

Video

Grundlagen des

# Software-Quality-Management

Prof. Dr. Stephan Kleuker  
Hochschule Osnabrück

- Prof. Dr. Stephan Kleuker, geboren 1967, verheiratet, 2 Kinder
- seit 1.9.09 an der FH, Professur für Software-Entwicklung
- vorher 4 Jahre FH Wiesbaden
- davor 3 Jahre an der privaten FH Nordakademie in Elmshorn
- davor 4 ½ Jahre tätig als Systemanalytiker und Systemberater in Wilhelmshaven
  
- s.kleuker@hs-osnabrueck.de, Raum SI 0109

- 11 Termine 2h Vorlesung + 2h Praktikum = 5 CP
- online: Strukturierung durch Lernnotizen zum Selbststudium
- Praktikum :
  - Anwesenheit = (Übungsblatt vorliegen + Lösungsversuche zum vorherigen Aufgabenblatt)
  - online: nach erstem gemeinsamen Termin mit Terminplan
  - Übungsblätter müssen sinnvoll bearbeitet sein
- Übungsblätter: Vertiefung, Erarbeitung verwandter Themen
- Prüfung: Hausarbeit (Kenntnisse aus der Vorlesung anwenden und/oder eigene Untersuchungen)
- Folienveranstaltungen sind schnell, nutzen Sie die Stopp-Taste
- von Studierenden wird hoher Anteil an Eigenarbeit erwartet

- Klären Sie Ihren eigenen Arbeitsprozess, wann Sie die Videos wie schauen; wann Sie wie die Praktikumsaufgaben bearbeiten
- Probleme sofort melden
- Wer aussteigt teilt mit warum

## Schwerpunkt: Software- und Data Engineering

vorhandene Qualifikationen:

- gutes Abstraktionsniveau bei der SW-Entwicklung (Pattern, Frameworks, Metaprogrammierung)
- Verständnis von projektabhängigen Varianten von SW-Entwicklungsprozessen
- Grundwissen in automatisierbaren funktionalen Tests

Ziele:

- Verständnis, wie Prozessqualität, die Qualität eines Unternehmens beeinflusst
- Verständnis, wie Qualitätssicherung Qualität von SW-Produkten beeinflusst
- Verständnis der formalen Möglichkeiten und Grenzen der Qualitätssicherung

typische Zielrolle: Software-Entwickler\*in mit Ziel SW-Entwicklungsleitung

- Ordentliche Programmierkenntnisse (möglichst in C/C++ und Java; Java reicht wahrscheinlich aus)
- Erfahrungen in Vorgehensmodellen des SW-Engineering
- Erfahrung in der Entwicklung größerer SW-Projekte
- systematischer Einsatz von (J)Unit-Tests

- Ergebnis: schriftliche Ausarbeitung zu einem möglichen Thema der Veranstaltung in Gruppen von 3 (2) Personen

mögliche Themengebiete:

- Einarbeitung in neue Werkzeuge; neuer Model Checker, Testwerkzeuge für neue Sprachen
- Analyse bekannter QS-Maßnahmen (z. B. aus Betrieb) mit Bewertung und Verbesserungsvorschlägen
- QS-gesicherte Beispielentwicklung mit Go
- Analyse von Möglichkeiten zur Entwicklung Go-Werkzeugen
- Zusammenfassende Darstellung eines Prozessstandards und Übertragung auf Software (-Entwicklung, -Wartung, -Nutzung)
- ... (s. WebSeite)

- 1 Einführung, Motivation, Grundlagen
- 2 Qualitätsmanagement und Prozessmodellierung
- 3 Qualitätssicherung
- 4 Formale Verifikation (Model Checking)



# 1. Einführung, Motivation, Grundlagen

- Qualitätsbegriff
- Fehlerquellen
- Entscheidbarkeit

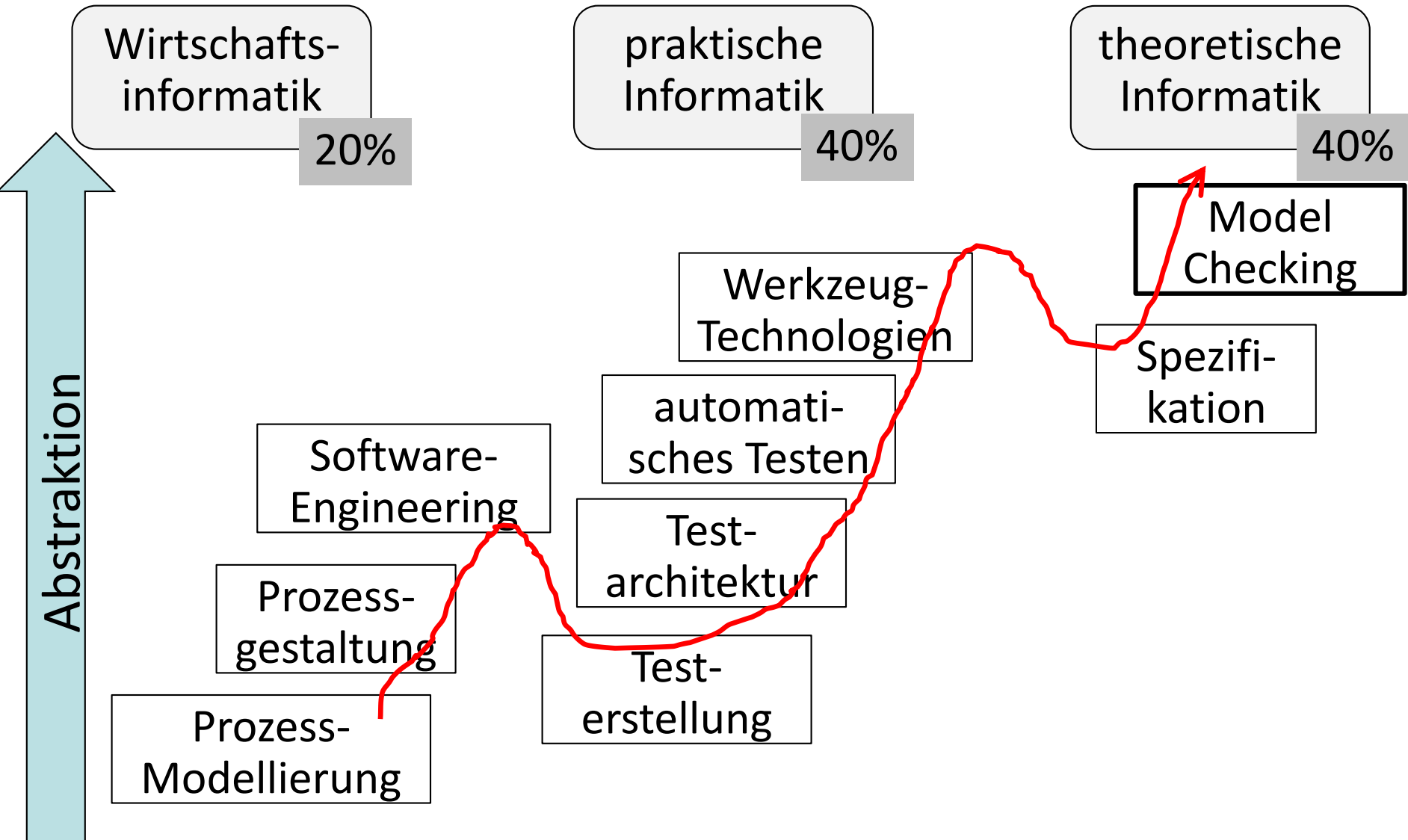
# kleine korrekte Programme



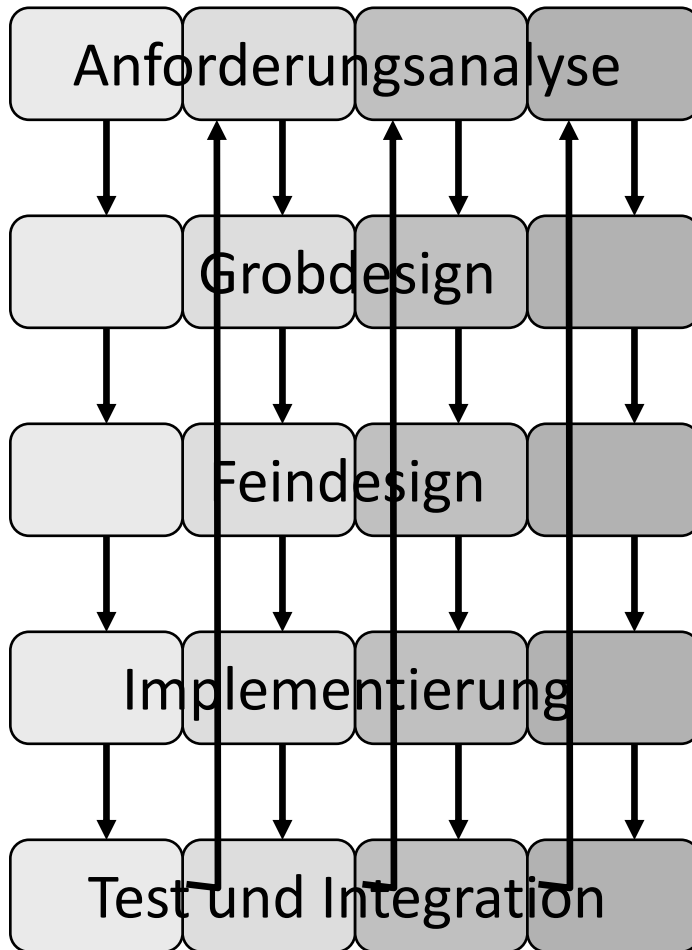
- Spezifikation: Schreibe eine Methode `max()`, der drei `int`-Werte übergeben werden, die den größten Wert dieser Werte zurück gibt

```
public class Maxi {
    public static int max(int x, int y, int z){
        int max = 0;
        if (x > z) {
            max = x;
        }
        if (y > x) {
            max = y;
        }
        if (z > y) {
            max = z;
        }
        return max;
    }
}
```

# Zuordnung zu Themenbereichen



- Software-Fehler und ihre dramatischen Folgen
- Typische Entwicklungsphasen von Software
- Fehler in der Anforderungsanalyse
- Fehler im Design
- Fehler bei der Implementierung
- Fehler bei der Qualitätssicherung
- Fehler im Projektumfeld
- Fehler im Unternehmen



