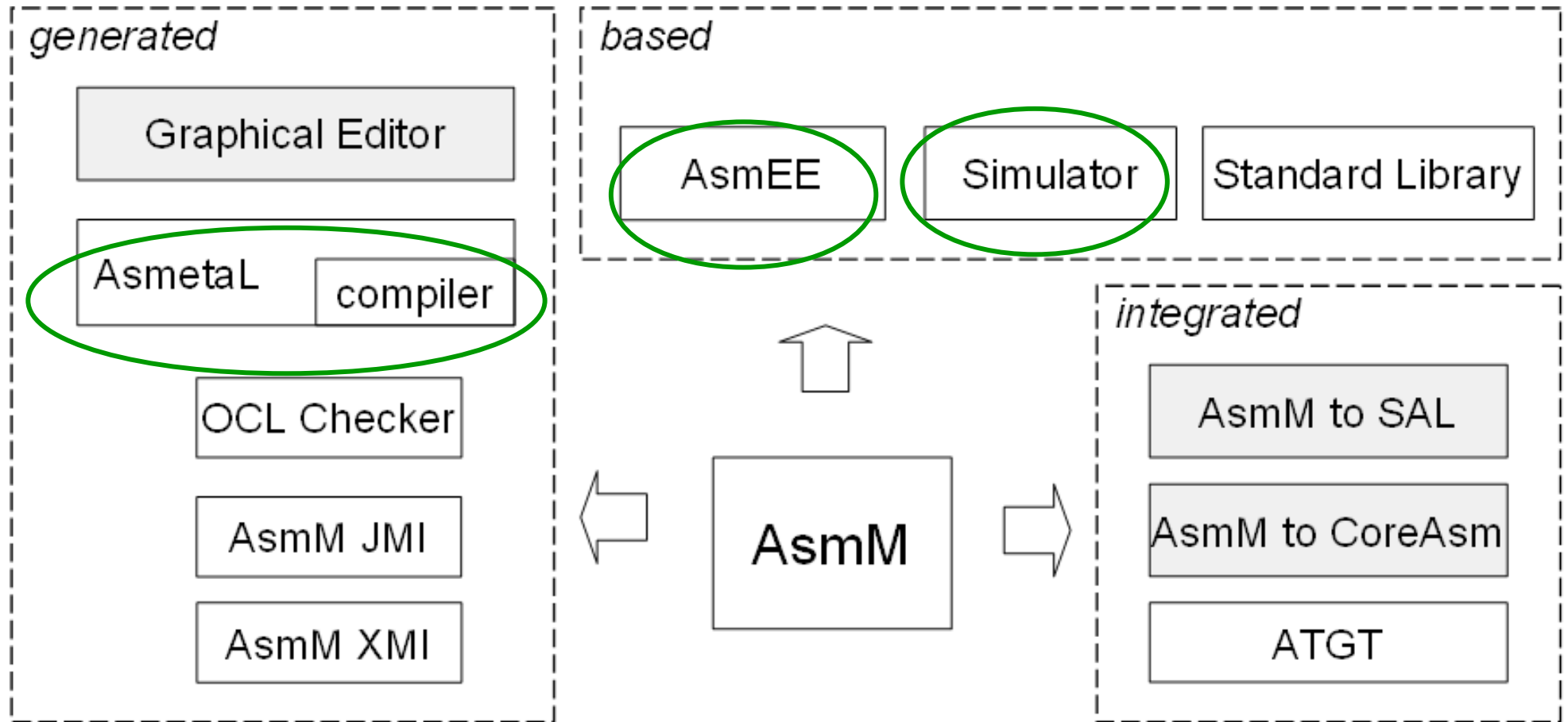
$f(t_1, t_2, \dots, t_n) := t_0$

Asmeta

- Useremo Asmeta come tool per le ASM:
- Ha un linguaggio
 - AsmetaL
- Un compilatore
 - AsmetaLc
- Un simulatore
 - AmsetaS
- Un ambiente eclipse
 - Asmee
 - <http://fmlab.dti.unimi.it/asmee/update/>

ASMETA toolset

Un insieme di tool per le *ASMs*, sviluppato con tecniche di *meta-modellazione* dell'approccio *Model-driven Engineering (MDE)*



Architettura di ASMETA

Istanziamento del framework di meta-modellazione OMG (UML) per le ASMs

ASMETA tool set 1/2

<http://asmeta.sf.net/>

complete Java-based code under GPL licence

AsmM Abstract Syntax (**ASM metamodel**) un metamodello in EMF

AsmM Concrete Syntax (**AsmetaL**)

- La grammatica EBNF sviluppata con **Sun/JavaCC**
- Una **quick guide** e **Esempi** (**rps_mono/** e **rps_agents/**) di specifiche ASM

AsmM Standard Library

- **StandardLibrary.asm** per domini/funzioni ASM predefinite

AsmM core Format (conforms to EMF)

- Della Java API generate secondo EMF

ASMETA tool set

2/2

AsmetaLc compiler per

- processare specifiche [AsmetaL](#)
- controllare la consistenza rispetto ai vincoli AsmM-[OCL](#)
- generare la rappresentazione [XMI](#) (XML-based) corrispondente
- Tradurle in istanze [AsmM](#) in oggetti Java usando le AsmM JMIs

AsmetaS simulator

- per simulare/eseguire una specifica ASM
- un [interprete](#) che simula la specifica ASM come istanza di AsmM

ASM Tests Generation Tool ([ATGT](#)), ora AsmM-compliant

Un front-end grafico [ASMEE](#) ([ASM Eclipse Environment](#))

- [Eclipse plug-in](#) che fa da IDE per editare, manipolare, esportare nel formato XMI le spec. ASM usando i tool di cui sopra

Altri tools

- Validazione tramite scenari
 - Avalla
 - Scrive degli scenari tipo Junit
- Prova di proprietà
 - Dimostrazione automatica di proprietà
 - Tipo key-hoare ma automatico
- Model advisor
 - Per trovare difetti (analisi statica)

Standard Library

Operatori aritmetici

- +, -, *, /, %

Operatori relazionali

- =, !=, <, >, <=, >=

Operatori booleani

- not, and, or, implies, iff

Funzioni per insiemi e sequenze

- first(), tail(), union()

I domini standard: Naturali, Integer, ...

- La StandardLibrary.asm deve essere importata

StandardLibrary.asm

Asmeta come si installa e come si avvia

- Simulatore e compilatore possono essere usati a linea di comando
- Useremo il plugin
 - check your AsmetaL specification
 - run (3 modi)
 - stop press in the console to stop the simulation (press twice to abort)

Come usare AsmetaLc

Per invocare il parser in maniera stand-alone, da linea di comando:

```
java -jar AsmetaLc.jar <filename.asm>
```

Altri comandi:

```
java -jar AsmetaLc [-xmi] [-log <log4j file>] <filename.asm>
```

-xmi: genera l'output in formato XMI

-log: genera debug info

<log4j file>: configuration file of the logger

<filename.asm>: path name of the ASM spec.

Attenzione! Il nome del file deve essere uguale al nome della ASM

AsmetaLc viene anche invocato automaticamente da AsmetaS, e dall'IDE ASMEE!

Come usare AsmetaS

Da linea di comando:

```
java -jar AsmetaS.jar <filename>
```

E' possibile specificare alcune opzioni per la terminazione della computazione, tra cui:

-n 3 per un numero fisso (ad es. 3) di passi

-n? per eseguire fino a che l'insieme degli aggiornamenti risulta vuoto

```
java -jar AsmetaS.jar -n 3 <filename.asm>
```

```
java -jar AsmetaS.jar -n? <filename.asm>
```

AsmetaS output

Il simulatore produce come output la traccia d'esecuzione della macchina.

