

SAT-Solving und Anwendungen

Software Verifikation mit Bounded Model Checking

Prof. Dr. Wolfgang Küchlin
Dipl. Inf. Christoph Zengler

Universität Tübingen

10. Mai 2011



Fahrplan für heute

① Einführung Software Verifikation

- Was ist Software Verifikation?
- Warum Software Verifikation?

② Ein formales Modell für Software

- Wie kann Software formalisiert werden?
- Wie kann man Verifikationsbedingungen und Gegenbeispiele formalisieren?

③ Bit-Vektoren

- Was sind Bit-Vektoren?
- Wie kann man Bit-Vektor Gleichungen entscheiden?

④ Bounded Model Checking (BMC)

- Wie funktioniert BMC?
- Beispiele für BMC?
- Und in der echten Welt?

Softwareverifikation — 1

Definition (Softwareverifikation)

Beweis der Korrektheit eines Programms mit mathematischen Methoden.

Einschränkungen:

- Es kann nur verifiziert werden, was vorher spezifiziert wurde, d.h. es muss eine formale Beschreibung vorliegen, was eine bestimmte Methode / ein bestimmter Algorithmus tun soll
- Bei falscher Spezifikation bringt auch die Verifikation nichts
- Verifikation auf Sourcecode Ebene: Selbst ein korrektes Programm kann z.B. durch das Linken inkorrekt externer Libraries, einen fehlerhaften Compiler oder einen Fehler im Betriebssystem nicht korrekt ausgeführt werden

Softwareverifikation — 2

Unterschiede zu den Überprüfungen, die eine IDE oder ein Compiler vornimmt:

- **Syntaxchecks:** Kann ein Programm überhaupt compiliert werden (genügt es der Grammatik einer bestimmten Programmiersprache)
- **Typchecks:** Stimmen die Typen im Programm überein (erwartet eine Methode ein Objekt der Klasse “Student”, kann kein Objekt der Klasse “Stuhl” übergeben werden)
- Sind alle Felder, Methoden, etc. vorhanden und eindeutig
- Aber keine Überprüfung, ob ein Programm / eine Methode auch das tut, für was sie geschrieben wurde

Softwareverifikation — 3

Beispiel (Compilerchecks vs. Verifikation)

```
// Soll das Maximum von drei Zahlen berechnen
int max3(int a, int b, int c) {
    if (a > b) {
        return a;
    } else {
        return c;
    }
}
```

- Compiliert problemlos (kein Syntax- oder Typfehler)
- Ist semantisch falsch bezüglich folgender Spezifikation

$$\text{max3}(a, b, c) \geq a \wedge \text{max3}(a, b, c) \geq b \wedge \text{max3}(a, b, c) \geq c$$

- Dann soll Verifikation einen Fehler melden (und einen Pfad zu einem Fehler ausgeben, z.B. $a = 2, b = 5, c = 3$)

Softwareverifikation — 4

Viele verschiedene Verfahren zur Softwareverifikation (hier nur einige:)

- **Software Bounded Model Checking (SBMC)**
 - Übersetzt Code in aussagenlogische Formel
 - Verifiziert mit SAT-Solving
 - Dicht am Quellcode und an der hardwareseitigen Implementierung, weitgehend automatisiert
 - *bounded*: setzt (beliebige aber feste) Grenze für Schleifen / Rekursionen
- Theorembeweiser
 - Manuelle Spezifikation mit (höherer) Logik (1. Stufe, 2. Stufe)
 - Deduktion von Nachbedingungen
 - Ausdrucksstark, bedarf menschlicher Begleitung
- Hoare-Logik mit Theorembeweiser
- Konventionelle Statische Codeanalyse
- ...

Motivation

Warum Software Verifikation?

Immer mehr Software...

- ... in sicherheitskritischen Bereichen, in denen ein Fehler Millionen (z.B. Kreditkartenfirmen, Banken,...) oder auch Menschenleben (Bremsysteme, Flugsteuerung,...) kosten kann
- ..., die nicht einfach mit Updates versehen werden kann (z.B. Motorensteuerung, Waschmaschine,...)

In der Informatik ist die Korrektheit von Software ein Thema seit es Programme gibt:

- *Assigning Meanings to Programs*, R.W. Floyd, 1967
- *An Axiomatic Basis for Computer Programming*, C. A. R. Hoare, 1969

Standpunkt:

- Programme sind eine Reihe von Instruktionen, die die Werte einer gegebenen Menge an Variablen verändern
- Diese Variablen werden z.B. als ganze oder reelle Zahlen modelliert

Wie sieht es in der Realität aus?

Realität

Die meisten hardware-nahen Programmiersprachen haben vordefinierte Datentypen mit Bit-Vektor Arithmetik, d.h.

- beschränkter Wertebereich, je nach Anzahl allozierter Bits
- Überläufe bei Überschreiten des Wertebereichs sind möglich

Auf Hardware-Ebene vor allem bitweise Operationen, z.B. Shift, Und, Oder,...

Beispiel (Absolutbetrag)

Mathematisch

$$\text{abs}(a) = \begin{cases} a & \text{falls } a \geq 0 \\ -a & \text{sonst} \end{cases}$$

Programmatisch

```
short abs(short a) {  
    if (a >= 0)  
        return a;  
    else  
        return -a;  
}
```

Mathematisch korrekt, programmatisch gibt es jedoch bei -32768 ein Problem.

Was wäre also besser?

Besser...