**Bsp.: vier Inkremente**

*Merkmale:*

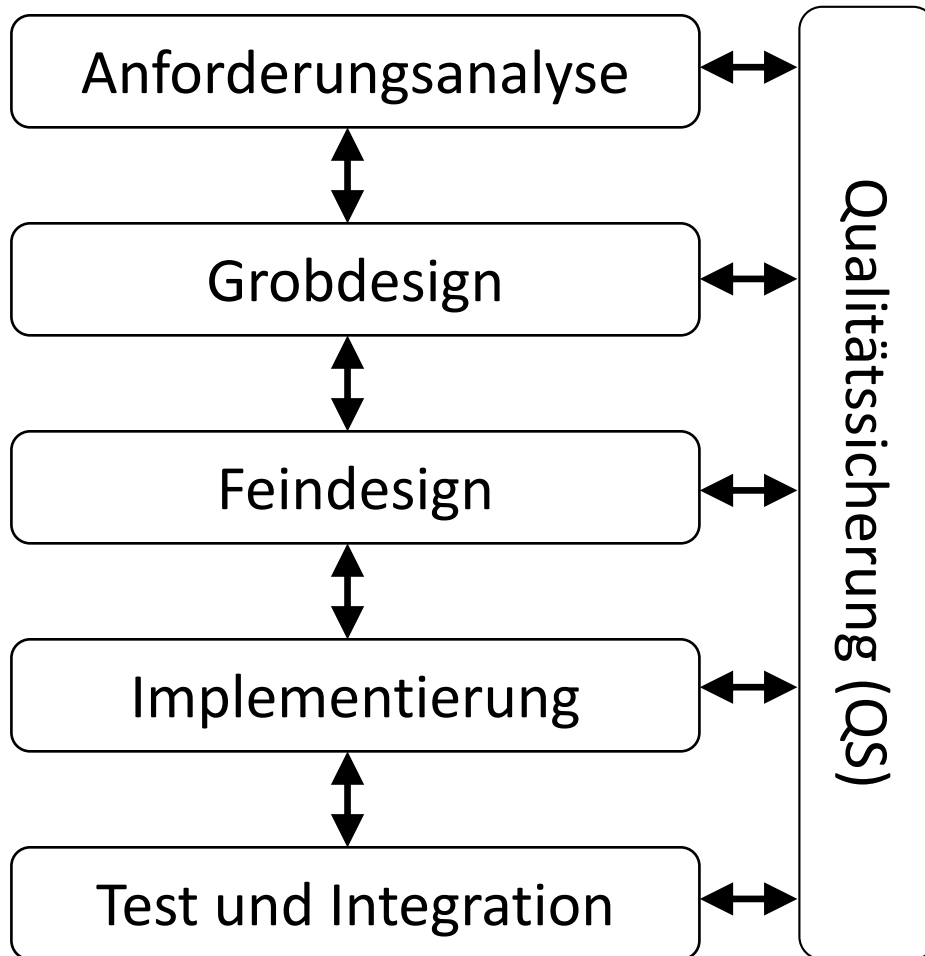
Projekt in kleine Teilschritte zerlegt,  
n+1-ter Schritt kann Probleme des n-ten Schritts lösen

*Vorteile:*

- dynamische Reaktion auf Risiken
- Teilergebnisse mit Kunden diskutierbar

*mögliche Nachteile:*

- schwierige Projektplanung
- schwierige Vertragssituation
- Kunde erwartet zu schnell Endergebnis



- QS ist eigenständiges Teilprojekt
- zu jedem Projekt gehört ein QS-Plan
- QS Plan: was wird wann von wem wie überprüft
- QS unabhängig vom Projekt organisiert
- Form der QS sehr stark projektabhängig
- häufig Forderung nach Normen (z.B. ISO 9000) und QS-Standards (z.B. DO-178C)

konstruktive Qualitätssicherung:

- QS vor Projekt planen
- Auswahl von Methoden, Werkzeugen, Prozessen, Schulungen
- Normen, Guidelines und Styleguides

analytische Qualitätssicherung:

- manuelle Verfahren (z.B: Inspektion und Audit) zur Prüfung der Einhaltung konstruktiver Ansätze
- Reviews von Teilprodukten (z.B. Anforderungen, Design)
- Einsatz von Testverfahren (Äquivalenzklassen, Überdeckungen) in unterschiedlichen Testphasen (Entwicklertests, Integrationstests, Systemtests, Abnahmetests)

- Kunde wird zu wenig in Planungen eingebunden
- Kunde versteht Analysedokumente der IT nicht; nickt sie trotzdem ab
- Rahmenbedingungen (HW, umgebende SW) nicht geklärt
- Stakeholder (in irgendeiner Form Projektbetroffene) nicht in Analyse involviert (z. B. Endnutzer vergessen)
- Analyse der vom Kunden genutzten SW nicht durchgeführt; z. B. Look-and-Feel an branchenüblicher Software orientieren
  
- Grundregel für IT-Projekte: Garbage in - Garbage out



- keine Prüfung, ob genau die Anforderungen umgesetzt werden
- Design-Entscheidungen werden nicht dokumentiert (UML: Aktivitätsdiagramme, Klassendiagramme, Zustandsdiagramme, Sequenzdiagramme)
- mangelndes Design-Know-how macht resultierende Software langfristig unwartbar, nicht erweiterbar
- Randbedingungen z. B. der HW nicht berücksichtigt (Performance, Kommunikationsprotokolle, ...)

- Laufendes Programm – unerwünschte Funktionalität
  - Spezifikation war missverständlich
  - Überflüssige Goldrandlösung
- Mögliche Alternativen werden vergessen
- Programme zu komplex zum Testen (Schachteln von if, while, switch)
- Programm bei Wiederverwendung/Erweiterung unwartbar (versteckte Konstanten, versteckte Abhängigkeiten)
- Existierende Lösungen missachtet
- Kein Gedanke an Laufzeit

- alle Tests werden von den Entwicklern durchgeführt
- Fehlermöglichkeiten vergessen
- Testfälle können nicht nachvollzogen oder wiederholt werden; mangelnde Dokumentation der Testfälle
- Anforderungen nicht konsequent in Testfälle umgesetzt
- fehlende Werkzeuge zur Testautomatisierung; manuelle Tests zu zeitaufwändig
- Testumgebung passt nicht zur realen Zielumgebung des Kunden
- Informationen zum Performance- und Lastverhalten angeschlossener Systeme nicht berücksichtigt

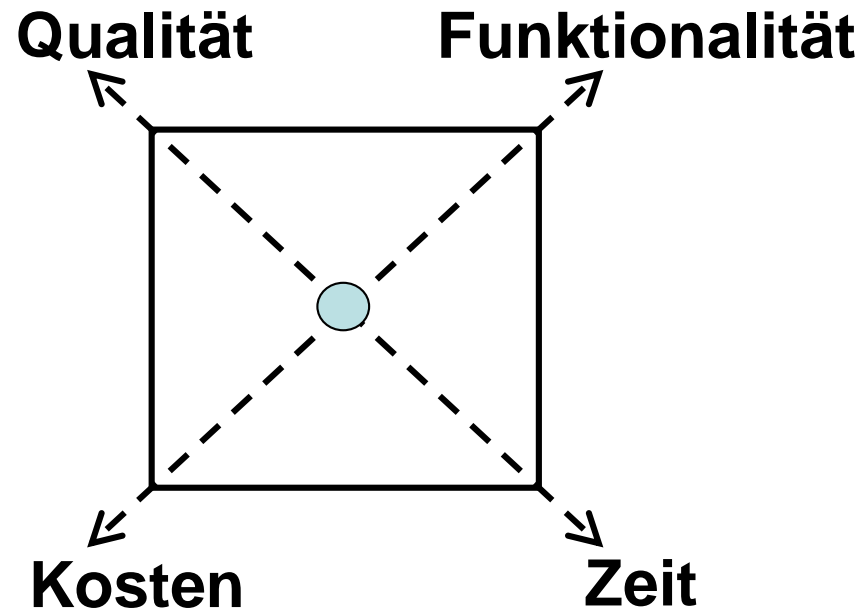
- Kunde wird zu selten über Projektstand informiert
- Kunde will vor Fertigstellung der Software „nicht belästigt“ werden
- Der Umgang mit Änderungswünschen des Kunden und des Auftragnehmers ist unterspezifiziert
- Auftragnehmer wird über projektrelevante Änderungen beim Kunden nicht informiert
- kein Risikomanagement (beim Auftragnehmer und beim Kunden)

- keine Strategie bei der Produktentwicklung bzw. Auswahl von Entwicklungsprojekten
- Orientierung an kurzfristigen Gewinnen
- zu wenig oder nur Selbstschulung
- keine Reaktionsmöglichkeit auf Kundenwünsche
- kein ordentlicher Vertrieb
- zu wenig Personal
- fachlich nicht ausgebildetes Personal (positiv: nur Fachinformatiker\*innen und Informatik-Absolvent\*inn\*en in der SW-Entwicklung)
- zu niedrige Gehälter / Fluktuation

- kleines Unternehmen geht mit viel Know-how und neuer Individual-SW auf den Markt
- SW wird bei Kunden direkt vor Ort angepasst
- mit Kundenzahl wächst Zahl der Anpassungen und weiterer Kundenwünsche
  
- dadurch, dass zentrale Daten mehrfach in Modulen gehalten werden, Datenabhängigkeiten schwer analysierbar sind und Individual-SW nicht dokumentiert ist, wird SW unwartbar
  
- typisches Problem vieler SW-Systeme: am Anfang erfolgreich werden sie irgendwann nicht mehr weiterentwickelbar

- mangelndes Verständnis von Anforderungen
- Übersehen von Ablaufmöglichkeiten
- Programmierfehler
  
- zu wenig Zeit für Tests
- mangelnde Qualifikation der Mitarbeiter
- unpassende SW-Werkzeuge
  
- mangelndes Managementverständnis für IT-Entwicklung
- hoher Kostendruck, starker Preiskampf

# Teufelsquadrat für IT-Projekte (Sneed)



- Konzentration auf ein Ziel benötigt bei gleichen Rahmenbedingungen Vernachlässigung mindestens eines anderen Ziels
- generelle Verbesserung nur durch Verbesserung der Rahmenbedingungen (z.B. der Prozesse)

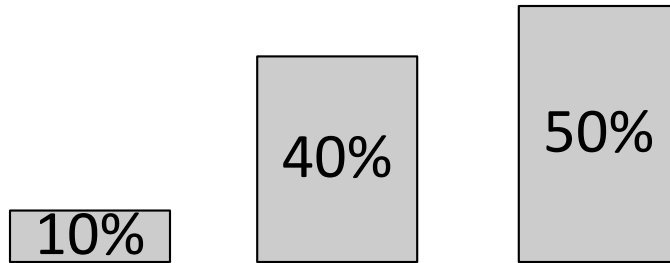


- Qualitätssicherung (allgemein)  
Alle geplanten und systematischen Tätigkeiten, die notwendig sind, um ein angemessenes Vertrauen zu schaffen, dass ein Produkt oder eine Dienstleistung die gegebenen Qualitätsanforderungen erfüllt
- Qualitätssicherung (softwarespezifisch)  
Die Gesamtheit aller Maßnahmen und Hilfsmittel, die mit dem Ziel eingesetzt werden, die gestellten Anforderungen an den Entwicklungs- und Wartungsprozess sowie an das Softwareprodukt zu erreichen

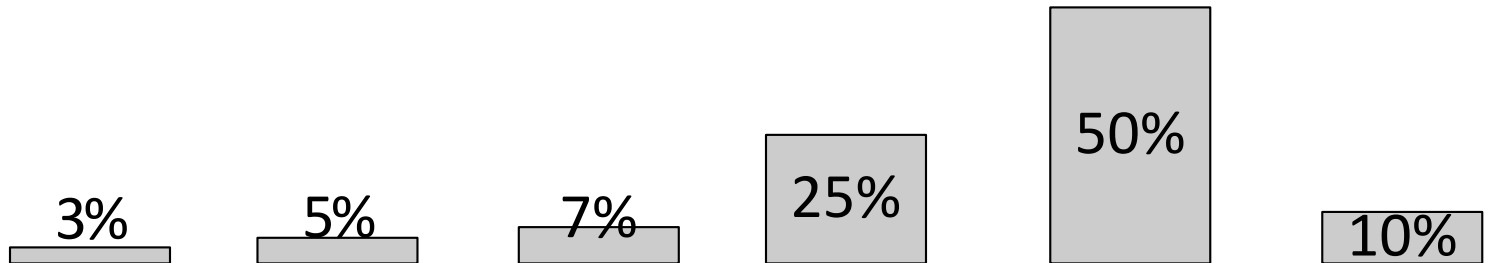
aus DIN 55350-11: Begriffe zu Qualitätsmanagement und Statistik, Teil 11, 8/95