L'output è disponibile all'utente in due forme:

- come **testo** non formattato inviato **sullo standard output**
- come **documento xml** memorizzato nel file ***log.xml*** residente nella directory di lavoro

Per cambiare stili di presentazione e media di memorizzazione, l'opzione *-log* consente di precisare un file *log4j* che sarà considerato dal simulatore in sostituzione di quello di default.

How to debug your ASM spec

- Il logger per il tracing dell'attività di parsing e la valutazione dei termini e delle regole
- può essere attivato cambiando le **proprietà di del file log4j**:

```
log4j.logger.org.asmeta.interpreter.ReflectiveVisitor=WARN
log4j.logger.org.asmeta.interpreter.TermEvaluator=DEBUG
log4j.logger.org.asmeta.interpreter.RuleEvaluator=OFF
log4j.logger.org.asmeta.interpreter.TermSubstitution=INFO
log4j.logger.org.asmeta.interpreter.RuleSubstitution=OFF
log4j.logger.org.asmeta.interpreter=OFF
```

AsmetaS modalità

Immettere valori per le funzioni monitorate:

- **Modalità Interattiva**

Per default, l'utente fornisce manualmente i valori quando vengono richiesti

- **Modalità batch (valori letti da file)**

Specificando da linea di comando come ultimo argomento il pathname di **un file d'ambiente .env**, da dove i valori saranno letti

```
java -jar AsmetaS.jar <filename.asm>  
<fileambiente.env>
```

AsmetaS key features

- **Axiom checker**

Se un assioma viene violato, AsmetaS lancia l'eccezione `InvalidAxiomException` che tiene traccia dell'assioma violato

- **Consistent Updates checking**

In caso di update inconsistenti, AsmetaS lancia l'eccezione

`UpdateClashException` che tiene traccia della coppia di locazioni oggetto dell'inconsistenza

- **Random simulation**

per mezzo di un *ambiente random* per le funzioni monitorate

Per **maggiori info** vedi scarica dal sito la guida:

[AsmetaS_quickguide_it.pdf](#)

L'IDE ASMEE

ASMETA Eclipse Environment



Caratteristiche disponibili in ambiente Eclipse:

- un wizard per **creare un nuovo file AsmetaL**:
File->new File-> Other -> AmsetaL new File

- **synthax hightlighting**

I colori predefiniti possono anche essere modificati:

Window -> Preferences -> Asmee

Azioni per simulare con AsmetaS un file AsmetaL:

-  **check** la tua specifica AsmetaL

 run **until empty**

 run step by step

-  press  nella console per arrestare la simulazione (premere due volte  per abortire)

Riferimenti bibliografici

- ASMETA Web Site

<http://asmeta.sf.net/>

- ASMETA project

<http://asmeta.sourceforge.net/>

- Pisa Workshop on ASM Open Source Tools

Metamodelling-based ASM Tool-set Development

<http://rotor.di.unipi.it/AsmCenter/Pisa%20Workshop%20on%20ASM%20Open%20Source%20>

Come contribuire

ASMETA è un progetto open source ospitato da *sourceforge*

- ASMETA Web Site <http://asmeta.sourceforge.net/index.html>

E' possibile contribuire come

- **Sviluppatore** (occorre richiedere un'account)
- **User/tester** per riportare eventuali bug tramite il *Bug Tracking System* (alla voce **Submit New**)
http://sourceforge.net/tracker/?group_id=155949

Contribuire da sviluppatore

Progetto ospitato da sourceforge.net

- asmeta.sf.net
- funzionante:
 - web site, bug tracking, svn per il codice sorgente
- in futuro:
 - mailing lists, forum, news

log4j for logging

- Ogni utente può personalizzare il suo log (per scopi di debugging di specifiche ASM e per l'interprete)

JUnit and Fit (<http://fit.c2.com/>) per lo unit testing

Emma per la valutazione della copertura del codice “code coverage”

Contribuire da sviluppatore

- Scaricare il sorgente da:

<https://svn.sourceforge.net/svnroot/asmeta/>

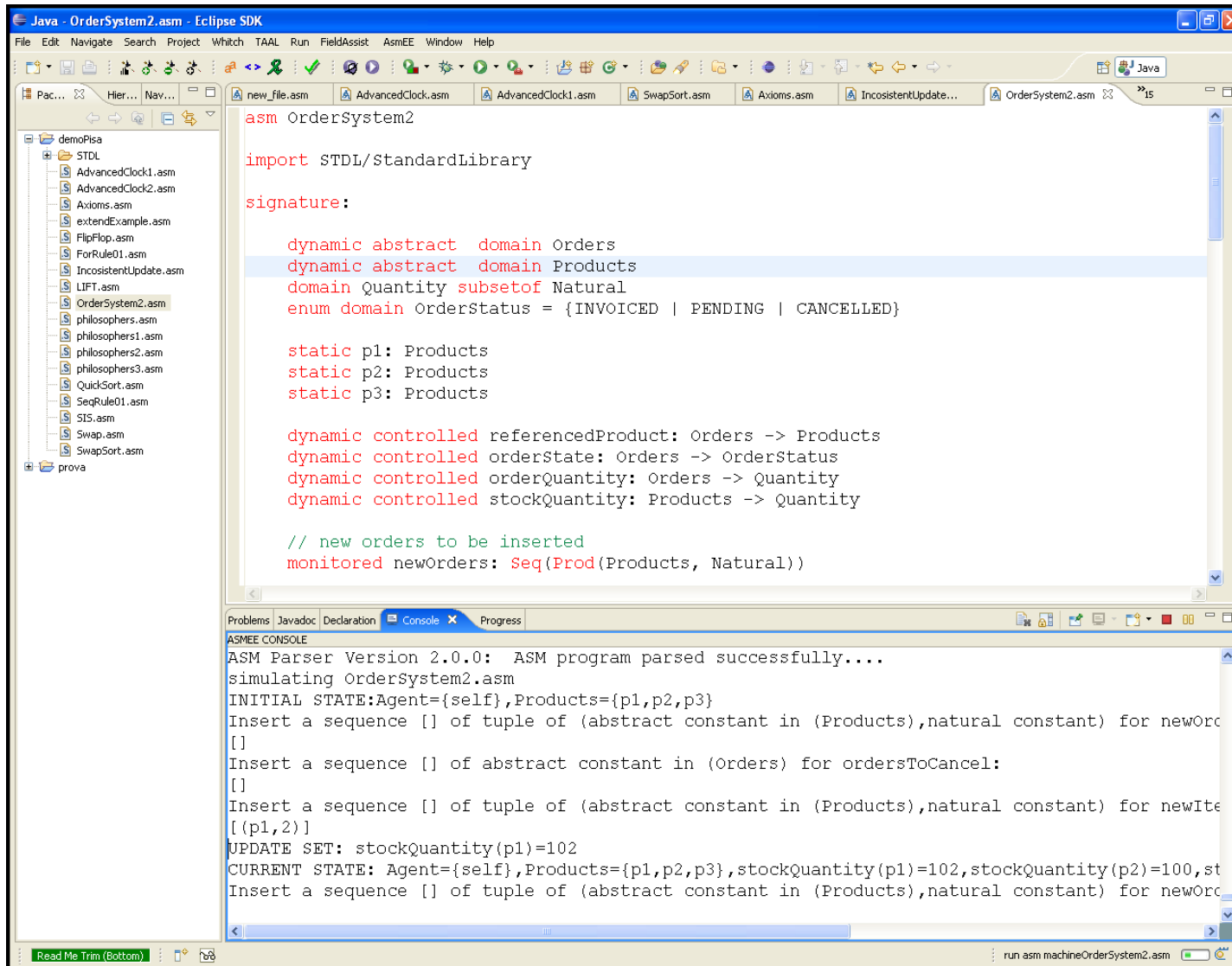
- Importare i vari progetti in Eclipse

- Eseguire ASMEE project come Eclipse Application

“Run as Eclipse application”