Hardwarenahe Modellierung von Programmen mit Bit-Vektoren und dadurch genauere Übereinstimmung von Modell und Realität

- weniger *False Positives*: Es werden weniger Fehler gemeldet, die zwar mathematisch ein Problem sind, jedoch nicht programmatisch
- weniger *False Negatives*: Es werden weniger Fehler übersehen, die zwar mathematisch korrekt sind, jedoch programmatisch ein Problem sind

Bit-Vektoren:

- Vektor (typischerweise der Länge 16,32 oder 64) von Bits
- können mit Aussagenvariablen modelliert werden
- Bit-Vektor Operationen können mit Booleschen Funktionen modelliert werden
- Verifikationsproblem kann als SAT Instanz kodiert werden

Ist das SAT Problem **unerfüllbar**, so gab es keinen Fehler im Programm, ist das SAT Problem **erfüllbar**, so gab es einen Fehler im Programm und die erfüllende Belegung der SAT Instanz gibt einen möglichen Pfad zu diesem Fehler an.

Fahrplan für heute: Wo stehen wir?

① Einführung Software Verifikation ✓

- SW-Verifikation: Korrektheit eines Programms mit mathematischen Methoden beweisen
- Motivation: Immer mehr sicherheitskritische Software

② Ein formales Modell für Software

- Wie kann Software formalisiert werden?
- Wie kann man Verifikationsbedingungen und Gegenbeispiele formalisieren?

③ Bit-Vektoren

- Was sind Bit-Vektoren?
- Wie kann man Bit-Vektor Gleichungen entscheiden?

④ Bounded Model Checking (BMC)

- Wie funktioniert BMC?
- Beispiele für BMC?
- Und in der echten Welt?

Ein formales Softwaremodell — 1

Üblicherweise wird Software als Zustandsübergangssystem (*Transition System*) modelliert.

Transition System

Ein Transition System ist ein Drei-Tupel $M = (S, S_0, R)$, mit

- S einer Menge an Zuständen,
- $S_0 \subseteq S$ einer Menge an Startzuständen und
- $R \subseteq S \times S$ einer Übergangsrelation.

Ein Zustand s fasst folgende Informationen zusammen:

- den momentanen Stand der Programmausführung (*program location*)
- die aktuellen Werte der lokalen und globalen Variablen

Program Locations

- \mathcal{L} : endliche Menge aller Program Locations
- $s.\ell$: Program Location im Zustand $s \in S$
- ℓ_0 : Program Location beim Programmeintritt (Main Methode)

Ein formales Softwaremodell — 2

Programmvariablen

- Menge V von Variablen über endlichem Wertebereich D
- V möglicherweise unbeschränkt wenn dynamische Allokation von Objekten erlaubt ist
- $s.v$: Wert der Variable $v \in V$ im Zustand $s \in S$

Funktionsaufrufe

- Modellierung mit Hilfe eines unbeschränkten Funktionsaufruf-Stacks
 $\Gamma : \mathbb{N} \rightarrow D \dot{\cup} \mathcal{L}$
- Auf dem Stack werden Program Locations sowie lokale Variablen gespeichert
- $s.\Gamma$: Stack im Zustand $s \in S$

Zusammenfassend: S besteht aus drei Komponenten:

$$S = \mathcal{L} \times \underbrace{(V \rightarrow D)}_{\text{Variablen}} \times \underbrace{(\mathbb{N} \rightarrow D \dot{\cup} \mathcal{L})}_{\text{Stack}}$$

Ein formales Softwaremodell — 3

Bemerkungen

- Es gibt nur einen Programmzähler, d.h. nur einen Thread
- S_0 weist dem Programm den initialen Ausführungsstand l_0 zu
- Initialisierung von globalen Variablen muss innerhalb des Programms geschehen

Programminstruktionen werden mit Übergangsrelation modelliert

Übergangsrelation R

Für zwei Zustände $\langle s, s' \rangle \in S \times S$ gilt $R(s, s')$ genau dann, wenn es einen Übergang im Programm von s nach s' gibt.

- Sowohl Programmfluss als auch Veränderungen der Daten werden mit R beschrieben
- R wird partitioniert in ein R_l für jede Program Location $l \in \mathcal{L}$:

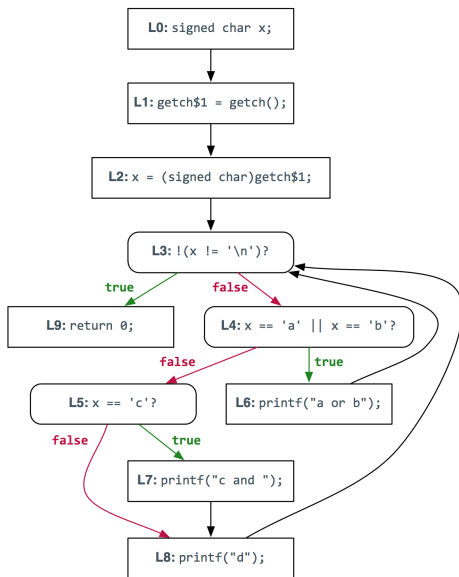
$$R(s, s') \Leftrightarrow \bigwedge_{l \in \mathcal{L}} (s.l = l \rightarrow R_l(s, s'))$$

Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a_or_b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c_and_");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