# Wann werden Fehler gefunden?

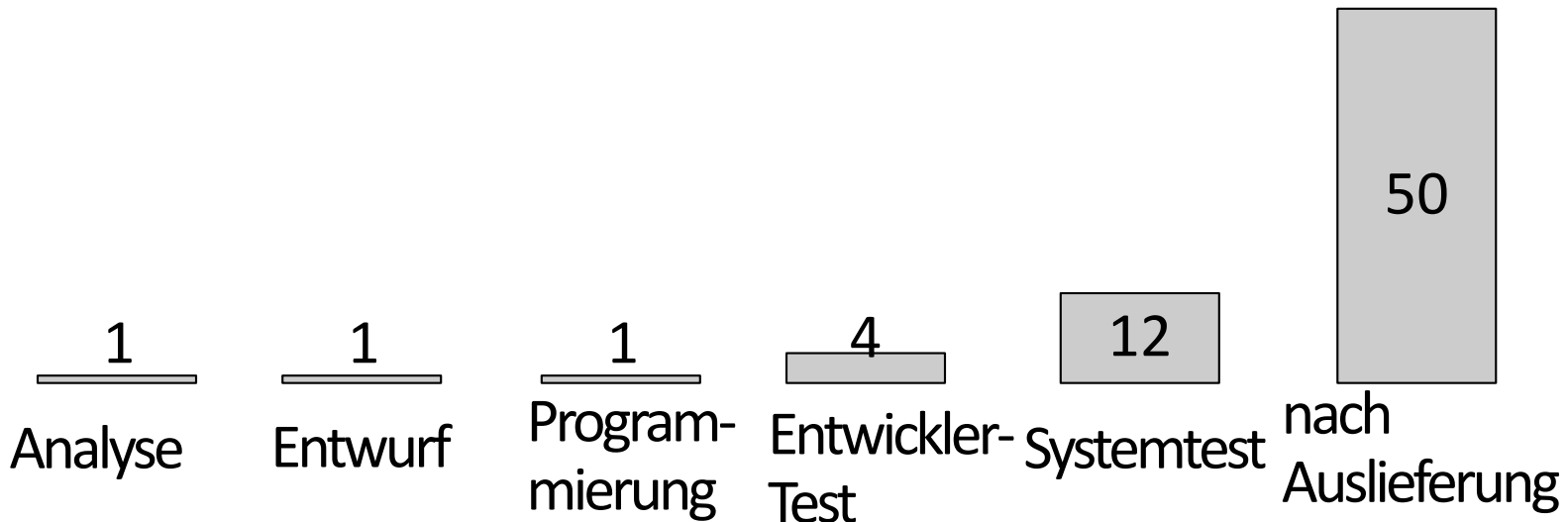
entstehende Fehler



gefundene Fehler



Kostenfaktor



- Qualität (DIN 55350-11) definiert als „Beschaffenheit einer Einheit bezüglich ihrer Eignung, festgelegte und abgeleitete Erfordernisse (Qualitätsanforderungen) zu erfüllen“
- Qualitätsanforderung: Gesamtheit der Einzelanforderungen an eine Einheit, die die Beschaffenheit dieser Einheit betreffen
- Qualitätsmerkmal: Die konkrete Beurteilung von Qualität geschieht durch so genannte Qualitätsmerkmale. Diese stellen Eigenschaften einer Funktionseinheit dar, anhand derer ihre Qualität beschrieben und beurteilt wird, die jedoch keine Aussage über den Grad der Ausprägung enthalten. Ein Qualitätsmerkmal kann über mehrere Stufen in Teilmerkmalen verfeinert werden.

- Qualitätsmaß: konkrete Ausprägung eines Qualitätsmerkmals geschieht durch so genannte Qualitätsmaße; dies sind Maße, die Rückschlüsse auf die Ausprägung bestimmter Qualitätsmerkmale zulassen (Beispiel: Durchschnittliche Antwortzeit für Laufzeiteffizienz)
- Fehlverhalten oder Ausfall (failure) zeigt sich dynamisch bei der Benutzung eines Produkts, beim dynamischen Test einer SW erkennt man keine Fehler, sondern Fehlverhalten bzw. Ausfälle.
- Fehler oder Defekt (fault, defect) ist bei SW die statisch im Programmcode vorhandene Ursache eines Fehlverhaltens oder Ausfalls

- Erinnerung, wichtigste Aussage aus dem Informatik-Studium:
- Es gibt unentscheidbare Probleme, d. h. Aufgaben für die kein Programm geschrieben werden kann
- theoretisches Beispiel: Halteproblem für Turing-Maschinen
- praktisches Beispiel: Schreibe ein Java Programm, das ein Java-Programm mit einem String als Aufrufparameter und einen beliebigen String als Eingabe bekommt und berechnet, ob das Programm anhält
- Problem für einzelne konkrete Fälle lösbar (entscheidbar), aber generell nur aufzählbar
- Randnotiz: Das kann man doch mit KI lösen? NEIN, falls KI mit „hält oder hält nicht“ antwortet, zeigt Satz aber, dass die KI Fehler enthalten muss!! (KI-Antwort „ja“ „nein“ „weiß nicht“ ist ok)

Video

# 2. Qualitätsmanagement und Prozessmodellierung

- 2.1 Grundlagen von Prozessmodellierungen
- 2.2 Prozessstandards

um Vorgehen zu analysieren muss es transparent sein



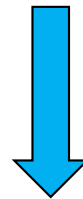
Prozessmodellierung (wer, was, wie , worum, mit wem, wann, ...)

Messbarkeit →

Best of →

← Return of Invest

← Flexibilität



Ziel: gute Prozesse



Prozessstandards



Rahmenbedingungen für vernetzte Teilprozesse

Beispiel: Requirements Engineering

# 2.1 Grundlagen von Prozessmodellierungen



- Qualitätsmanagement
- Prozessdokumentation mit Aktivitätsdiagrammen
- ganzheitliche Modellierung
- Prozessoptimierung
- Ziele und Probleme von Prozessmodellierungen

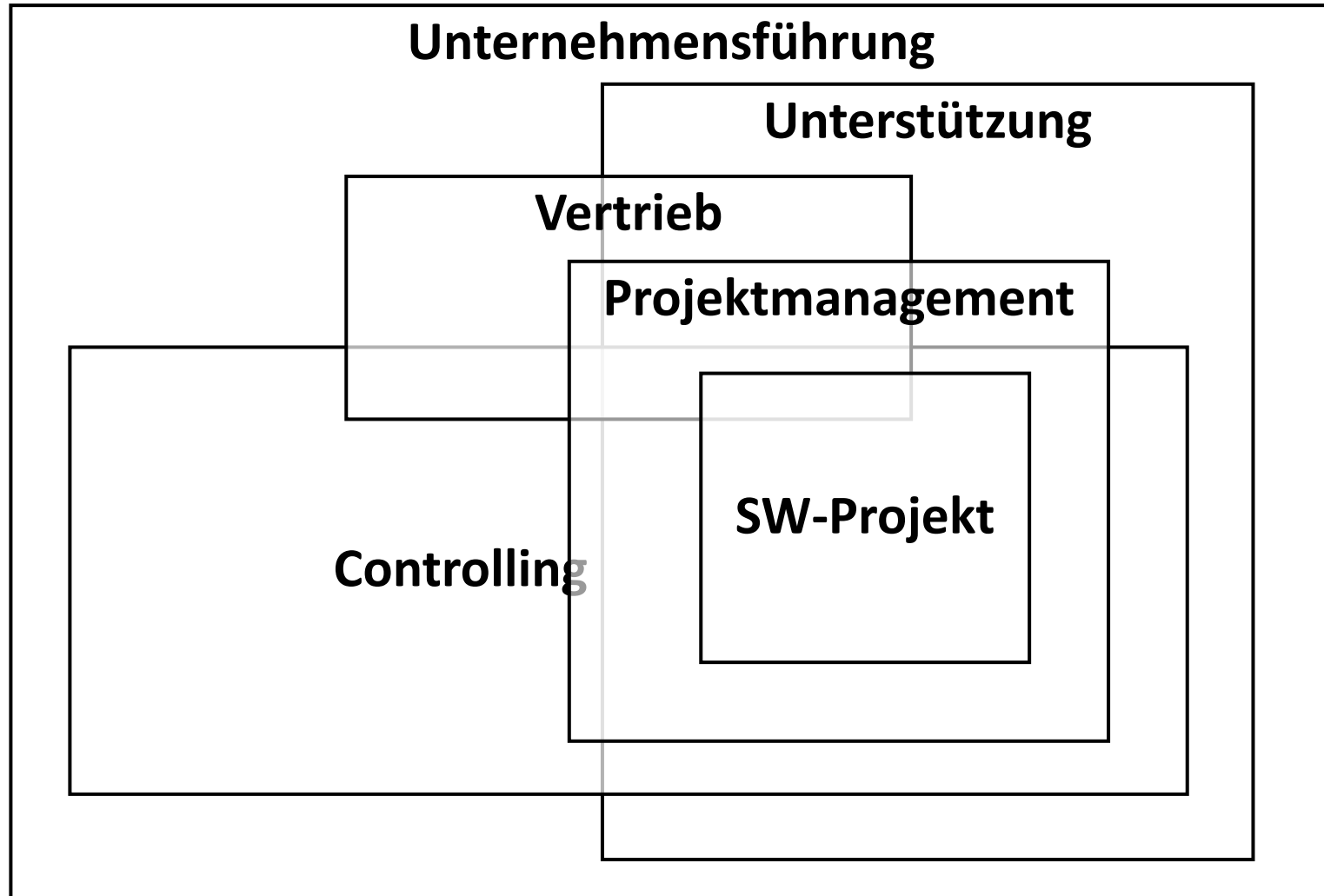


- steuert die Qualität im gesamten Unternehmen
- typisches Ziel: Kontinuierliche Verbesserung aller Abläufe
- notwendig: Erfassung aller Abläufe durch Prozesse
- notwendig: Einheitliche Modellierung des Prozesse
- notwendig: Möglichkeiten zur Messung der Qualität (von Prozessen, Produkten, ...)
  