L'IDE ASMEE

ASMETA Eclipse Environment



The screenshot displays the ASMEE Eclipse IDE environment. The main editor window shows the source code for `asm OrderSystem2`. The code includes imports, domain declarations, static variables, and dynamic controlled rules. The console window at the bottom shows the execution output, including the ASM parser version, simulation details, and the current state of the system.

```
asm OrderSystem2

import STDL/StandardLibrary

signature:

    dynamic abstract domain Orders
    dynamic abstract domain Products
    domain Quantity subsetof Natural
    enum domain OrderStatus = {INVOICED | PENDING | CANCELLED}

    static p1: Products
    static p2: Products
    static p3: Products

    dynamic controlled referencedProduct: Orders -> Products
    dynamic controlled orderState: Orders -> OrderStatus
    dynamic controlled orderQuantity: Orders -> Quantity
    dynamic controlled stockQuantity: Products -> Quantity

// new orders to be inserted
monitored newOrders: Seq(Prod(Products, Natural))
```

ASMEE CONSOLE
ASM Parser Version 2.0.0: ASM program parsed successfully...
simulating OrderSystem2.asm
INITIAL STATE:Agent={self},Products={p1,p2,p3}
Insert a sequence [] of tuple of (abstract constant in (Products),natural constant) for newOrdc
[]
Insert a sequence [] of abstract constant in (Orders) for ordersToCancel:
[]
Insert a sequence [] of tuple of (abstract constant in (Products),natural constant) for newIte
[(p1,2)]
UPDATE SET: stockQuantity(p1)=102
CURRENT STATE: Agent={self},Products={p1,p2,p3},stockQuantity(p1)=102,stockQuantity(p2)=100,stockQuantity(p3)=100
Insert a sequence [] of tuple of (abstract constant in (Products),natural constant) for newOrdc

Il linguaggio AsmetaL

Il Linguaggio AsmetaL

Linguaggio strutturale

- costrutti per definire la struttura (scheletro) di una ASM mono-agente o sinc./asinc. multi-agente

Linguaggio delle definizioni

- costrutti per introdurre (dichiarare e definire) domini (*tipi del linguaggio*), funzioni (con domini e codomini), regole di transizione, e assiomi

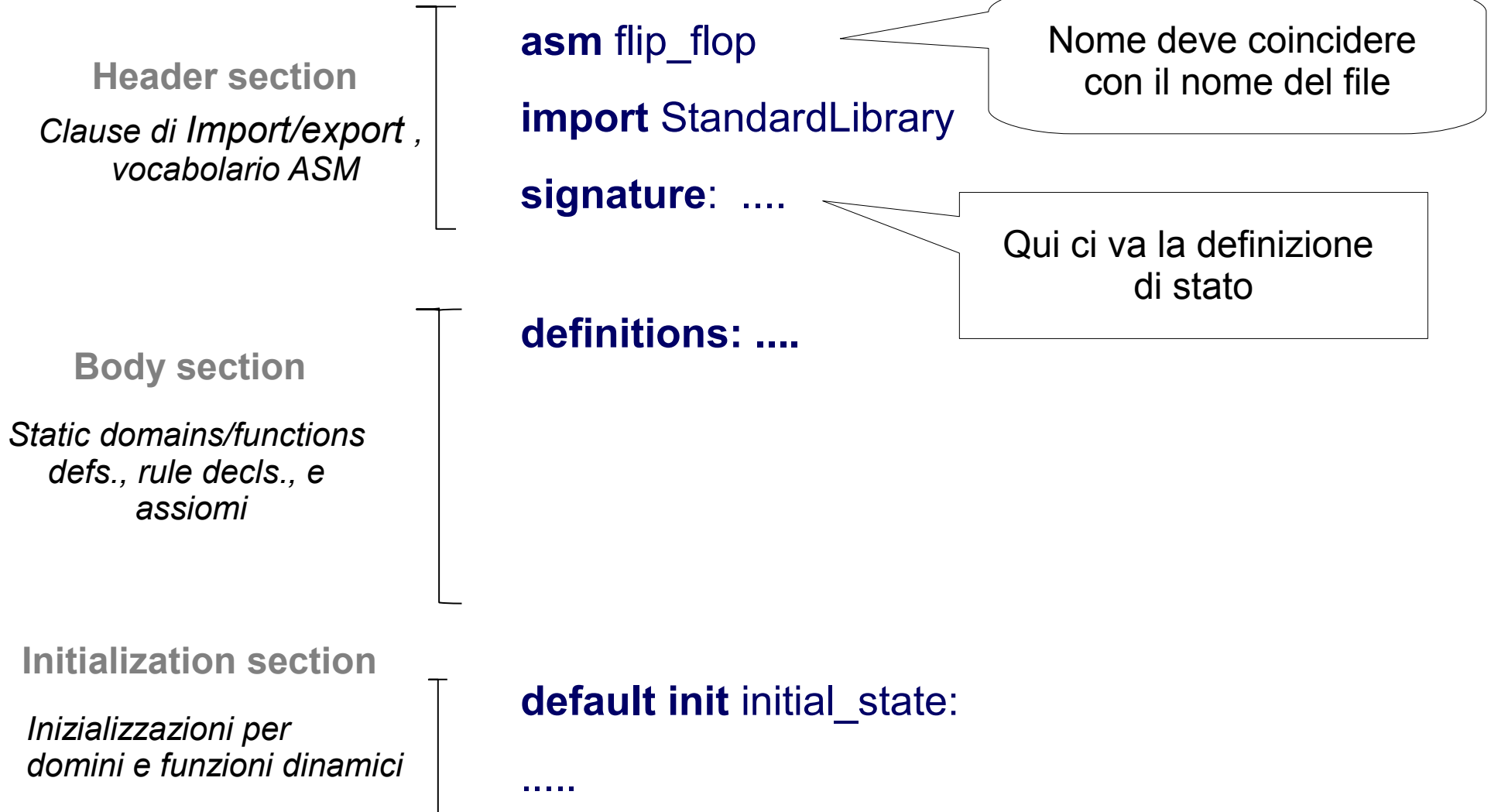
Linguaggio dei termini

- **termini di base** come nella logica del primo ordine (costanti, variabili, termini funzionali $f(t_1, t_2, \dots, t_n)$)
- **termini speciali** come tuple, collezioni (insiemi, sequenze, bag, mappe), ecc.

Linguaggio delle regole

- **regole di base** come skip, update, parallel block, ecc.
- **turbo regole** come seq, iterate, turbo submachine call, ecc.