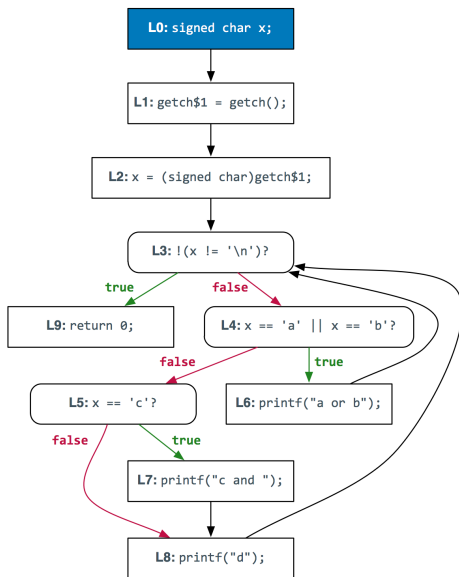


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
  char x;
  x = getch();
  while (x != '\n') {
    switch(x) {
      case 'a':
      case 'b':
        printf("a_or_b");
        break ;
      case 'c':
        printf("c_and_");
        /* fall-through */
      default:
        printf("d");
        break;
    }
  }
  return 0;
}

```

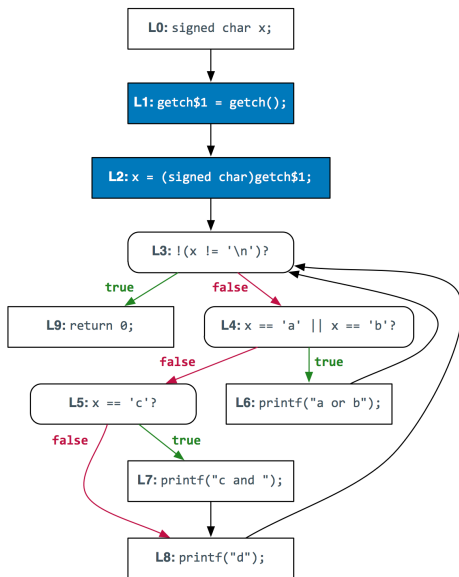


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a_or_b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c_and_");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

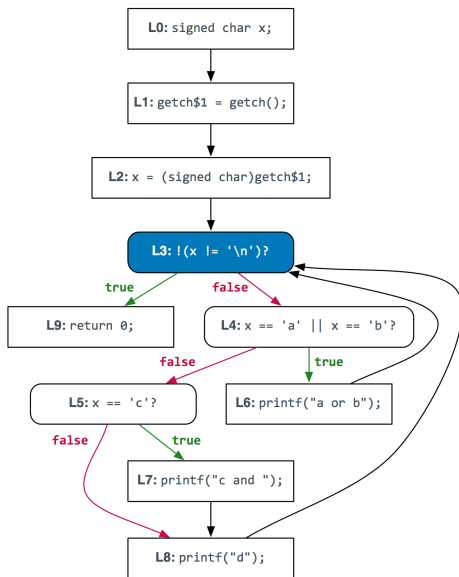


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x!='\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a_or_b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c_and_");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

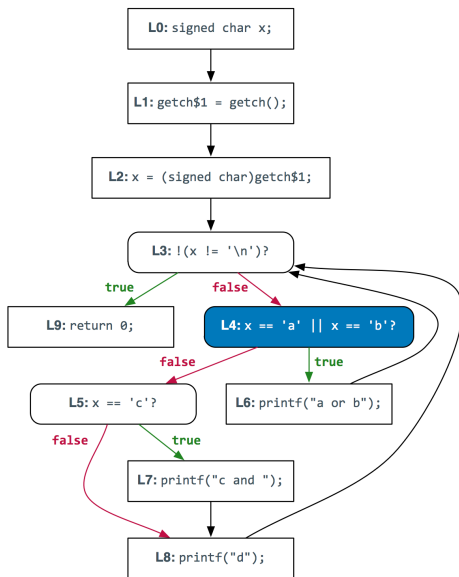


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a or b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c and ");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

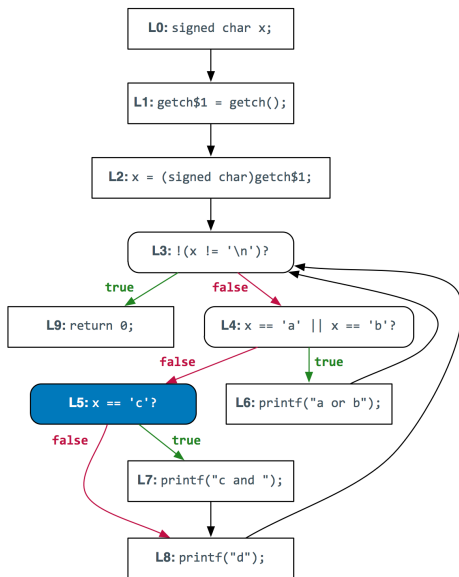


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a_or_b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c_and_");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

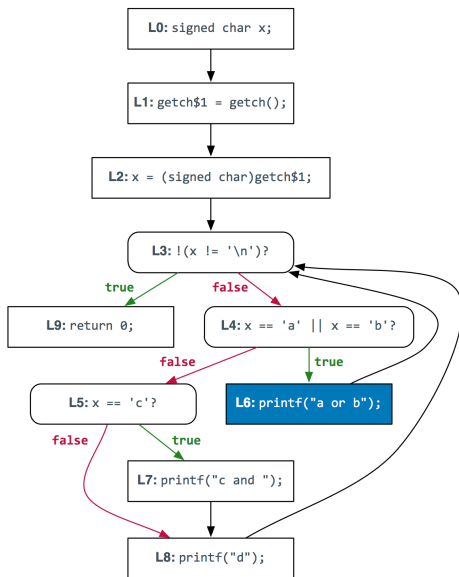


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a or b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c and ");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

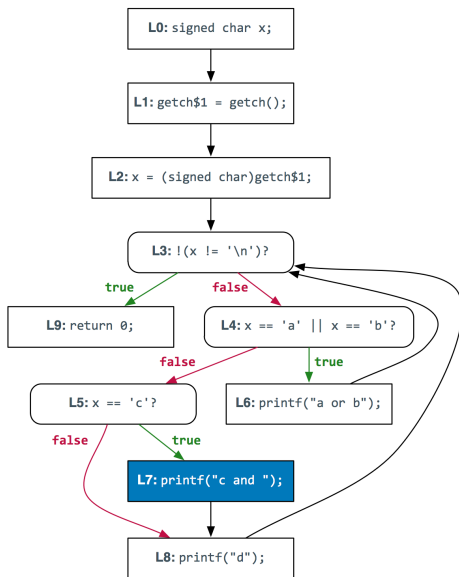


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a_or_b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c and ");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

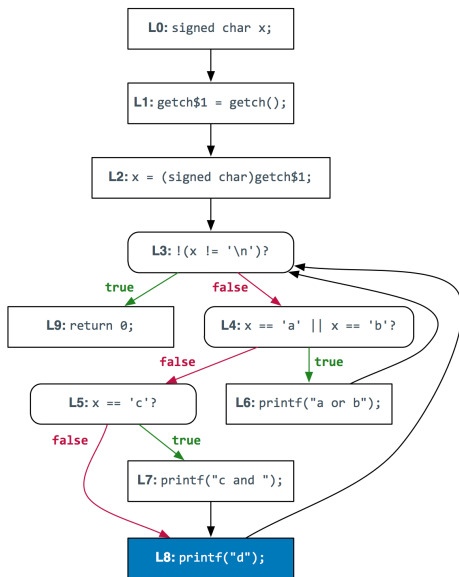


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a_or_b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c_and_");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```

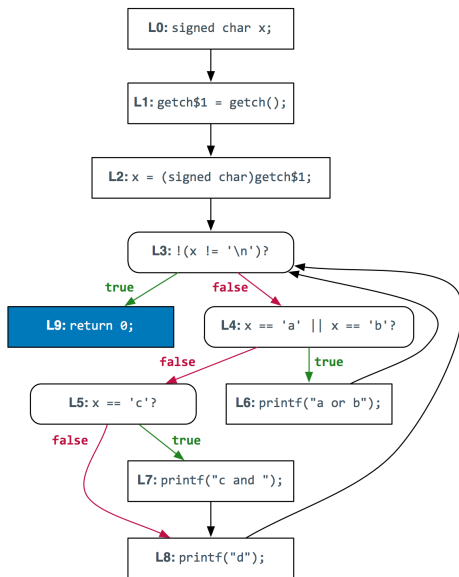


Ein formales Softwaremodell — Beispiel

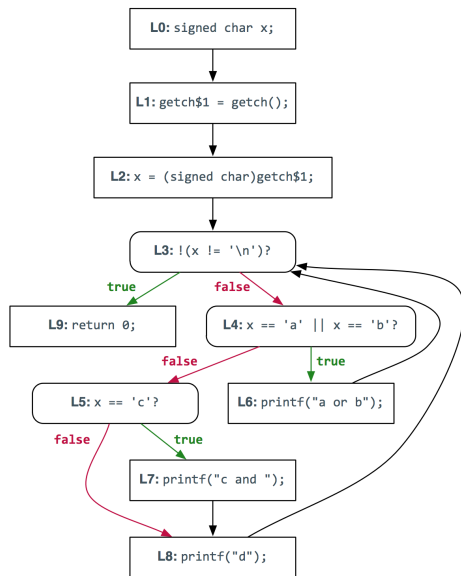
```