- ein Beispiel: Qualitätssicherungsprozess in der SW-Entwicklung

# Ziele/Maße des QS-Prozesses der SW-Entwicklung

Ziel	Messmöglichkeit (Beispiele)
schnellere Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"><li>• Output an Function/Feature Points</li><li>• Anteil manueller Deployment-Schritte</li></ul>
weniger Fehler	<ul style="list-style-type: none"><li>• Incidents in Aufgabenverwaltung</li><li>• Testüberdeckung</li></ul>
wart- und erweiterbarer Code	<ul style="list-style-type: none"><li>• Code-Metriken</li><li>• Refaktorisierungsaufwand bei ergänzten Modulen</li></ul>
höhere Produktqualität	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kundenumfagen</li><li>• Analyse Anzahl und Art der Anrufe bei Hotline</li></ul>
kontinuierliche Verbesserung	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ableitung von evtl. kombinierten Kennzahlen aus Messmöglichkeiten</li></ul>

# Umfeld von SW-Projekten – Prozesslandschaft



(Annahme SW ist wichtiges Kernprodukt)

- Unternehmensführung gibt Geschäftsfelder und Strategien vor
- Vertriebsleute müssen Kunden finden, überzeugen und Aufträge generieren
- Aufträge führen zu Verträgen, die geprüft werden müssen
- Das Personal für Aufträge muss ausgewählt werden und zur Verfügung stehen
- Der Projektablauf muss beobachtet werden, Abweichungen z. B. in Zeitplan müssen zu Steuerungsmaßnahmen führen
- Die SW muss realisiert werden
- ...

- Vorbereitung
  - Grundsätzliche Ziele und Randbedingungen festlegen
  - Art der Modellierung mit Modellierungsregeln definieren
- Durchführung
  - beteiligte Rollen finden
  - Prozesse dokumentieren (mit zentralen Produkten)
  - Prozessoptimierungen überlegen
  - Prozesse in Pilotprojekten testen und verbessern
- langfristig
  - Prozesse kommunizieren und einführen
  - QM-Maßnahmen zur Bewertung festlegen
  - kontinuierlich Sinn /Erfolg / Optimierung prüfen

## Video

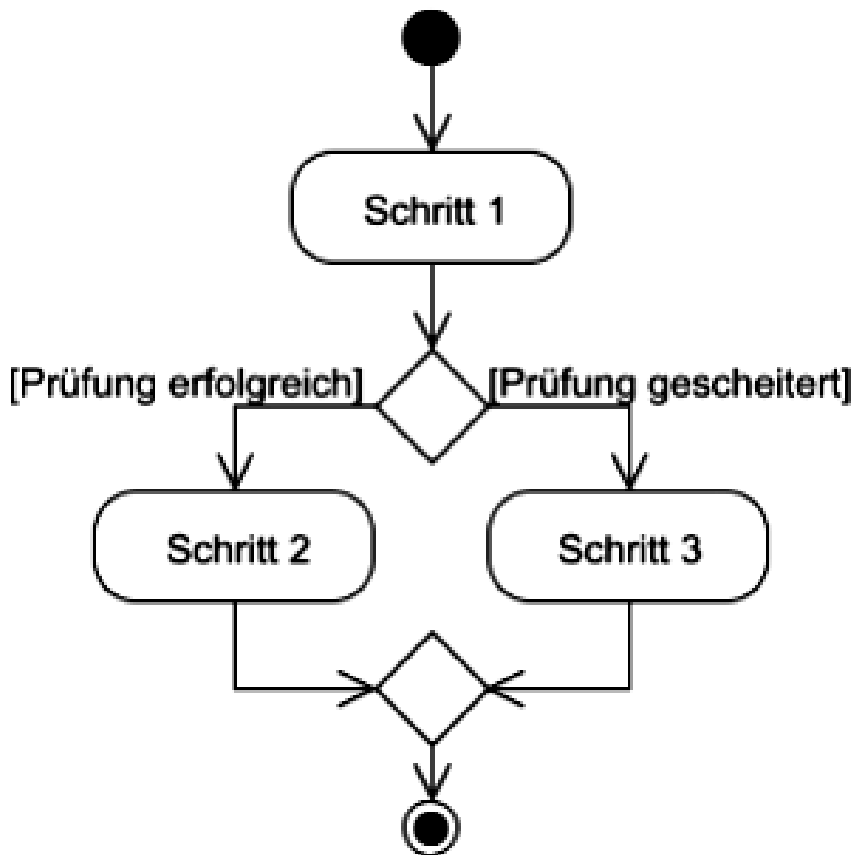
- Unterschiedliche Menschen arbeiten in verschiedenen Rollen zusammen
- Rolle: genaue Aufgabenbeschreibung, mit Verantwortlichkeiten (was soll gemacht werden) und Kompetenzen (welche Entscheidungen können getroffen werden, z. B. „Arbeit anweisen“)
- Mensch kann in einem Unternehmen/Projekt mehrere Rollen haben
- Eine Rolle kann von mehreren Menschen besetzt werden
- Beispielrollen: Vertriebsleiter, Vertriebsmitarbeiter, Projektleiter, Analytiker, Implementierer, Tester

Prozessbeschreibungen regeln die Zusammenarbeit verschiedene Menschen (genauer Rollen),

- Was soll in diesem Schritt getan werden?
- Wer ist verantwortlich für die Durchführung des Schritts?
- Wer arbeitet in welcher Rolle in diesem Schritt mit?
- Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit der Schritt ausgeführt werden kann?
- Welche Teilschritte werden unter welchen Randbedingungen durchgeführt?
- Welche Ergebnisse kann der Schritt abhängig von welchen Bedingungen produzieren?
- Welche Hilfsmittel werden in dem Prozessschritt benötigt?
- Welche Randbedingungen müssen berücksichtigt werden?
- Wo wird der Schritt ausgeführt?

Prozesse sind zu dokumentieren und zu pflegen

Zur Beschreibung werden folgende elementare Elemente genutzt:



**genau ein Startpunkt**

**einzelner Prozessschritt (Aktion)**

**Kontrollknoten (Entscheidung)**

**ausgehenden Kanten: Boolesche Bedingungen in eckigen Klammern**

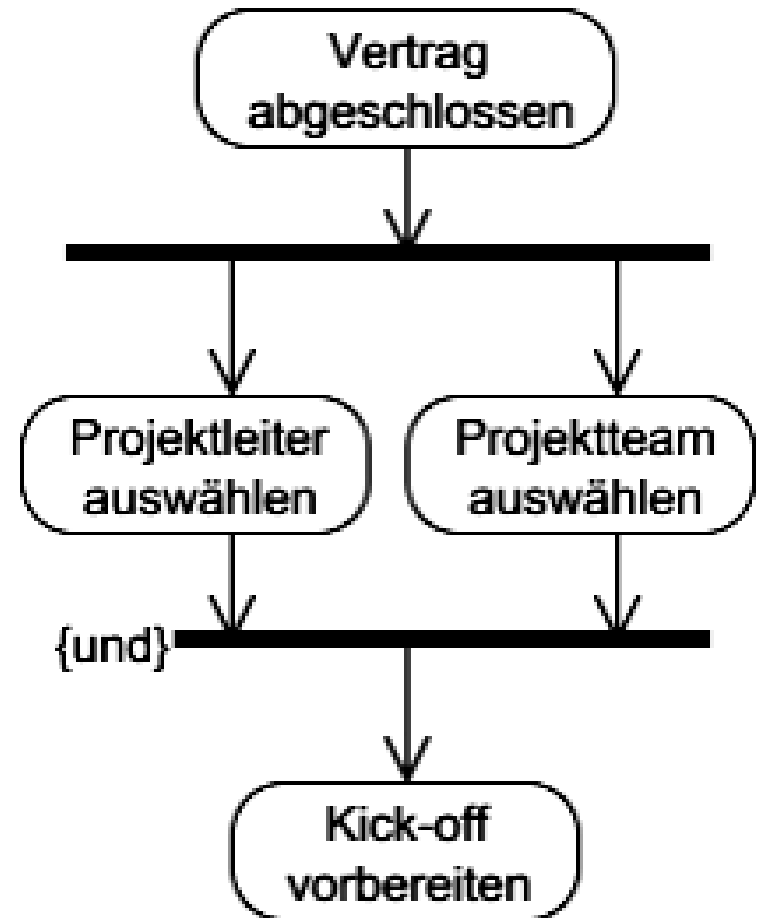
**Kontrollknoten (Zusammenführung)**

**Endpunkt (Terminierung)**



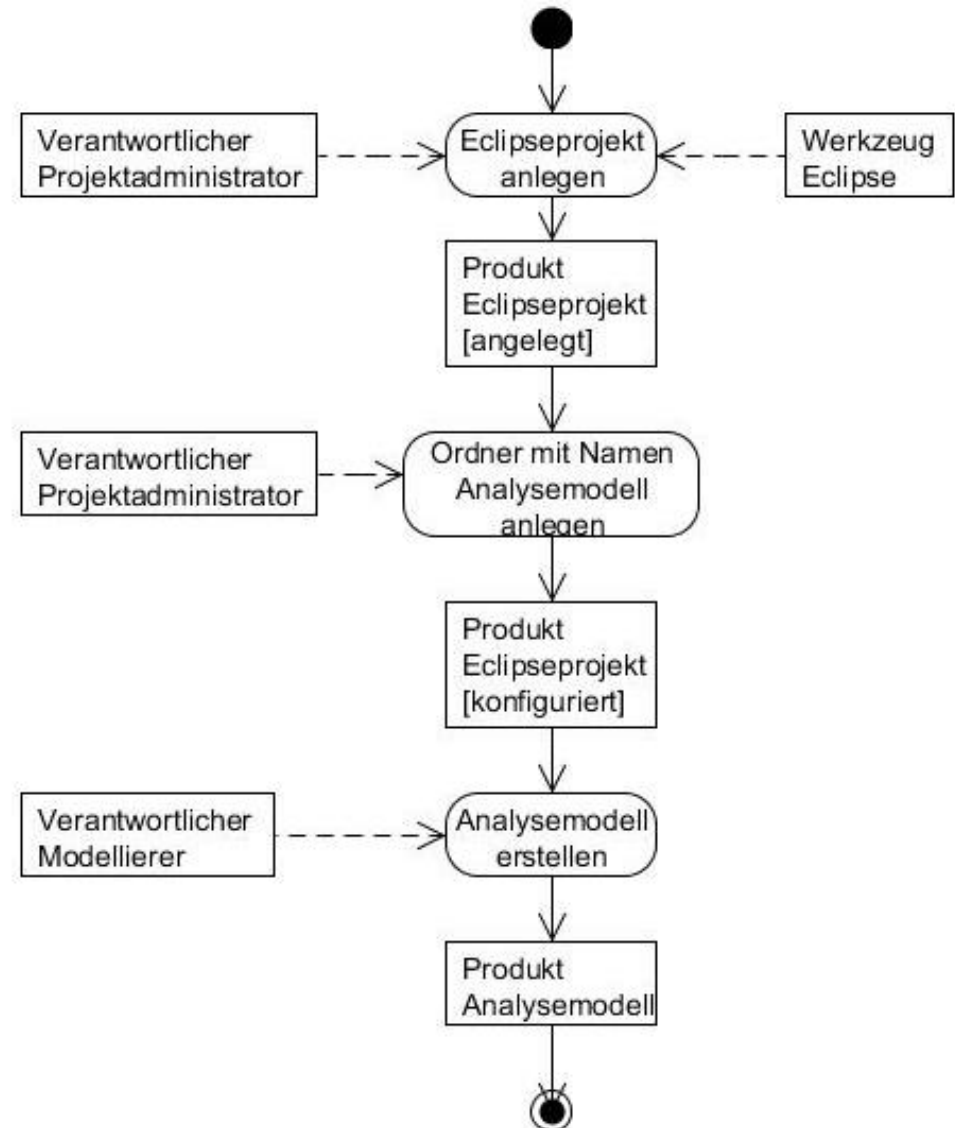
# Parallelität in Prozessen

- Waagerechter oder senkrechter Strich steht für mögliche Prozessteilung (ein Pfeil rein, mehrere raus) oder Zusammenführung (mehrere Pfeile rein, ein Pfeil raus)
- Am zusammenführenden Strich steht Vereinigungsbedingung, z. B.
  - {und}: alle Aktionen abgeschlossen
  - {oder}: (mindestens) eine Aktion abgeschlossen
  - {2 von 3} ...
- UML 1.1 hatte andere Restriktionen