Struttura di una ASM in AsmetaL:



Il Linguaggio delle definizioni

Commenti (2 forme possibili):

```
// text to be commented  
/* text to be commented*/
```

ASM Stati

- Nelle ASM lo stato è definito da un insieme di valori di qualsiasi tipo, memorizzate in apposite **locazioni**
- come nella programmazione **le variabili**
- in ASM si chiamano **funzioni**
- distinguiamo **la cardinalità delle funzioni**
 - **Variabili e costanti (0-arie)** x, y, \dots
 - **Mappe/array/funzioni n-arie**
 - Es: $\text{name}(1), \text{name}(2), \dots$

ASM Stati

- Nelle ASM lo stato è definito da un insieme di valori di qualsiasi tipo, memorizzate in apposite **locazioni**
- come nella programmazione **le variabili**
- in ASM si chiamano **funzioni**
- distinguiamo **la cardinalità delle funzioni**
 - **Variabili e costanti (0-arie)** x, y, \dots
 - **Mappe/array/funzioni n-arie**
 - Es: $\text{name}(1), \text{name}(2), \dots$

Dinamiche/statiche

- Le **funzioni** possono essere dinamiche o statiche a seconda che il valore della funzione cambia o no da uno stato al successivo
 - Funzioni in senso matematico non informatico come "procedure"
 - Funzioni dinamiche: cambiano nel tempo
 - Funzioni statiche: la loro interpretazione rimane costante
 - Funzioni statiche di arità zero sono dette **costanti**
 - Funzioni dinamiche di arità zero sono le comuni **variabili** dei linguaggi di programmazione
- Vedremo dopo come dichiarare le funzioni - **Domini**

Definizione dello stato

header è:

```
[ import m1 [ ( id11,...,id1h1 ) ] ... ]  
[ export id1,...,ide ] or [ export * ]  
signature :  
  [ dom_declarations ]  
  [ fun_declarations ]
```

import/export di simboli (id) di domini, funzioni (e loro domini e codomini), e regole da/verso altre ASM

export * per esportare tutto

Ricordare: la segnatura contiene dichiarazioni (non definizioni) di domini e funzioni!

Domini

ASM Domini

Lo stato di una ASM è solitamente usato per modellare domini eterogenei

Nelle applicazioni pratiche, il superuniverso A di uno stato A è suddiviso in piccoli *universi*, rappresentati dalle loro funzioni caratteristiche.

Ogni universo rappresenta un DOMINIO (che vediamo)

L' *universo* rappresentato da f è l'insieme di tutti gli elementi t del superuniverso di A t.c. $f(t) = \text{true}$

ASM Domini

- I soliti domini predefiniti sono disponibili
 - Interi, String
- L'utente può definirne altri
 - Da niente, come tipi astratti, come enumerativi
 - A partire da altri domini (strutturati)
 - Come alias ad esempio
 - ...

Il Linguaggio delle definizioni – type domain

Caratterizzazione dei domini

type-domain: caratterizzano il superuniverso

basic type-domains: **Complex, Real, Integer, Natural, String, Char, Boolean, Rule**, e **Undef** definiti nella **standard library**!

basic domain Real

basic domain Integer

Questi non devono essere definiti, ci sono già

L'utente può definirne di suoi type domains

NOTA: devono iniziare con la maiuscola !

ID_DOMAIN una stringa che inizia con una lettera maiuscola. Esempi: **Integer** **X** **SetOfBags**
Person

Il Linguaggio delle definizioni dei domini

- **abstract domain**: elementi di natura "astratta", non definiti se non attraverso funzioni definite su tale dominio

abstract domain D

dove D è il nome del type domain

- Esempio: abstract domain Student
- **enum**: enumerazioni,
- **enum domain D = { EL1 | ... | ELn }**
- dove D è il nome e EL1, ..., ELn le costanti dell'enumerazione
 - **ID_ENUM** una stringa di lunghezza ≥ 2 , fatta di sole lettere maiuscole. Esempi: **ON** **OFF** **RED**
- ad esempio enum domain Color = {RED | GREEN | BLUE}

Domini Concreti

Dichiarazioni di **domini concreti** (`dom_declarations`)
user-defined e subset dei type-domain

[**dynamic**] **domain D subsetof td**

dove:

- D è il nome del dominio da dichiarare
- td è il type-domain di cui D è subset
- La parola chiave **dynamic** è opzionale e denota che l'insieme è *dinamico* (stesso concetto delle funzioni). Per default, un dominio è *statico* e va *definito* nella sezione **definitions**

Esempio:

signature:

domain State subsetof Natural

definitions:

domain State = {0n,1n}

*Basic domain
della standard library*



Esempio - clock

- Un orologio che ad ogni passo se arriva un segnale avanza di un secondo

`domain` Second `subsetof` Integer

`domain` Minute `subsetof` Integer

`domain` Hour `subsetof` Integer

Domini Astratti e classi Java

- I domini astratti sostituiscono i costrutti come ADT (abstract data type) o le struct e le classi Java
- Esempio
- Java: `class Student{ ...}`
- Asm: abstract domain Student

Structured domain

structured: per costruire insiemi finiti, sequenze, bag, mappe, e tuple a partire da altri domini

Vedremo più avanti

Funzioni

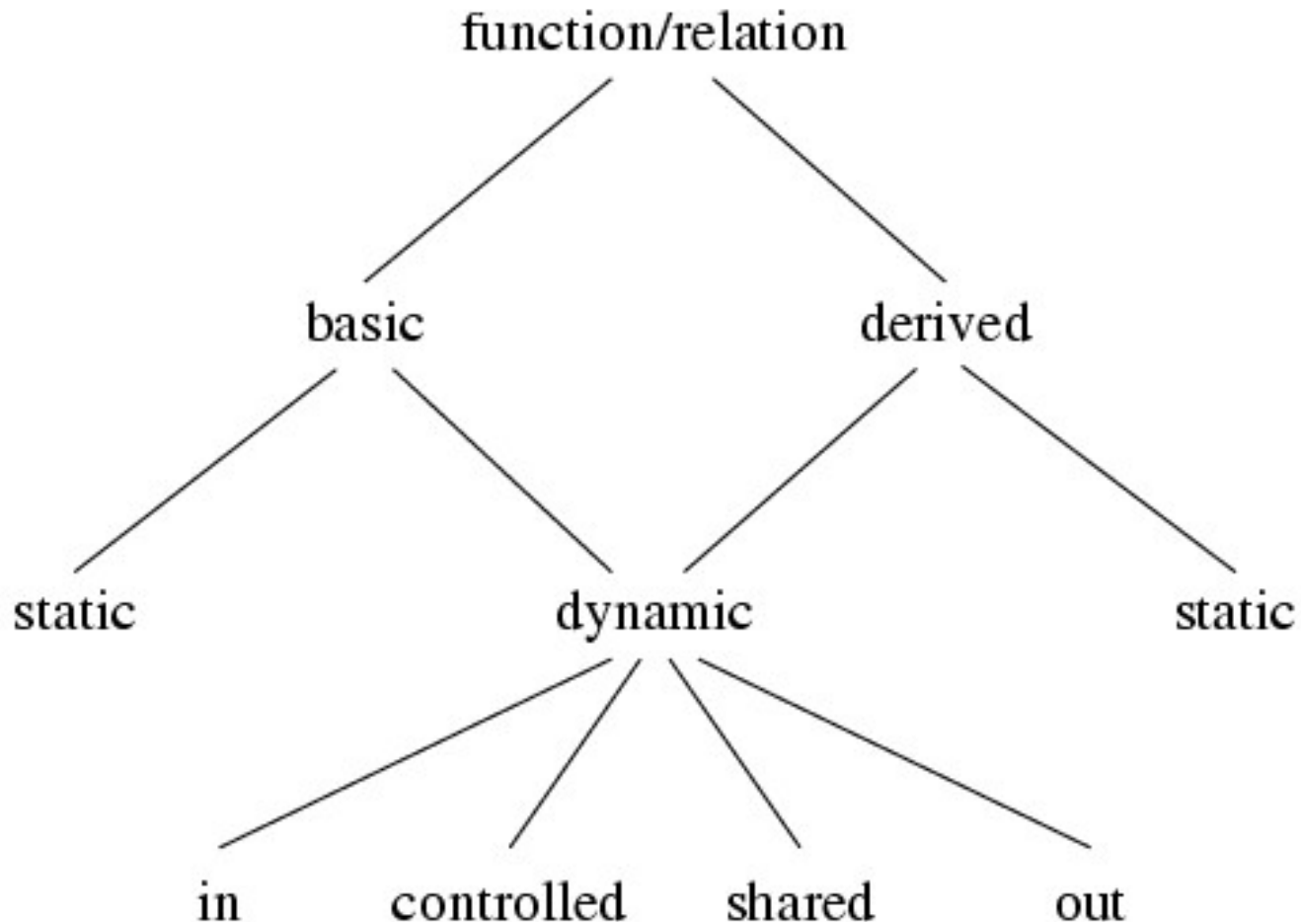
Costanti

- Le costanti sono funzioni 0-arie statiche
- Sono simboli definiti una volta per tutte
- Per definizione, ogni vocabolario ASM contiene le **costanti undef, True, False**
- I numeri sono costanti numeriche
 - 1,2, ...
- L'utente può aggiungerene di sue
 - Costante minimoVoto = 18