int main( void ) {
    char x;
    x = getch();
    while (x != '\n') {
        switch(x) {
            case 'a':
            case 'b':
                printf("a_or_b");
                break ;
            case 'c':
                printf("c_and_");
                /* fall-through */
            default:
                printf("d");
                break;
        }
    }
    return 0;
}

```



Ein formales Softwaremodell — Kodierungen



Übergangsrelation an L_2 :

$$\begin{aligned}
 R_{L_2}(s, s') &\iff s'.l = L3 \\
 &\wedge \forall v \neq x : s'.v = s.v \\
 &\wedge s'.x = TC(s.getch\$1) \\
 &\wedge s'.\Gamma = s.\Gamma
 \end{aligned}$$

- TC bildet integer auf char ab (modulo 256 auf den meisten Architekturen)

Übergangsrelation an L_3 :

$$\begin{aligned}
 R_{L_3}(s, s') &\iff \\
 s'.l &= \begin{cases} L9 & \text{if } s.x = \backslash n \\ L4 & \text{otherwise} \end{cases} \\
 &\wedge \forall v \in V : s'.v = s.v \\
 &\wedge s'.\Gamma = s.\Gamma
 \end{aligned}$$

Gegenbeispiel

Notationen

Wir schreiben

- $s \rightarrow t$ für $R(s, t)$ und
- $s \rightsquigarrow t$ für $R^*(s, t)$ (reflexiv-transitive Hülle).

Was uns interessiert? Können bestimmte „schlechte“ Programmzustände (*error locations*) erreicht werden? (*Reachability Problem*)

Gegenbeispiel (*Counterexample*)

- $\mathcal{L}_E \subset \mathcal{L}$: Menge der Error Locations
- $s \in S$ mit $s.l \in \mathcal{L}_E$: Fehlerhafter Zustand (error state)

Ein Gegenbeispiel für ein Erreichbarkeitsproblem ist eine Sequenz von Zuständen s_0, s_1, \dots, s_n mit $s_i \in S$, $s_0 \in S_0$, $s_n.l \in \mathcal{L}_E$ und $s_j \rightarrow s_{j+1}$ für $0 \leq j < n$.

Fahrplan für heute: Wo stehen wir?

① Einführung Software Verifikation ✓

- SW-Verifikation: Korrektheit eines Programms mit mathematischen Methoden beweisen
- Motivation: Immer mehr sicherheitskritische Software

② Ein formales Modell für Software ✓

- Formalisierung eines Programms als Transition System
- Zustand speichert: Stand des Program Counter, Variablenbelegungen, Ausführungsstack
- Gegenbeispiel: Pfad zu einem Fehler

③ Bit-Vektoren

- Was sind Bit-Vektoren?
- Wie kann man Bit-Vektor Gleichungen entscheiden?

④ Bounded Model Checking (BMC)

- Wie funktioniert BMC?
- Beispiele für BMC?
- Und in der echten Welt?

Bit-Vektoren — 1

Bit Vektoren

Ein Bit-Vektor der Länge n ist eine Sequenz von n Booleschen Variablen. $b[i]$ notiert das i -te Bit von Vektor b .

Beispiel

- $\langle 00001111 \rangle$, Bit-Vektor der Länge 8, $b[4] = 1$

Grammatik für gültige BV Formeln