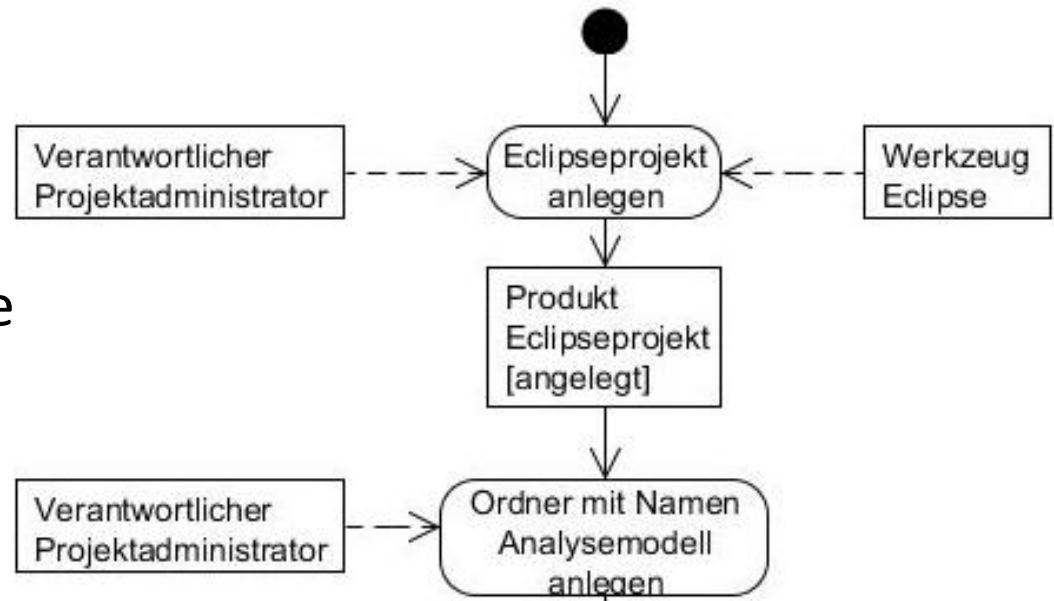


# Beteiligte, Produkte, Werkzeuge (optional)

- Beteiligte, Produkte, Werkzeuge werden hier als einfache Datenobjekte modelliert, dabei steht zunächst die Objektart und dann die genaue Bezeichnung
- In eckigen Klammern kann der Zustand eines Objekts beschrieben werden
- neben „Verantwortlicher“ noch „Mitwirkender“ möglich
- auch Entscheidungen können Verantwortliche haben



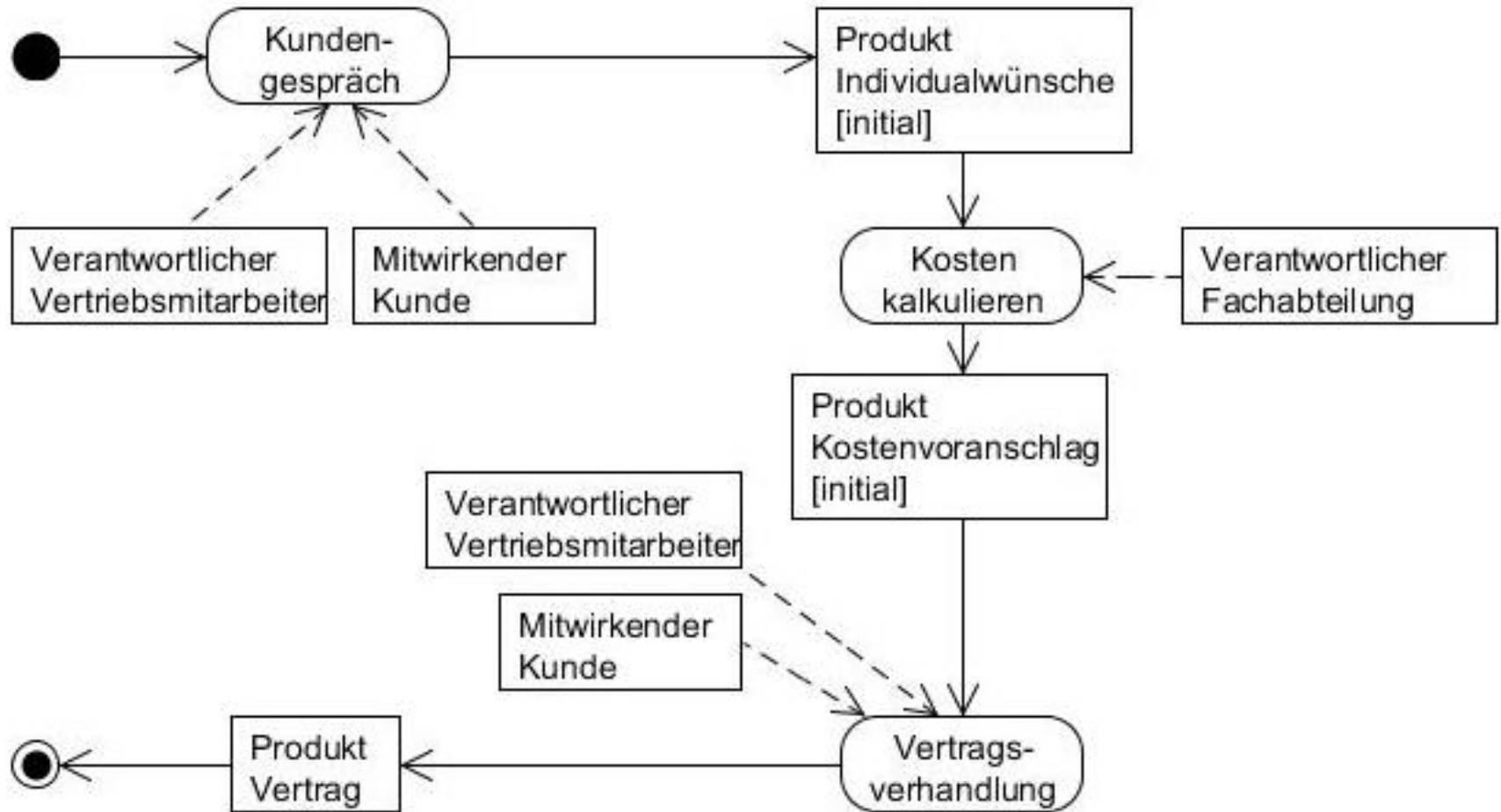
- immer erst ohne "Kästen" modellieren
- häufig alternative Darstellungen für Rollen und Werkzeuge
- Variante: nur Ablauf, Rest in Textdokumentation
- Buch: alle Linien durchgezogen



# Beispiel: Vertrieb (1/4)

- Zu modellieren ist der Vertriebsprozess eines Unternehmens, das SW verkauft, die individuell für den Kunden angepasst und erweitert werden kann
- Modelle werden wie SW inkrementell erstellt; zunächst der (bzw. ein) typische Ablauf, der dann ergänzt wird
- Typisches Szenario: Vertriebsmitarbeiter kontaktiert Kunden und arbeitet individuelle Wünsche heraus; Fachabteilung erstellt Kostenvoranschlag; Kunde unterschreibt Vertrag; Projekt geht in Prozess Projektdurchführung (nicht modelliert)
- Beteiligt: Vertriebsmitarbeiter, Kunde, Fachabteilung
- Produkt: Individualwünsche, Kostenvoranschlag, Vertrag
- Aktionen: Kundengespräch, Kosten kalkulieren, Vertragsverhandlung

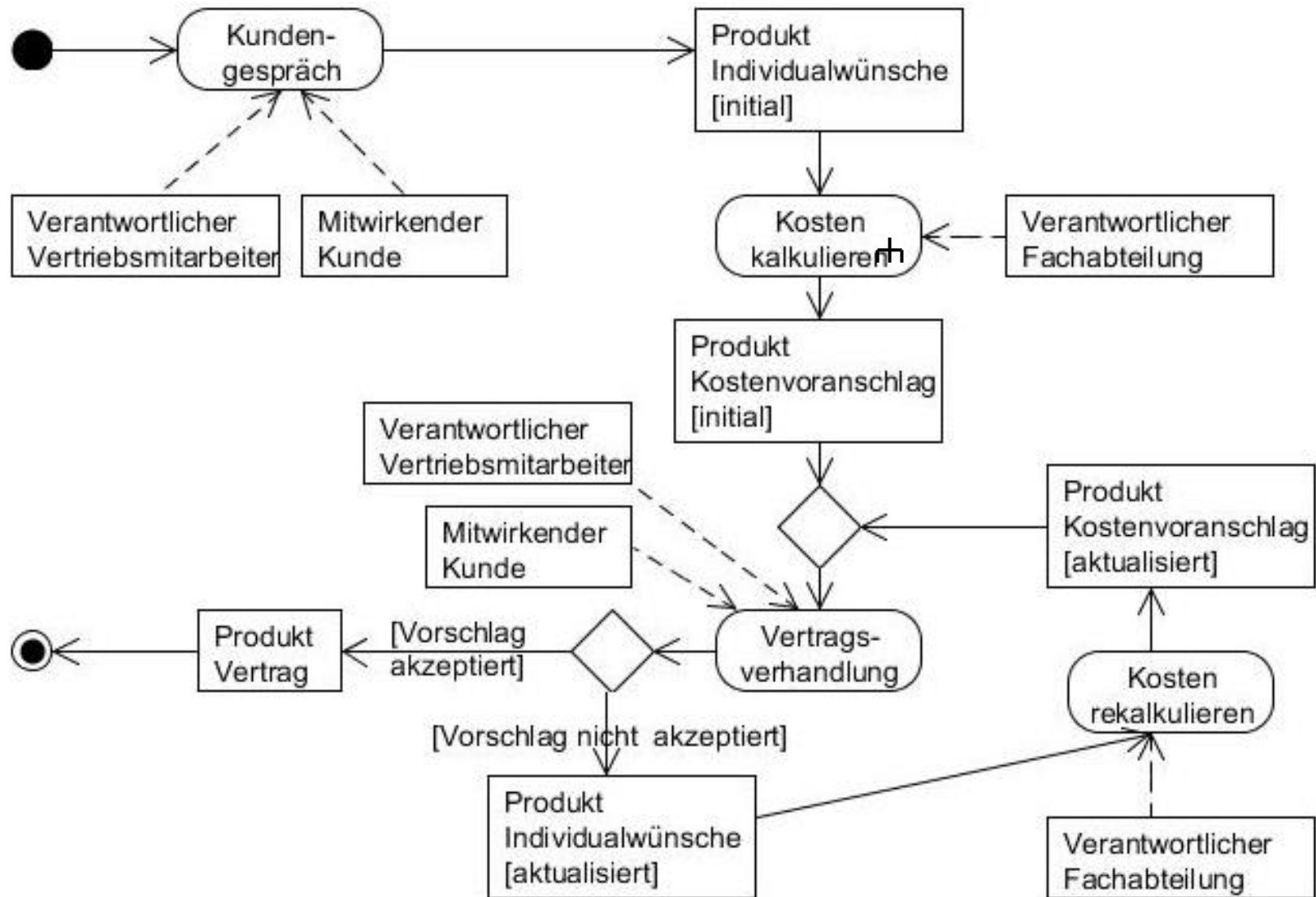
# Beispiel: Vertrieb (2/4)