Variabili

- Le funzioni dinamiche unarie corrispondono alle variabili
- classificazione:

ASM Function Classification



Realizza l'incapsulamento/information hiding dei linguaggi OO

ASM Function Classification

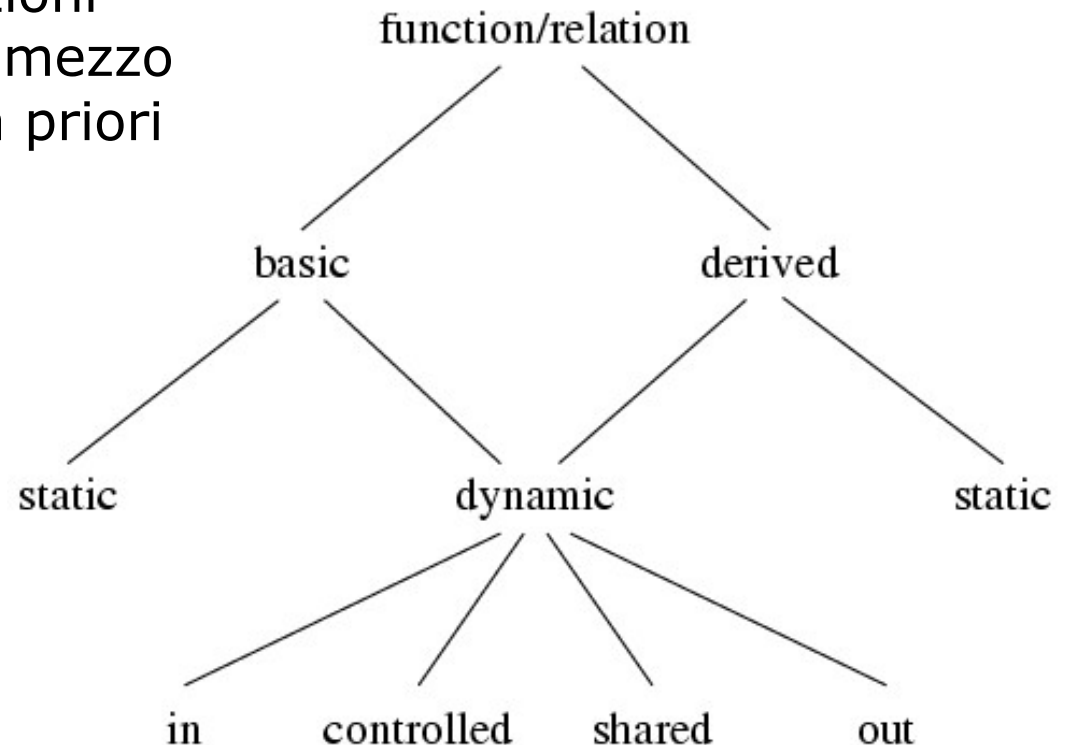
Detta ***M*** l'ASM corrente e ***env*** l'ambiente di ***M***:

Dynamic: i valori dipendono dagli stati di ***M***

- **in (monitored)**: lette (non aggiornate) da ***M***, scritte da ***env***
- **out**: scritte (ma non lette) da ***M***, lette da ***env***
- **controlled**: lette e scritte da ***M***
- **shared**: lette e scritte da ***M*** e da ***env***

Richiede la definizione di un protocollo di comunicazione per garantire la consistenza degli aggiornamenti!

Derived: valori computati da funzioni monitorate e funzioni statiche per mezzo di una "legge" o "schema" fissati a priori



Definizione delle funzioni in AsmetaL

Dichiarazioni di funzioni 0-arie

Funzioni statiche **static f: C**

[dynamic] monitored f: C

[dynamic] controlled f: C

Funzioni dinamiche **[dynamic] shared f: C**

[dynamic] out f: C

[dynamic] local f: C

· C è il codominio di f (f prende valori in C)

ID_FUNCTION

una stringa che inizia con una lettera minuscola diversa da "r_" e da "inv_". Esempi: **plus** **minus** **re**

Esempio - orologio

monitored signal:Boolean

controlled seconds:Second

controlled minutes:Minute

controlled hours:Hour

Funzioni statiche n-arie

- Le funzioni statiche sono definite tramite una legge fissa
- Esempio di funzioni statiche sono le usuali operazioni tra numeri
 - +, -, ...
 - Tra booleani AND, ...
 - Sono “standard”
- L'utente può definirne di sue
 - es.: $\max(n,m)$

Concetto di funzione dinamica n-aria

Alcune funzioni n-arie possono cambiare “valori”

Funzioni dinamiche n-arie

- Per esprimere dal punto di vista informatico il concetto di funzione, possiamo pensarla come una tabella contenente valori
- Quando si parla di location si può pensare all'indicizzazione di una cella della tabella

Funzione dinamica n-aria

- Esempio
- voto: Studenti- \rightarrow interi

Funzione:
Intera tabella

locazione

Studente	Voto
verdi	18
...	...
Rossi	30

Aggiorno la funzione, mediante aggiornamenti di locazioni,
Esempio: voto("Rossi") := 30

Asm funzioni vs campi Java

- Le funzioni asm sono simili ai campi Java
- Java:

```
class Student{ String name...}
```

- **Asm:**

abstract domain Student

controlled name: Student → String

Definizione delle funzioni in AsmetaL

Dichiarazioni di funzioni (`fun_declarations`)

Funzioni statiche **static f: [D ->] C**

[dynamic] monitored f: [D ->] C

[dynamic] controlled f: [D ->] C

Funzioni dinamiche **[dynamic] shared f: [D ->] C**

[dynamic] out f: [D ->] C

[dynamic] local f: [D ->] C

- D e C sono risp. Il dominio ed il codominio di f
- D è opzionale; non va messo se f è 0-aria (cioè una variabile)

Definizione di funzioni – esempio 1

Dichiarazioni di funzioni (`fun_declarations`)

Esempi (Flip_Flop): **variabili**

dynamic controlled `ctl_state` : **State**

dynamic monitored `high` : **Boolean**

dynamic monitored `low` : **Boolean**

Costanti

static `value` : **Integer**

Altri esempi funzioni n-arie dinamiche (n = 1):

// una funzione che associa un intero ad ogni intero

controlled `votoByID`: `Integer` -> `Integer`

// una funzione che dice quali interi sono scelti

monitored `interosculto`: `Integer` -> `Boolean`

demo

Definizione delle funzioni statiche

- Le funzioni statiche vanno prima dichiarate e poi definite
- Le costanti:
 - Va dato il loro valore
- Le variabili statiche di domini astratti rappresentano istanze predeterminate
 - Non vanno definite

```
static angelo: Student
```