```

formula : formula  $\wedge$  formula |  $\neg$ formula | (formula) | atom
atom    : term rel term | Boolean-Identifizier
rel     : < | =
term    : term op term | identifizier |  $\sim$  term | constant |
          atom?term : term
op      : + | - |  $\cdot$  | / | << | >> | & | || |  $\oplus$  |  $\circ$ 

```

Entscheidungsverfahren für Bit-Vektoren

Durch schnelle SAT-Solver begünstigt: **Bit Blasting**

Bit Blasting

Eingabeformel φ in Bit-Vektor Arithmetik, Ausgabe: Erfüllbarkeitsäquivalente Formel in Aussagenlogik φ_f

- $A(\varphi)$ die Menge aller Atome in φ
- ① φ_{sk} : Originalformel, in der jedes Atom $a \in A(\varphi)$ durch eine neue Boolesche Variable $\mu(a)$ ersetzt ist (Aussagenlogisches Skelett), $\varphi_f = \varphi_{sk}$
- ② Jeder Bit-Vektor Term t wird durch einen neuen Vektor $\mu(t)$ von Booleschen Variablen ersetzt
- ③ Constraints für $\mu(a)$ und $\mu(t)$ werden je nach Art des Atoms oder des zu Grunde liegenden Operators generiert. Z.B. für $t = a|b$ mit jeweils n Bits:

$$c_t = \bigwedge_{i=0}^{n-1} ((a[i] \vee b[i]) \Leftrightarrow \mu(t)[i])$$

- ④ Füge für jedes t c_t zu φ_f hinzu

Bit Blasting — Beispiel

Beispiel

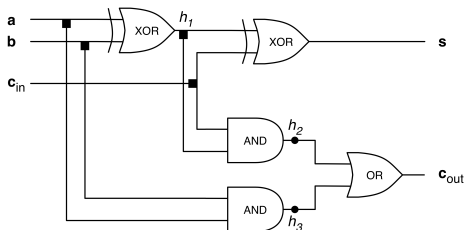
- 32 Bit
- Zeile im Programm: $x = a \ \& \ b; \ y = x;$
- Bit-Vektor Formel: $(x = a \ \& \ b) \wedge (y = x)$

Bit-Blasting:

- ① $\varphi_{sk} = \alpha \wedge \beta$
- ② $c_1 = \bigwedge_{i=0}^{31} (a[i] \wedge b[i]) \Leftrightarrow \gamma[i]$ (Constraint für $a \ \& \ b$)
- ③ $c_2 = \bigwedge_{i=0}^{31} x[i] \Leftrightarrow \gamma[i]$ (Constraint für $x = a \ \& \ b$)
- ④ $c_3 = \bigwedge_{i=0}^{31} y[i] \Leftrightarrow x[i]$ (Constraint für $y = x$)
- ⑤ $\varphi_f = \varphi_{sk} \wedge c_1 \wedge c_2 \wedge c_3$

Bit-Blasting — Arithmetische Operationen

Arithmetische Operationen werden mit Kodierungen von Schaltkreisen repräsentiert



Beispiel

Addition von zwei Bit-Vektoren $\langle a_0 a_1 a_2 a_3 \rangle$ und $\langle b_0 b_1 b_2 b_3 \rangle$ ist ein neuer Bit-Vektor $\langle s_0 s_1 s_2 s_3 \rangle$ mit

- $s_0 \Leftrightarrow (a_0 \oplus b_0) \oplus c_1$
- $s_1 \Leftrightarrow (a_1 \oplus b_1) \oplus c_2, c_1 \Leftrightarrow (a_1 \wedge b_1) \vee (c_2 \wedge (a_1 \oplus b_1))$
- $s_2 \Leftrightarrow (a_2 \oplus b_2) \oplus c_3, c_2 \Leftrightarrow (a_2 \wedge b_2) \vee (c_3 \wedge (a_2 \oplus b_2))$
- $s_3 \Leftrightarrow a_3 \oplus b_3, c_3 \Leftrightarrow a_3 \wedge b_3$

Fahrplan für heute: Wo stehen wir?

① Einführung Software Verifikation ✓

- SW-Verifikation: Korrektheit eines Programms mit mathematischen Methoden beweisen
- Motivation: Immer mehr sicherheitskritische Software

② Ein formales Modell für Software ✓

- Formalisierung eines Programms als Transition System
- Zustand speichert: Stand des Program Counter, Variablenbelegungen, Ausführungsstack
- Gegenbeispiel: Pfad zu einem Fehler

③ Bit-Vektoren ✓

- Bit-Vektor: Sequenz von Booleschen Variablen
- Entscheiden von Bit-Vektor Gleichungen mit Bit-Blasting und SAT-Solvern

④ Bounded Model Checking (BMC)

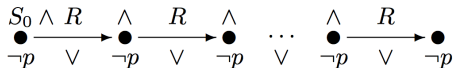
- Wie funktioniert BMC?
- Beispiele für BMC?
- Und in der echten Welt?

Bounded Model Checking