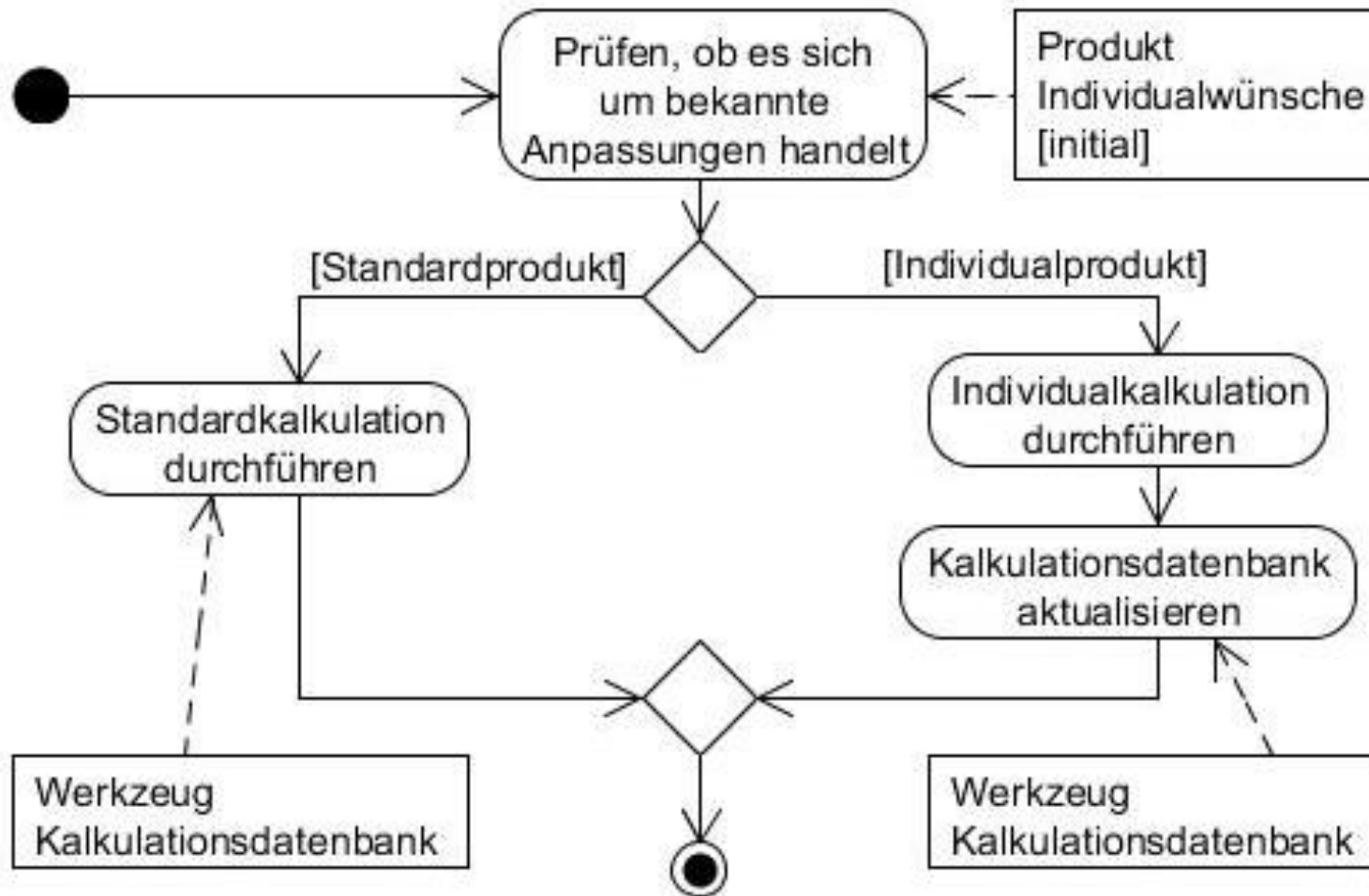
nächster Schritt: Einbau alternativer Abläufe

- Kunde ist am Angebot nicht interessiert
- In den Vertragsverhandlungen werden neue Rahmenbedingungen formuliert, so dass eine Nachkalkulation notwendig wird [nächste Folie]
- Bis zu einem Vertragsvolumen von 20 T€ entscheidet der Abteilungsleiter, darüber die Geschäftsleitung ob vorliegender Vertrag abgeschlossen werden soll oder Nachverhandlungen nötig sind
- Die Fachabteilung hat Nachfragen, die der Vertriebsmitarbeiter mit dem Kunden klären muss

# Beispiel: Vertrieb (4/4)



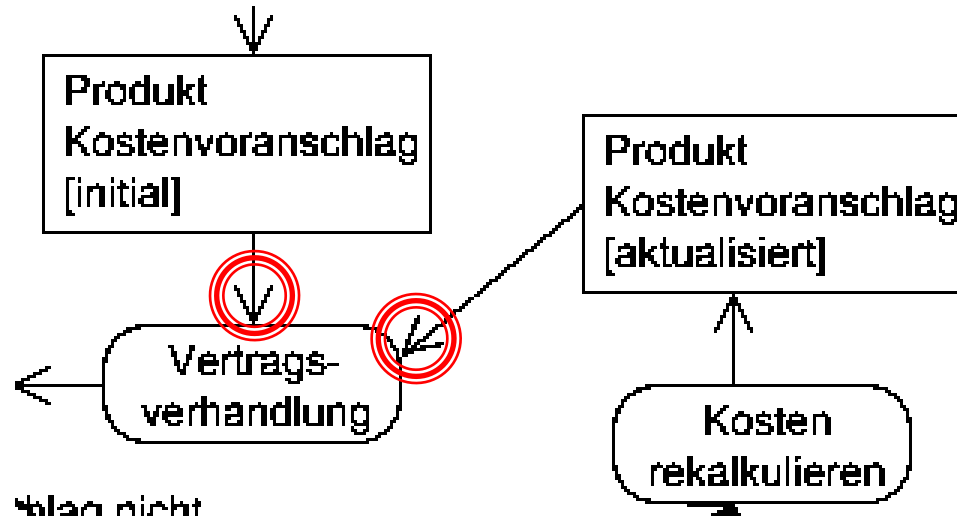
# Prozessverfeinerung: Kosten kalkulieren



Anmerkung: Verantwortliche weggelassen, da immer „Projektbegleiter der Fachabteilung“



- Basierend auf Erfahrungen mit Flussdiagrammen könnte man zu folgender Modellierung kommen



- Dies würde nach UML-Semantik bedeuten, dass für die Aktion Vertragsverhandlung zwei Kostenvorschläge (initial und aktualisiert) vorliegen müssten
- Wenn verschiedenen Wege zu einer Aktion führen sollen, muss vor der Aktion ein Zusammenführungs-Kontrollknoten stehen

## Business Process and Model Notation (BPMN)

- OMG, Business Process Model and Notation (BPMN), Version 2.0.2, OMG Document Number: formal/13-12-09, über <https://www.omg.org/spec/BPMN/>, Januar 2014
- OMG, BPMN 2.0 by Example, Version 1.0, OMG Document Number: dtc/2010-06-02, <http://www.omg.org/cgi-bin/doc?dtc/10-06-02.pdf> , Juni 2010

## Erweiterte ereignisgesteuerte Prozessketten (eEPK)

- A.-W. Scheer, ARIS — Vom Geschäftsprozess zum Anwendungssystem, Springer, Berlin Heidelberg, 2002
- in D entwickelt, Scheer GmbH, Werkzeug ARIS (Architektur integrierter Informationssysteme)

gemeinsam: deutlich mehr graphische Symbole, mächtiger, aber am Anfang schwerer lesbar; Kern wie bei Aktivitätsdiagrammen

- Diagramme können leicht komplex werden

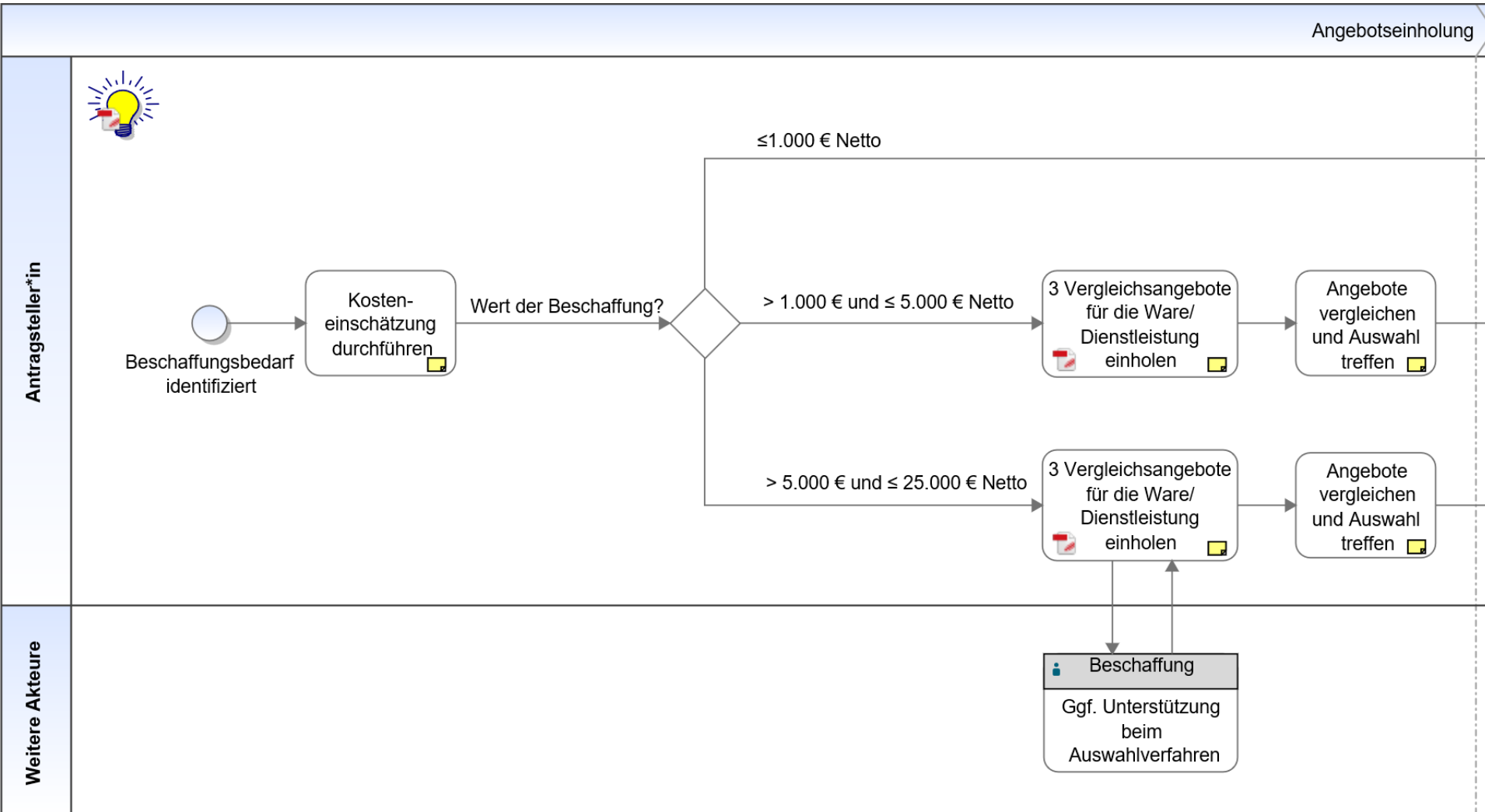
Lösungsmöglichkeiten:

- Verteilung von Diagrammen auf mehrere Seiten mit Ankerpunkten
- Verzicht, alle Elemente in einem Diagramm darzustellen (z. B. Produkte weglassen; dies nur in der immer zu ergänzenden Dokumentation erwähnen)
- Diagramme hierarchisch gestalten; eine Aktion kann durch ein gesamtes Aktivitätsdiagramm verfeinert werden, z. B. ist „Kosten kalkulieren“ eigener Prozess; dies sollte im Modell sichtbar werden

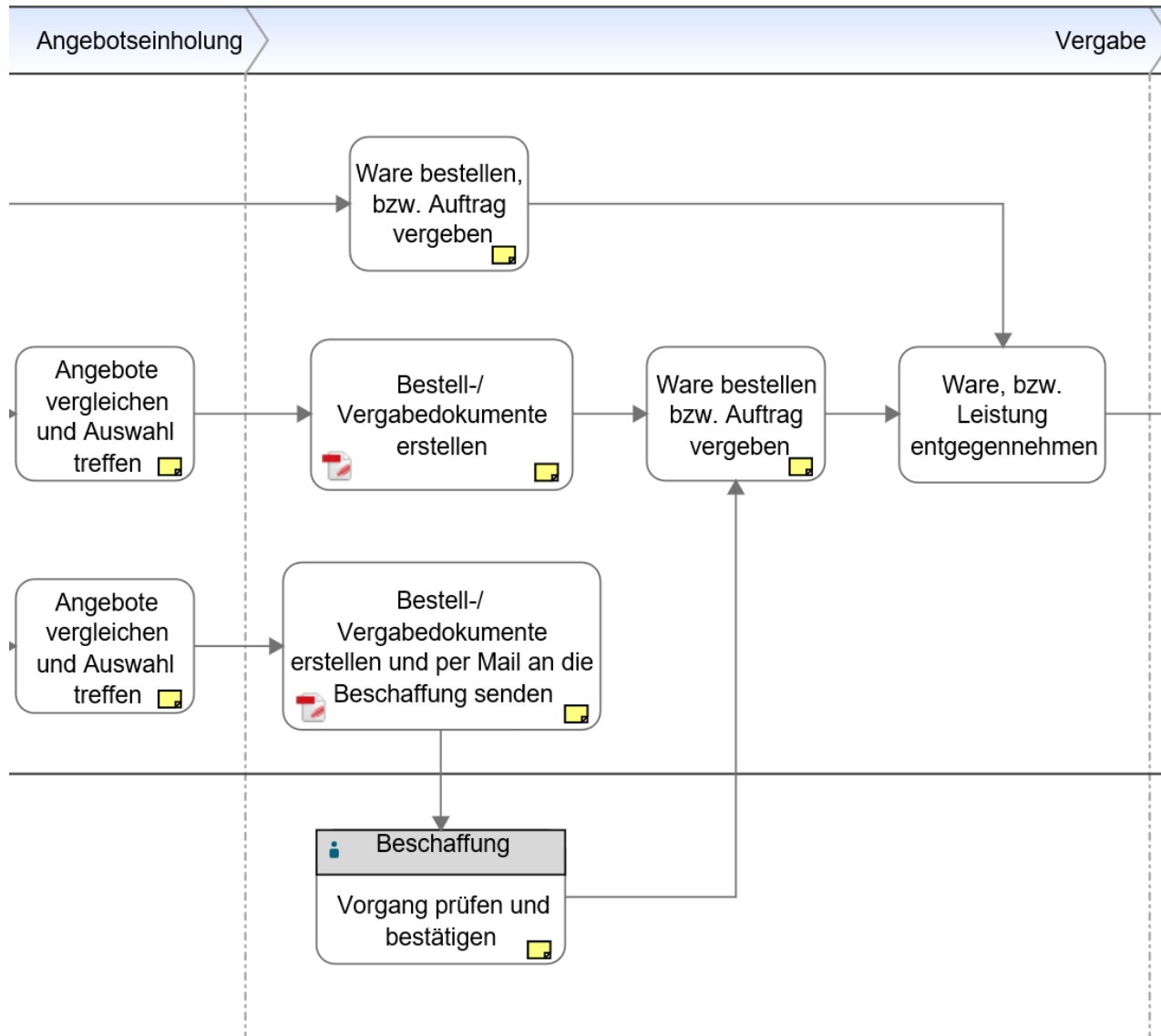
- Frage: Wann nur eine Aktion, wann mehrere Aktionen
- Indikator: Mehrere Aktionen zusammenfassen, wenn
  - nur ein Produkt entsteht, das ausschließlich in diesen Aktionen benötigt wird („lokale Variable“)
  - oder diese von nur einer Person bearbeitet werden
- Typischerweise Prozesshierarchie:
  - Unternehmensebene; d.h. ein Diagramm für jeden Prozess der Kern-, Management- und Supportprozesse
  - Prozessebene: Verfeinerung des Prozesses, so dass alle nur intern sichtbaren Rollen und Produkte sichtbar werden
  - Arbeitsprozess: Individuelle Beschreibung der Arbeitsschritte einer Rolle für eine/ mehrere Aktionen
- Probleme: Flexibilität und Akzeptanz