Esempio Lift

- Lift: un sistema che gestisce più ascensori

Ogni ascensore può avere due direzioni, e può essere ferma o in movimento

abstract domain Lift

enum domain Dir = {UP | DOWN} //direction

domain Floor subsetof Integer

enum domain State = {HALTING | MOVING} //lift control states

//lift direction of travel, initially UP (see initial state s0)

dynamic controlled direction: Lift -> Dir

dynamic controlled ctrlState: Lift -> State

dynamic controlled floor: Lift -> Floor

Esempio 2

signature:

abstract domain BancomatCard

enum domain Pressure_type = {TOO_LOW | NORMAL |HIGH}

monitored currCard: BancomatCard //n. della carta presente nel bancomat

controlled pressure : Pressure_type

Funzioni n-arie (statiche e dinamiche)

- Il dominio delle funzioni n-arie sono n domini
- In questo caso diciamo che il dominio è un prodotto di domini

in asmetaL:

Prod (d_1, d_2, \dots, d_n)

d_1, \dots, d_n sono i domini del prodotto cartesiano

Esempio:

// static: del massimo

static max: Prod(Integer,Integer) → Integer

// dinamica

controlled voto: Prod(Student,Class) → Integer

Altri domini strutturati

Altri **type-domain** (non dichiarati nella segnatura)

Sequenze

Seq (d)

d è il dominio base delle possibili sequenze

Insiemi (dominio di insiemi)

Powerset (d)

d è il dominio base dell'insieme delle parti (l'insieme di tutti i possibili insiemi di elementi di d)

Bag (d)

d è il dominio base dei possibili bag (borsa)

Prod (d₁,d₂,...,d_n)

d₁,...,d_n sono i domini del prodotto cartesiano

Esempi

Dichiarazioni di funzioni (`fun_declarations`) da più domini

```
// for every Lift gives if it is attracted in a direction  
monitored attracted: Prod(Dir, Lift) -> Boolean
```

```
//  
monitored f1: Seq(Integer) -> Boolean
```

```
monitored f2: Seq(Prod(Integer, Boolean))  
// es. f2=[(1,true),(5,false)]
```

```
controlled f3: Boolean -> Prod(Real,Real) //es. f3(true) = (3.0,4.5)
```

```
// given a set of Orders, return the quantity  
static totalQuantity: Powerset(Orders) -> Quantity  
// a constant list of integers  
static list:Seq(Integer) // es. list=[1,2,5,8]
```

Funzioni statiche n-arie

- Le funzioni statiche n-arie servono per definire delle leggi per il calcolo
- Esempio: massimo tra due numeri
 - `mymax: prod(Integer,Integer) -> Integer`
- Queste funzioni vanno definite prima di poter essere usate
- Psuedo: `mymax(x,y) = if x > y then return x else return y`
- In AsmetaL dobbiamo definire la funzione con una espressione (termine)

Definizioni

Definizione di domini e funzioni

body è:

definitions :

domain D1 = Dterm1

...

function F1[(p11 in d11,...,p1k1 in d1k1)] = Fterm1

...

[rule_declarations]

[axiom_declarations]

Solo **domini concreti statici** possono essere definiti

Solo **funzioni statiche** possono essere definite

per una regola o assioma, dichiarazione e definizione sono la stessa cosa

Termini

AsmetaL termini

- In AsmetaL i termini o le espressioni sono del tutto simili alle espressioni dei linguaggi di programmazione
 - Funzioni e relazioni
 - Quelle dalle standard library
 - Es: $3 + 2$
 - `exist $x in Student with voto($x) > 10`
 - Introdotte dall'utente
 - Costanti

Variabili logiche

Il primo termine sono variabili logiche

Varibili logiche che non fanno parte dello stato

Si possono usare come termini

\$v

ID_VARIABLE logica una stringa che inizia con "\$".

Esempi

\$x

\$abc

\$pippo

definitions :

function F1 (p11 in d11, ..., p1k1 in d1k1) = Fterm1

Esempio una funzione che resituisce se stessa

signature:

static itself : Integer → Integer

definitions:

function itself(\$x in Integer) = \$x

Applicazione difunzioni

[id .]f [(t1,...,tn)]

dove:

- **f è il nome della funzione da applicare**
- **(t1,...,tn) una tupla di termini**
- **id è il riferimento all'agente (se presente) che detiene la funzione f**

Esempio opposto

signature:

static opp : Integer → Integer

definitions:

function opp(\$x in Integer) = minus(\$x)

Nota: le funzioni matematiche possono essere usate normalmente:

definitions:

```
function opp($x in Integer) = -$x
```

...

```
max(2,3)
```

```
abs(-4)
```

```
abs(max(-2,-8))
```

```
self.f(5) o f(self,5)
```

Sequenze e insiemi

Sequence	$[t_1, \dots, t_n]$ con n termini della stessa natura $[]$ per la sequenza vuota
Set	$\{t_1, \dots, t_n\}$ con n termini della stessa natura $\{\}$ per l'insieme vuoto
Bag	$\langle t_1, \dots, t_n \rangle$ con n termini della stessa natura $\langle \rangle$ per il bag vuoto
Map	$\{t_1 \rightarrow s_1, \dots, t_n \rightarrow s_n\}$ con n termini della stessa natura, e S termini della stessa natura pure $\{- \rightarrow \}$ per la mappa vuota

Esempi

- Esempi di termini: sequence, set e bags
- **Set utili a definire concrete domains**

Sequence ["hello","bye"]
 [[],[1,2]]
 [1..4] \equiv [1,2,3,4]

Set {[[],[1,2],[1]]}
 {'a','b'}
 {1..2,0.5} \equiv {1.0,1.5,2.00}

Bag <1,2,1>
 <'a','b','a','b'>
 <1..10,2> \equiv <1,3,5,7,9>

If e let terms

IfTermC

if G then tthen [else telse] endif

dove G è un termine booleano, tthen e telse sono termini della stessa natura

Usato per definire un valore condizionale tipo operator ?: di Java

LetTerm

let(v1=t1,...,vn=tn)in tv1,...,vn endlet

dove vi sono variabili logiche e t1,...,tn,tv1,...,vn sono termini

Usato per introdurre nuove variabili „locali“. Queste variabili sono logiche nel senso che non fanno parte dello stato

Esempio temine condizionale e let

```
if $x>0 then 1  
else if $x=0 then 0  
           else 5
```

```
           endif  
endif
```

```
(2x) * (2x)
```

```
let ( $double_x = $x+$x )
```

```
      in $double_x * $double_x
```

```
endlet
```

Comprehension Term

- Se si vogliono definire liste, insiemi... condizionati

variabile Domini

guardia/condizione

termine

list $[v_1 \text{ in } S_1, \dots, v_n \text{ in } S_n \mid G_{v_1, \dots, v_n} : t_{v_1, \dots, v_n}]$

set $\{v_1 \text{ in } D_1, \dots, v_n \text{ in } D_n \mid G_{v_1, \dots, v_n} : t_{v_1, \dots, v_n}\}$

$\langle v_1 \text{ in } B_1, \dots, v_n \text{ in } B_n \mid G_{v_1, \dots, v_n} : t_{v_1, \dots, v_n} \rangle$

$\{v_1 \text{ in } D_1, \dots, v_n \text{ in } D_n \mid G_{v_1, \dots, v_n} : t_{v_1, \dots, v_n} \rightarrow s_{v_1, \dots, v_n}\}$

Esempi

La lista con i numeri pari da 1 a 100

```
[ $x in [0..2*$n-1] | $x mod 2=0 : g($x)]
```

```
{ $x in {0..$n} : 2+$x }
```

```
domain Primi100 = {1..100}
```

```
domain Primi100Doppi = { $x in {1..100} : 2 * $x }
```

```
domain Pari100 = { $x in {1..10} | mod($x,2) = 0 : $x }
```

```
function listapari = [ $x in [0..100] | mod($x,2) = 0 : $x ]
```

...