- **Idee:** Wickle das zu verifizierende Design k -mal ab und teste die Verifikationseigenschaft dabei
- Wenn die Formel erfüllbar ist, gibt es ein Gegenbeispiel der Länge k

Bounded Model Checking (BMC)

- Übergangsrelation R
 - Menge der Anfangszustände S_0
 - zu verifizierende Eigenschaft p
- 1 Kopiere die Übergangsrelation k mal
 - 2 Benenne die Variablen in jeder Kopie so um, dass der Folgezustand von Schritt n der aktuelle Zustand von Schritt $n + 1$ ist
 - 3 Der aktuelle Zustand des ersten Schritts muss in S_0 sein
 - 4 An einem der Zustände muss $\neg p$ gelten



Abwickeln des gesamten Programmes

- Betrachte gesamtes Programm als eine Übergangsrelation (keine Partitionen)
- Repräsentiere den Program Counter ℓ als Bit-Vektor mit Länge $\lceil \log_2 |\mathcal{L}| \rceil$
- *Optimierungsmöglichkeit: Führe Instruktionen, die einen Block bilden zu einer Program Location zusammen*

Die resultierende Formel

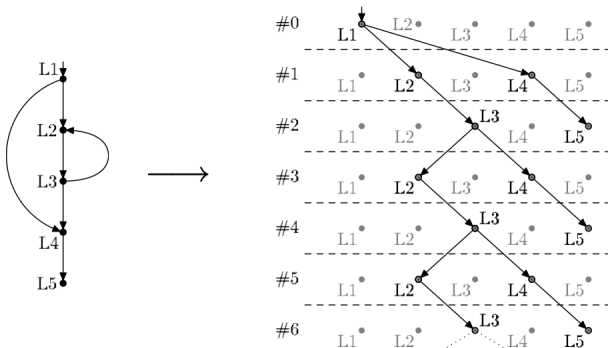
- s_i Zustand im Schritt i der Abwicklung

$$\varphi = \underbrace{S_0(s_0)}_{s_0 \text{ ist Startzustand}} \wedge \underbrace{\bigwedge_{i=0}^{k-1} R(s_i, s_{i+1})}_{\text{Es gibt einen Übergang}} \wedge \underbrace{\bigvee_{i=0}^k \bigvee_{l \in \mathcal{L}_E} s_i.l = l}_{\text{Ein Fehlerzustand wird erreicht}}$$

- φ **erfüllbar**: Gegenbeispiel kann konstruiert werden (aus s_0, \dots, s_k)
- φ **unerfüllbar**: Es gibt kein Gegenbeispiel, das in k oder weniger Schritten erreichbar ist

Optimierungsmöglichkeiten

- **Problem:** k -faches Abwickeln des gesamten Programms führt schnell zu sehr großen Formeln
- **Lösungsidee:** Kopiere nicht gesamt R k -mal sondern führe eine Analyse des Kontrollflussgraphen durch

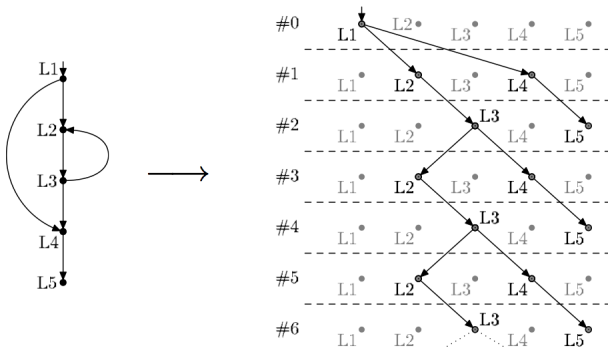


Einzelnes Abwickeln von Schleifen — 1

Aber: Es wird immer noch zu viel kopiert:

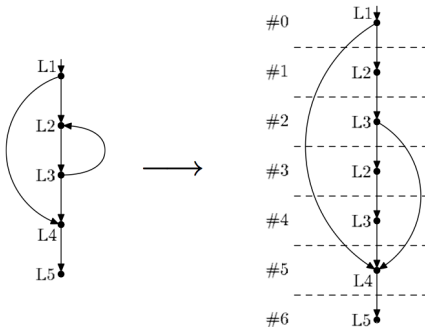
- Z.B. Kann $L4$ in einem Programmablauf nur einmal erreicht werden, jedoch haben wir $k/2$ Kopien davon

Lösungsidee: Kopiere nicht das gesamte Programm k mal, sondern wickle nur jede Schleife k mal ab



Einzelnes Abwickeln von Schleifen — 2

Abwicklung der Schleife mit $k = 2$



- Für jede Schleife kann eine eigene Grenze k_i verwaltet werden
- Auch geschachtelte Schleifen können verarbeitet werden

Einzelnes Abwickeln von Schleifen — 3

- R wird nun nicht mehr einfach kopiert
- Der originale Kontrollflussgraph des Programms wird verändert
- Das k -fache Abwickeln einer Schleife bedeutet k -faches Kopieren des Schleifenkörpers
- Jede Abwicklung wird mit einer `if` Abfrage umgeben falls die Schleife frühzeitig terminiert

```

while(x)
  BODY;
  →
  if(x) {
    BODY;
    while(x)
      BODY;
  }
  →
  if(x) {
    BODY;
    if(x)
      BODY;
    else
      assume( false );
  }
  
```

- `assume(false)` wird benutzt, um festzustellen, dass die Grenze k zu klein war (und nicht ein falsches Gegenbeispiel ausgegeben wird)

Vom Programm zur Formel — 1

Wie gehen wir mit anderen Programmkonstrukten um?

Schritt 1

- Präprozessor auf dem Code ausführen (z.B. `#define` entpacken)
- `break` und `continue` durch passende `goto`-Statements ersetzen
- `for`- und `do-while`-Schleifen durch äquivalente `while` Schleifen ersetzen

Beispiel (for-Schleife)