Exists/forall term

- Termini che controllano una condizione su un insieme
- resituiscono true false

Exist Term **(exist v1 in D1,...,vn in Dn with Gv1,...,vn)**

ExistUnique Term **(exist unique v1 in D1,...,vn in Dn with Gv1,...,vn)**

Forall Term **(forall v1 in D1,...,vn in Dn with Gv1,...,vn)**

(exist \$x in {2,5,7} with \$x=2)

(exist unique \$x in X with \$x=0)

Esercizio: funzion che dato un insieme di interi e un intero dice se quel valore è più grande di ogni elemento

Regole/transizioni di stato

ASM transitions

In matematica le *algebre sono statiche* : non cambiano col passare del tempo.

In Informatica, gli *stati sono dinamici* : evolvono essendo aggiornati durante le computazioni.

Aggiornare stati astratti (*abstract states*) significa cambiare l'interpretazione delle (o solo di alcune) funzioni della segnatura della macchina.

ASM transitions

Il modo in cui una macchina ASM aggiorna il proprio stato è descritto da **regole di transizione (transitions rules)** di una certa "forma"

L'insieme delle regole di transizione di una ASM definiscono la sintassi di un **programma ASM**

Sia Σ un vocabolario. Le *regole di transizione di una ASM sono espressioni sintattiche generate come segue* attraverso l'uso di **costruttori di regole**

Dichiarazioni(definizioni) di regole (`rule_declarations`)

[macro] rule R [(x1 in D1,...,xn in Dn)] = rule

R = r_Fsm

Esempio:

rule r_Fsm(\$i in State, \$cond in Boolean,\$rule in Rule, \$j in State) =

```
if ctl_state=$i and $cond
then par $rule
      ctl_state := $j
endpar
endif
```

rule: una regola condizionale

ID_RULE

una stringa che inizia con "r_" . Esempi: **r_SetMyPerson** **r_update**

Il Linguaggio Strutturale

main rule è:

main rule $R = \text{rule}$

R è il nome della main rule

la main rule è sempre una (macro-)regola **chiusa**, cioè senza parametri

rule è proprio il corpo della regola di transizione

Se l'ASM è multi-agent, la main rule deve far partire in parallelo i programmi degli agenti

I programmi degli agenti sono specificati nello stato iniziale (vedi **initialization**)

Skip

- *Skip Rule:*

skip

Significato: non fare niente

Update rule

Update Rule: per aggiornare lo stato della macchina

$$f(t_1, \dots, t_n) := t$$

dove:

- f è un nome di funzione **dinamica** n -aria di Σ
- t_1, \dots, t_n e s sono termini di Σ
- t è un termine (un valore

Significato: Nello stato successivo, il valore di f per gli argomenti t_1, \dots, t_n è aggiornato a t . Se f è 0-aria, cioè una variabile, l'aggiornamento ha la forma $c := s$

$$f(t_1, \dots, t_n)$$

viene detta locazione L

Il linguaggio delle regole (alcune)

Update Rule: aggiornamenti di locazioni

$L := t$

dove t è un termine e L (detta **locazione**) è o un termine funzionale $f(t_1, \dots, t_n)$ con f dinamica e non monitorata, o è una variabile

Significato: Nello stato successivo, la locazione L prende valore t

Esempio:

Output := 1

voto(rossi) := 30

Nota: il risultato dell'update si vede solo dopo che sono applicati, cioè nello stato successivo

Esempio - demo

Conditional Rule

- Serve per condizionare una certa azione:

if cond then R1 [else R2] endif

- Dove cond è una condizione booleana, R1 e R2 sono due regole

Il linguaggio delle regole (alcune)

Per introdurre variabili „locali“ usiamo il let

let ($v_1 = t_1, \dots, v_n = t_n$) **in**

R_{v_1, \dots, v_n}

endlet

dove v_1, \dots, v_n sono variabili (logiche), t_1, \dots, t_n sono termini, e R_{v_1, \dots, v_n} è una regola

Le variabili hanno valore solo per lo scope del let

BlockRule

Per eseguire regole in parallelo

par R1 R2 ... Rn endpar

dove R_1, R_2, \dots, R_n sono regole da eseguire in parallelo

Esempio

Par

a(\$y) := 8

foo := 10

...

Simulazione

- Il modello di computazione è il seguente:
- Nello stato corrente valuta la main rule
 - E da quella le regole chiamate o interne alla main
- Valuta le regole che sono abilitate con i loro aggiornamenti
- Il valore delle monitorate è chiesto all'ambiente
 - Nel simulatore all'utente
- Applica tutti gli update in modo da avere lo stato successivo (nella parte controllata)

Aggiornamenti Consistenti

- A causa del parallelismo (la regola Block e Forall), una regola di transizione può richiedere più volte l'aggiornamento di una stessa funzione per gli stessi argomenti
- si richiede in tal caso che tali aggiornamenti *siano consistenti*.

DEF: Un update set U è *consistente*, se vale:

if $(f, (a_1, \dots, a_n), b) \in U$ and $(f, (a_1, \dots, a_n), c) \in U$,
then $b = c$

Nota che si potrebbero avere degli update inconsistenti:

par

X := 1

X := 2

endpar

Aggiornamenti Consistenti

- Se l'update set U è consistente, allora i suoi **aggiornamenti** possono essere effettivamente eseguiti (*-fired*) in un dato stato.

Il risultato è un nuovo stato (di arrivo) dove le **interpretazioni** dei nomi **delle funzioni dinamiche** sono cambiati secondo U .

- Le **interpretazioni** dei nomi **delle funzioni statiche** sono gli stessi dello stato precedente (di partenza).

- Le **interpretazioni** dei nomi **delle funzioni monitorate** sono date dall'ambiente esterno e possono dunque cambiare in maniera arbitraria.

Il linguaggio delle regole (alcune)

Forallrule: per iterare una operazione sugli elementi di un insieme:

forall v_1 **in** D_1, \dots, v_n **in** D_n
with G_{v_1, \dots, v_n} **do** R_{v_1, \dots, v_n}

dove V_i sono variabili, D_i termini che rappresentano domini,
 G_{v_1, \dots, v_n} termine booleano che rappresenta la condizione, e
 R_{v_1, \dots, v_n} è una regola

Esempio:

forall s in Student with voto(s) = 10 do voto(s):= 20

Per chiamare un'altra regola

$r [t_1, \dots, t_n]$

dove r è il nome della regola e t_i sono termini che rappresentano gli effettivi argomenti passati

$r[]$

per chiamare una regola che è senza parametri

Esempio

rule r_1 = ...

Rule r_2 = if c then r_1[] endif

Nota: il passaggio dei parametri è per sostituzione. La macro viene espansa (come inline di C++)

Rule constructors macro

- Una *definizione di regola per un nome di regola r* di arietà n è un'espressione

$$r(x_1, \dots, x_n) = R$$

dove R è una regola di transizione.

In una call rule $r[t_1, \dots, t_n]$ le variabili x_i che occorrono nel corpo R della definizione di r vengono sostituite dai parametri t_i (*modularità*)

Choose rule

- *Choose Rule:*

choose x **with** φ **do** R

Significato: Esegui R in parallelo per un x che soddisfa φ

Implementa il concetto di **non-determinismo**

Illustrare il potere espressivo di “choose” e “forall”

Problema: ordinare un array a

Soluzioni possibili:

- usare una funzione statica, ad es. `qsort`

`a := qsort(a)`

- iterare localmente con swap:

```
choose i,j in dom(a) with (i < j & a(i) > a(j))  
    a(i) := a(j)  
    a(j) := a(i)
```

Nota! Non occorrono variabili di appoggio per lo swap, perchè i nuovi valori degli aggiornamenti saranno disponibili solo nello stato successivo!