```
for (int i=0; i<3; i++) {  
    a[i] = i*i;  
}
```

wird konvertiert zu:

```
int i=0;  
while (i < 3) {  
    a[i] = i*i;  
    i++;  
}
```

Vom Programm zur Formel — 2

Schritt 2

Wie bereits gesehen:

- Ersetze `while` durch `if`
- Kopiere Schleife maximal k mal (Bound k) hintereinander
- Prüfe Bound durch nachfolgende *unwinding assertion*

Beispiel (Loop unwinding mit Bound $k = 2$)

<pre> int i = 0; while (i < 3) { a[i] = i*i; i++; } </pre>	<pre> int i = 0; if (i < 3) { // Kopie 1 a[i] = i*i; i++; } if (i < 3) { // Kopie 2 a[i] = i*i; i++; } assert !(i < 3) // unwinding assertion </pre>
---	---

Vom Programm zur Formel — 3

Schritt 3

Funktionsaufrufe werden ähnlich den `while`-Schleifen abgewickelt

- Funktionsaufrufe expandieren (Aufruf durch Funktionsinhalt ersetzen)
- Rekursive Funktionen k mal abwickeln + Assertion, dass Rekursionstiefe nicht tiefer als k sein kann
- `return` Statements ersetzen durch `goto` zum Ende der Funktion

Beispiel (Function unwinding)

<pre> int max(int a, int b) { if (a > b) return a; else return b; } main() { int max12 = max(1,2); } </pre>	<pre> main() { int temp_val; if (1 > 2) temp_val = 1; else temp_val = 2; int max12 = temp_val; } </pre>
--	---

Vom Programm zur Formel — 4

Programm besteht nun nur noch aus:

- (möglicherweise verschachtelten) `if-then-else` Blöcken
- Zuweisungen
- Assertions
- `goto`-Statements mit zugehörigen Labels

Schritt 4

Programm wird in Single Static Assignment Form gebracht

Single Static Assignment Form — 1

Single Static Assignment Form

Spezielle Darstellungsform von Programmen: Jede Variable wird genau einmal zugewiesen. Vorhandene Variablen werden in verschiedene Versionen aufgespalten.

- Kommt aus dem Compilerdesign
- Erlaubt Vereinfachungen für den Compiler
- **Für uns:** Zuweisungen können als Gleichungen geschrieben werden

Beispiel (Vereinfachungen)

```
int x = 1;  
x = 2;  
int y = x;
```

- Erste Zuweisung ist nicht nötig

Single Static Assignment Form — 2

Beispiel (Vereinfachungen - Fortsetzung)

```
int x = 1;  
x = 2;  
int y = x;
```

Konvertierung in SSA:

```
x1 = 1  
x2 = 2  
y1 = x2
```

Offensichtlich (auch für den Compiler):

- x_1 wird nie verwendet (kommt nie auf einer rechten Seite vor)
- Erste Zuweisung überflüssig

Single Static Assignment Form — 3

Übersetzen von if-then-else in SSA

```

if (x == 1) {
    y = 5;
} else {
    y = 42;
}

```

Übersetzung in SSA:

$$y_1 = (x == 1) ? 5 : 42$$

```

y = 3;
if (x == 1) {
    y = 5;
}

```

Übersetzung in SSA:

$$y_1 = 3$$

$$y_2 = (x == 1) ? 5 : y_1$$

Single Static Assignment Form — 4

Beispiel (Programm in SSA bringen)

<pre> x = x + y; if (x != 1) x = 2; else x++; assert (x <= 3); </pre>	<pre> x_1 = x_0 + y_0; x_2 = 2; x_3 = x_1 + 1; x_4 = (x_1 != 1) ? x_2 : x_3; assert (x_4 <= 3); </pre>
--	---

Beispiel (SSA zu Bitvektorgleichung)

```

C := x1 = x0 + y0 ∧
x2 = 2 ∧
x3 = x1 + 1 ∧
x4 = (x1 != 1) ? x2 : x3
P := x4 ≤ 3
    
```

letzter Schritt: Bit-Blasting und Formel $C \wedge \neg P$ in CNF konvertieren

Das komplette Beispiel — 1

Beispiel (C Programm)

```
x = 3;  
if (x < 4) {  
    y = 2;  
} else {  
    y = 5;  
}  
assert (y < 4)
```

Beispiel (Programm in SSA)

```
x_0 = 3;  
y_0 = 2;  
y_1 = 5;  
y_2 = (x_0 < 4) ? y_0 : y_1;  
assert (y_2 < 4)
```

Das komplette Beispiel — 2

Beispiel (SSA in Bitvektorgleichung)