Axioms

Dichiarazioni(definizioni) di assiomi (`axiom_declarations`)

invariant [ID] over id1,...,idn : term

- ID (opzionale) è il nome dell'assioma
- idi sono nomi di domini, funzioni* e regole (con nome) vincolati dall'assioma
- term è un termine che rappresenta l'espressione booleana del vincolo

*In caso di overloading di funzioni, occorre indicare anche il loro dominio, come in $f(D)$ (o $f()$ per funzioni 0-arie) con f nome di funzione e D nome del dominio di f .

ID_AXIOM

una stringa che inizia con "inv_". Esempio: `inv_I1`

Attenzione: prima del main e dopo le rule

Esempio:

axiom `inv_neverBoth over high(), low(): not(high and low)`

AdvancedClock

AdvancedClock1

- *Un clock avanzato incrementa ad ogni passo i secondi (e se necessario i minuti e le ore)*

```
domain Second subsetof Integer
domain Second={0..59}
macro rule r_IncMinHours = par
main rule r_AdvancedClock =
  par
    if seconds = 59 then r_IncMinHours[] endif
    seconds := (seconds+1) mod 60
  endpar
```

AdvancedClock

Le funzioni monitorate sono aggiornate dall'ambiente

L'ambiente può essere

- Un file
- Lo standard input

AdvancedClock2

- *Come AdvancedClock ma c'è una funzione monitorata `signal` che incrementa i secondi*

Sequential computation

Alcune volte vogliamo applicare subito l'update sete
valuare il resto delle regole immediatamente:

seq R1 R2 ... Rn endseq

dove R_1, R_2, \dots, R_n sono regole da eseguire in sequenza

Seq Rule

L'interpre supporta la regola seq

SeqRule01

```
main rule r_main =  
  seq  
    f := 10  
    g := 5 + f  
    f := 33  
  endseq
```

- All'inizio di ciascun passo
- f è 33
- g è 15 !

Stato iniziale

Il Linguaggio Strutturale

Initialization è una sequenza di stati iniziali:

[**default**] **init** Id :

domain Dd1 = Dterm11

...

function Fd1[(p11 in d11,...,p1s1 in d1s1)] = Ftermd1

...

Uno stato iniziale deve essere denotato come *default*.

Solo **domini concreti dinamici** possono essere inizializzate

Solo **funzioni dinamiche**, non monitorate, possono essere inizializzate

La tesi ASM

The ASM thesis is that any algorithm can be modeled at its natural abstraction level by an appropriate ASM. (Gurevich, 1985)

Sequential thesis:

Sequential ASMs capture sequential algorithms. (Gurevich, 2000)

Parallel thesis:

ASMs capture parallel algorithms. (Blass/Gurevich, 2003)

... ?

ASM Distribute (o multi-agenti)

- Agenti computazionali
- Stati globali condivisi tra gli agenti
- Movimenti concorrenti sincroni/asincroni

Una *sync/async ASM* è una famiglia di coppie $(a, ASM(a))$ di

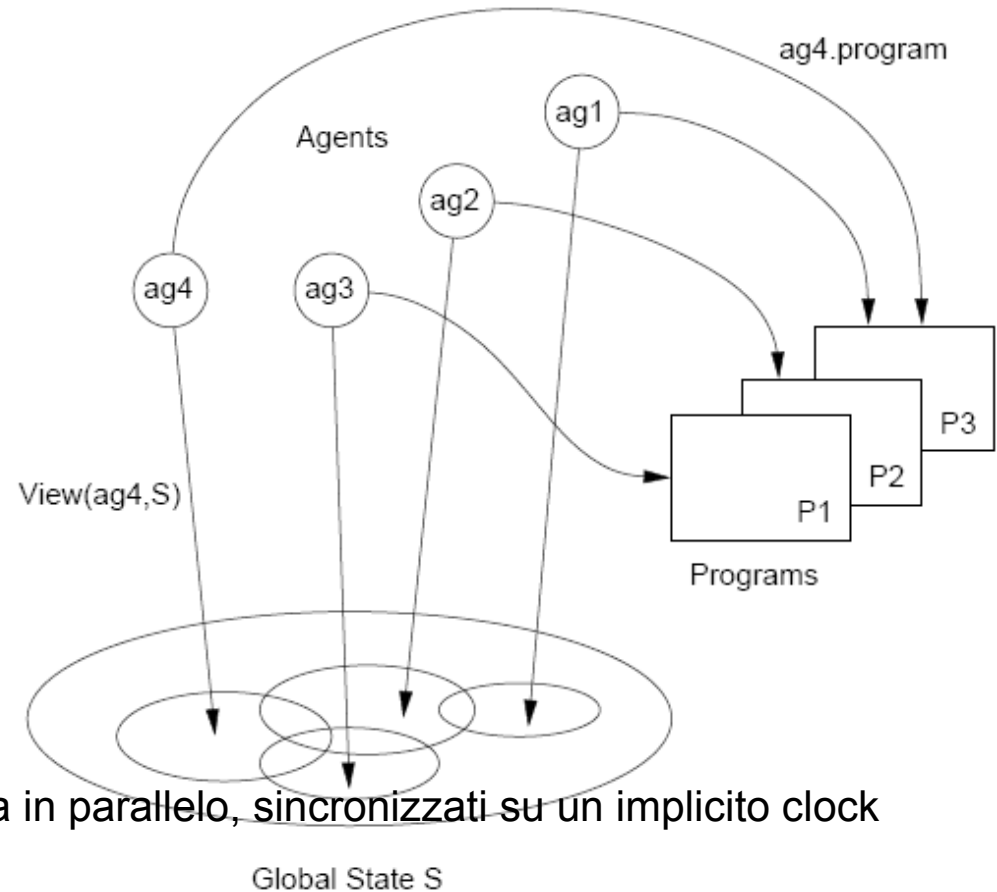
- agenti $a \in Agent$ (il dominio degli agenti)
- programmi ASM (a) di ASM di base (sequenziali)
- $f(self, x)$ per una $f : A \rightarrow B$, denota la *versione privata di $f(x)$* dell'agente corrente $self$.

La dichiarazione di f diventa $f : Agent \times A \rightarrow B$

In una *sync ASM* gli agenti eseguono il loro programma in parallelo, sincronizzati su un implicito clock globale del sistema.

Asynchronous computation model (Gurevich, 1995)

*Semantic model resolves potential conflicts according to the definition of *partially ordered runs**



- **ASM Web Site** <http://www/eecs.umich.edu/gasm>
<http://www.di.unipi.it/~boerger>
- **Abstract State Machines Research Center**
<http://rotor.di.unipi.it/AsmCenter/Lists/AboutLinks/AllItems.aspx>
- **Libro ASM** E. Boerger and R. Staerk. *Abstract State Machines: A Method for High-Level System Design and Analysis*. Springer Verlag, 2003. <http://www.di.unipi.it/AsmBook/>
- **ASM Survey** E. Börger High Level System Design and Analysis using ASMs LNCS Vol. 1012 (1999), pp. 1-43
- **ASM History** E. Börger The Origins and the Development of the ASM Method for High Level System Design and Analysis. J. Universal Computer Science 8 (1) 2002
- **Original ASM Definition** Y. Gurevich Evolving algebra 1993: Lipari guide. Specification and Validation Methods. (Ed.E. Börger) OUP 1995
- **Libro sul caso di studio Java-ASM** R. Stärk, J. Schmid, E. Börger. Java and the Java Virtual Machine: Definition, Verification, Validation. Springer-Verlag 2001. <http://www.inf.ethz.ch/~jbook>

Orologio

- Monitorato:
 - Segnale booleano
- Controllato:
 - Secondi, minuti ed ore
- Comportamento:
 - Se segnale è vero incrementa i secondi (e se necessario minuti e ore in modo corretto)