```

C := x0 = 3 ∧
y0 = 2 ∧
y1 = 5 ∧
y2 = (x0 < 4) ? y0 : y1
P := y2 < 4

```

Expandieren der Bitvektoren für eine 32-Bit Architektur

- Jede Variable x wird expandiert zu 32 Variablen $x[31] \dots x[0]$
- $x_0 = 3$ wird zu $x_0[0] \wedge x_0[1] \wedge \neg x_0[2] \wedge \dots \wedge \neg x_0[31]$
- $y_0 = 2$ wird zu $\neg y_0[0] \wedge y_0[1] \wedge \neg y_0[2] \wedge \dots \wedge \neg y_0[31]$
- $y_0 = 5$ wird zu $y_0[0] \wedge \neg y_0[1] \wedge y_0[2] \wedge \neg y_0[3] \wedge \dots \wedge \neg y_0[31]$
- $x_0 < 4$ wird zu $x_0[31] \vee (\neg x_0[31] \wedge \dots \wedge \neg x_0[2])$
- $a = b ? c : d$ wird zu $(b \wedge (a = c)) \vee (\neg b \wedge (a = d))$
- $y_2 = (x_0 < 4) ? y_0 : y_1$ wird zu
 $((x_0[31] \vee (\neg x_0[31] \wedge \dots \wedge \neg x_0[2])) \wedge \neg y_2[0] \wedge y_2[1] \wedge \neg y_2[2] \wedge \dots \wedge \neg y_2[31]) \vee$
 $(\neg(x_0[31] \vee (\neg x_0[31] \wedge \dots \wedge \neg x_0[2])) \wedge y_2[0] \wedge \neg y_2[1] \wedge y_2[2] \wedge \neg y_2[3] \wedge \dots \wedge \neg y_2[31])$
- $y_2 < 4$ wird zu $y_2[31] \vee (\neg y_2[31] \wedge \dots \wedge \neg y_2[2])$

Das komplette Beispiel — 3

- $x_0 = 3$ wird zu $x_0[0] \wedge x_0[1] \wedge \neg x_0[2] \wedge \dots \wedge \neg x_0[31]$
- $y_2 = (x_0 < 4)?y_0 : y_1$ wird zu
 $((x_0[31] \vee (\neg x_0[31] \wedge \dots \wedge \neg x_0[2])) \wedge \neg y_2[0] \wedge y_2[1] \wedge \neg y_2[2] \wedge \dots \wedge \neg y_2[31]) \vee$
 $(\neg(x_0[31] \vee (\neg x_0[31] \wedge \dots \wedge \neg x_0[2])) \wedge y_2[0] \wedge \neg y_2[1] \wedge y_2[2] \wedge \neg y_2[3] \wedge \dots \wedge \neg y_2[31])$
- $y_2 < 4$ wird zu $y_2[31] \vee (\neg y_2[31] \wedge \dots \wedge \neg y_2[2])$

Codiere $C \wedge \neg P$

Beispiel (Endformel)

$$\begin{aligned} \varphi := & (x_0[0] \wedge x_0[1] \wedge \neg x_0[2] \wedge \dots \wedge \neg x_0[31]) \wedge \\ & (((x_0[31] \vee (\neg x_0[31] \wedge \dots \wedge \neg x_0[2])) \wedge \neg y_2[0] \wedge y_2[1] \wedge \neg y_2[2] \wedge \dots \wedge \neg y_2[31]) \vee \\ & (\neg(x_0[31] \vee (\neg x_0[31] \wedge \dots \wedge \neg x_0[2])) \wedge y_2[0] \wedge \neg y_2[1] \wedge y_2[2] \wedge \neg y_2[3] \wedge \dots \wedge \neg y_2[31])) \wedge \\ & \neg(y_2[31] \vee (\neg y_2[31] \wedge \dots \wedge \neg y_2[2])) \end{aligned}$$

- Ist φ erfüllbar, so gibt es eine Belegung, die Assertion P im Programm C verletzt (wegen $\neg P$), d.h. die Verifikation schlägt fehl
- Die Belegung stellt auch gleichzeitig einen Pfad zu einem Fehler dar (Gegenbeispiel)
- Ist φ unerfüllbar, so gibt es keinen Pfad zu einer Verletzung der Assertion, und daher ist die Verifikation erfolgreich

Implementierungen von BMC

CBMC

Bounded Model Checker für C Programme^a

- emuliert eine große Anzahl an Architekturen
- Little-Endian und Big-Endian Speichermodelle
- Wickelt Schleifen wie hier beschrieben ab
- Benutzt Bit-Blasting und MiniSAT um die Formel zu entscheiden
- Kann Formeln im Dimacs Format ausgeben
- Unterstützt auch andere Ausgabeformate (z.B. SMT)
- Unterstützt (in Ansätzen) auch C++, SpecC und SystemC

^a<http://www.cprover.org/cbmc/>

FYI:

- An unserem Arbeitsbereich wird viel mit CBMC gearbeitet
- Erfolgreiche Diplomarbeiten im Bereich Linux Treiberverifikation oder Verifikation von hardwarenahem C++ Code

Fahrplan für heute: Das war's!

① Einführung Software Verifikation ✓

- SW-Verifikation: Korrektheit eines Programms mit mathematischen Methoden beweisen
- Motivation: Immer mehr sicherheitskritische Software

② Ein formales Modell für Software ✓

- Formalisierung eines Programms als Transition System
- Zustand speichert: Stand des Program Counter, Variablenbelegungen, Ausführungsstack
- Gegenbeispiel: Pfad zu einem Fehler

③ Bit-Vektoren ✓

- Bit-Vektor: Sequenz von Booleschen Variablen
- Entscheiden von Bit-Vektor Gleichungen mit Bit-Blasting und SAT-Solvern

④ Bounded Model Checking (BMC) ✓

- BMC: k -faches Abwickeln von Schleifen und Rekursion, SSA, Bit-Blasting, SAT-Solver
- CBMC für C Programme

One more thing...

Vortragsankündigung

- Vortragender: **Carsten Sinz** (ehemaliger Doktorand am Arbeitsbereich, Leiter der Forschungsgruppe „Verifikation trifft Algorithmik“ am KIT)
- Thema: **LLBMC — The Low Level Bounded Model Checker**
- Zeit: Mittwoch, 11. Mai 2011, 15.00
- Ort: C 109