# Beispiel: HS-Osnabrück Beschaffung bis 25 T€ (1/4)

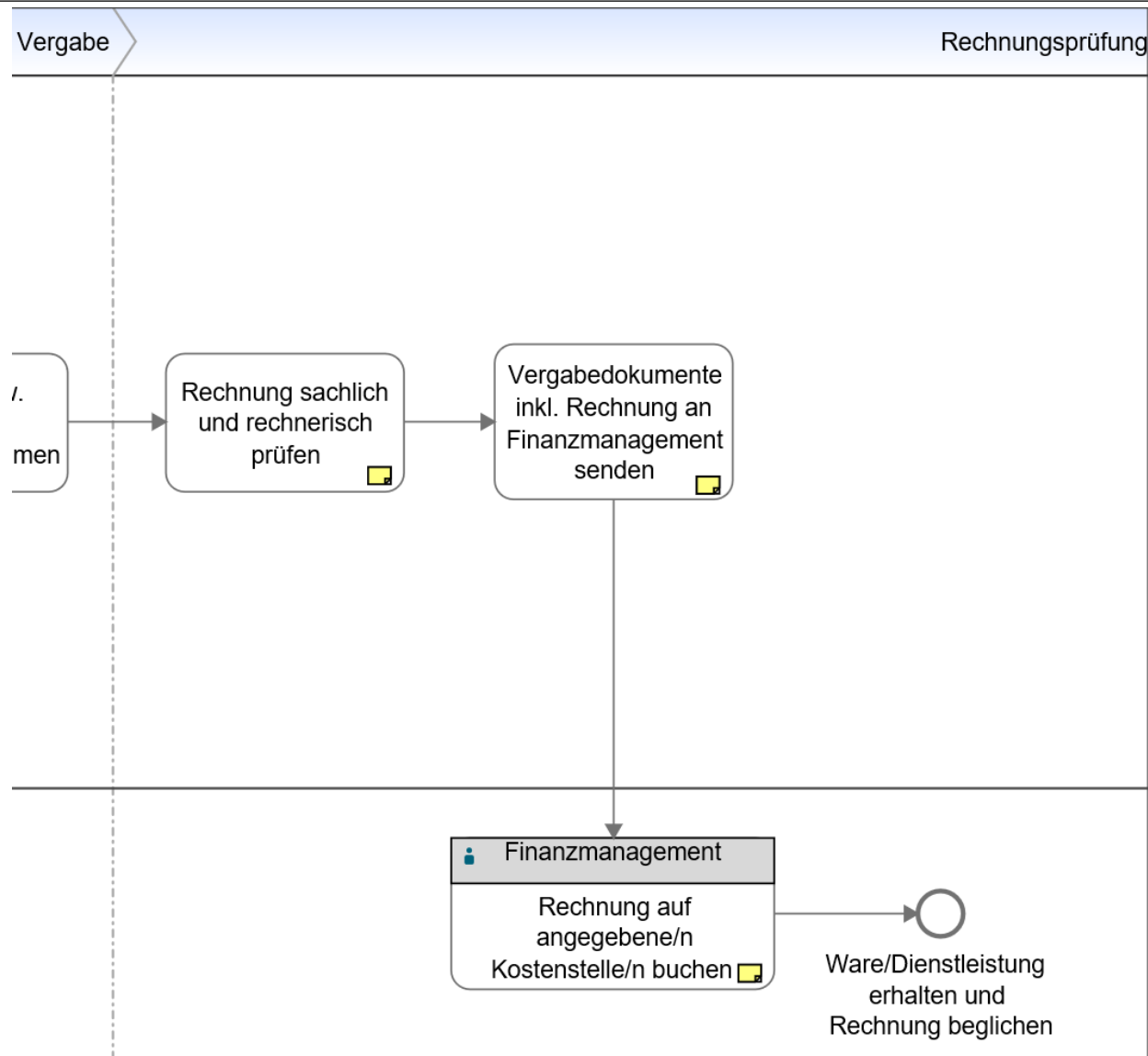
Angeboteinholung



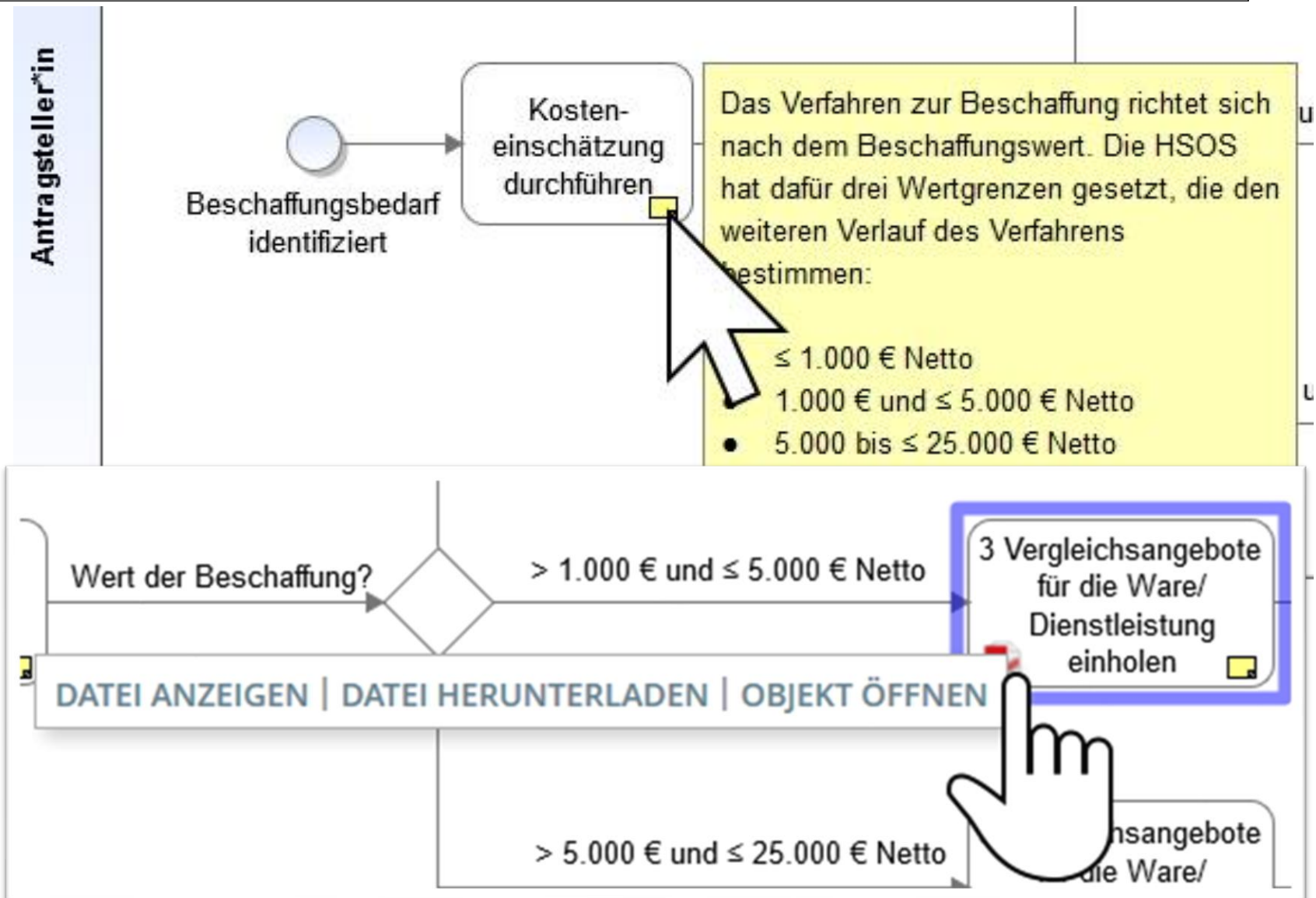
# Beispiel: HS-Osnabrück Beschaffung bis 25 T€ (2/4)



# Beispiel: HS-Osnabrück Beschaffung bis 25 T€ (3/4)



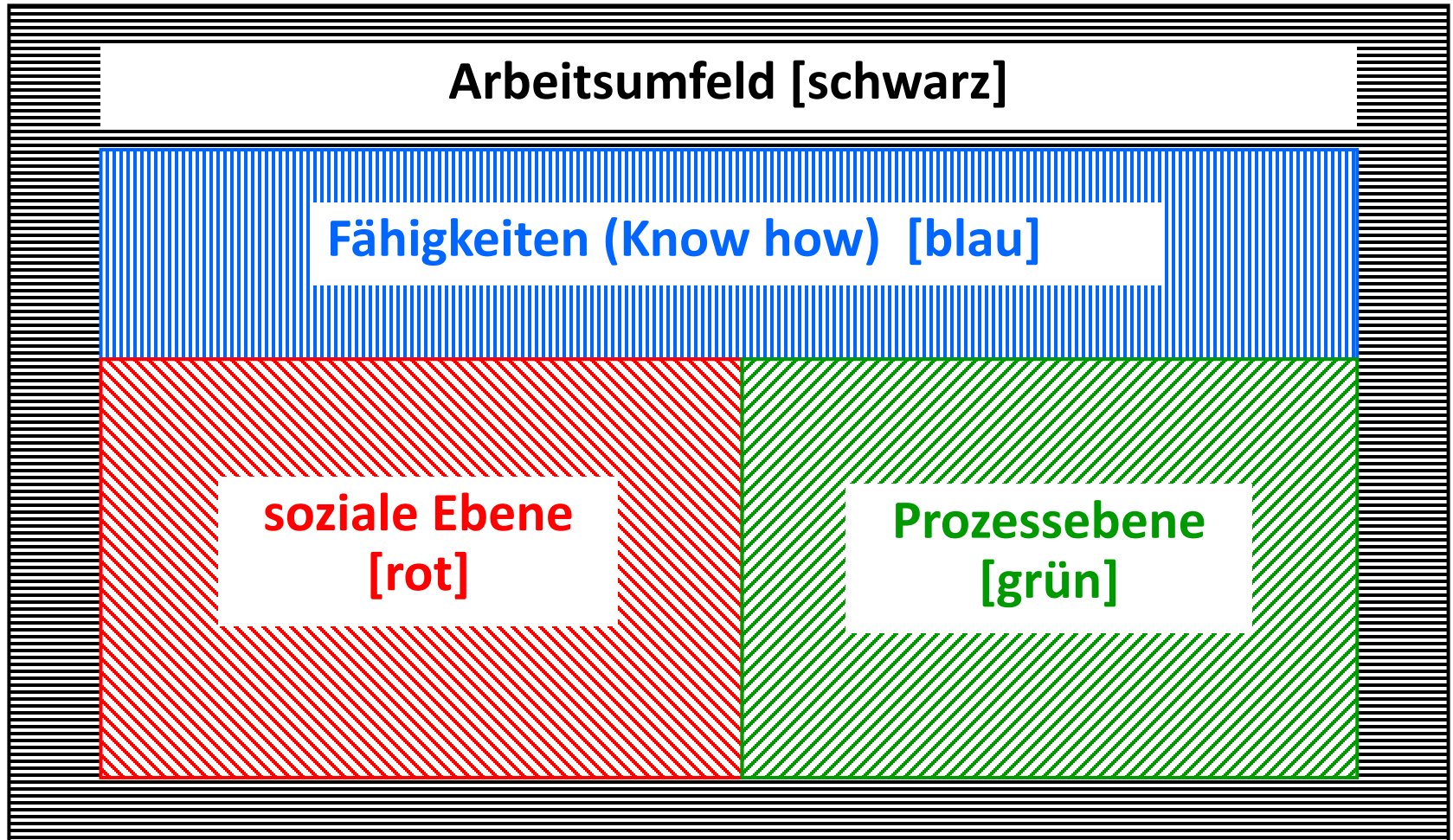
# Beispiel: HS-Osnabrück Beschaffung bis 25 T€ (4/4)





- Modellierung muss von allen Beteiligten verstanden, akzeptiert und genutzt werden
- Prozesse haben oft Interpretationsspielraum; für kritische Prozesse ein Prozessbegleiter sinnvoll
- Einhaltung von Prozessen muss geprüft werden
- Prozesse müssen zur Unternehmensstruktur passen; sind bei Umstrukturierungen anzupassen (z. B. Beschaffung ausschließlich über eine zentrale Abteilung)
- Prozesse müssen auf Sinnhaftigkeit und Aktualität geprüft werden (funktionieren Sie, entstehen woanders Defizite, sind Aktualisierungen [z. B. Geldbetragsgrenzen] notwendig)
- QM der QM eigenständiger, wichtiger Prozess

- Grenzen der Prozessorganisation, weitere Q-Einflussfaktoren



- Fähigkeiten: was können Projektmitglieder, welche Erfahrungen haben sie
- *Prozessebene: wie sind Arbeitsprozesse organisiert, sind Rollen klar abgegrenzt*
- Arbeitsumfeld: welche Werkzeuge gibt es, wie sind Arbeitsplätze organisiert
- soziale Ebene: wer kann wie mit wem

Grundregel: Probleme der einen Ebene können nicht auf der anderen Ebene gelöst werden

- wenn Leute nicht miteinander können, helfen  
Prozessregelungen wenig
- fähige Mitarbeiter werden durch schlechte Werkzeuge, große räumliche Trennung, unsaubere Toiletten ausgebremst
- neue Werkzeuge benötigen Schulungen und Einarbeitung

# Prozesse spielen auf allen Ebenen eine Rolle

- Firmenumfeld [schwarz]
  - Beschaffung von Büromöbeln
  - Gestaltung des Arbeitsumfelds
- Fähigkeiten [blau]
  - Ausbildungsplanung
  - Wissensverwaltung
- soziale Ebene [rot]
  - Konfliktbewältigung
  - betriebliche Mitbestimmung
- Prozessebene [grün]
  - Prozessdokumentation
  - Prozessverbesserung

Prozesse unterstützen, können aber nur zur Lösung Probleme anderer Ebenen beitragen

# Prozesse lösen nicht Probleme anderer Ebenen

## Prozessebene:

- Zentral für die Prozessqualität (z.B. Schnittstellen) und kontinuierliche Anpassung
- kann aber nicht Probleme anderer Ebenen lösen, z.B.:
  - [schwarz] Firmenumfeld: zu wenig Speicherplatz => Regeln, wer, was auf welchem Server speichern darf
  - [blau] Fähigkeiten: kein Aufwandsschätz-Know-how => Vorgabe im Prozesshandbuch, Aufwand ist nach folgenden Aspekten ... abzuwägen
  - [rot] soziale Ebene: stark konkurrierende Projektleiter => Prozess, der die Zuordnung von Mitarbeitern zu Projekten nach gewissen Prioritäten regelt

Grundregel: Probleme müssen auf Ebene des Ursprungs gelöst werden, Prozessebene kann unterstützen

- Grundsätzlich ist es für jede Firma überlebenswichtig, ihre Prozesse zu kennen, zu optimieren und permanent den Gegebenheiten anzupassen
- Ansatz: Ziel-Vorgaben --- IST-Analyse --- SOLL-Konzept --- Umsetzung des SOLLs --- Prüfung (durch Kennzahlen)

zur Erinnerung:

- Frage: Muss jeder Prozess individuell von jeder Firma neu „entdeckt“ werden?
- Antwort: Nein, für verschiedenste Prozessbereiche gibt es bereits Prozessmodelle („best practice“), die genutzt werden können, dabei ist zu beachten:
  - Auswahl: Passt der Prozess zu meiner Firma
  - Umsetzbarkeit: Übertragung des meist sehr allgemeinen Modells auf Firmengegebenheiten

- zentrale Forderung: Prozessverbesserungen müssen von möglichst allen Mitarbeitern getragen werden; sie müssen aktiv zur Optimierung beitragen
- häufiger alternativer Ansatz:
  - Firma erkennt, dass Gewinne einbrechen
  - typischer „Problemlösungsansatz“: wir arbeiten wohl zu ineffizient, wir brauchen eine Prozessverbesserung
  - Informationsfluss in der Firma: uns geht es schlecht, es sollen Mitarbeiter fliegen
  - Geschäftsführung kauft teure externe Berater („Armani-Gang“) zur Prozessoptimierung ein

## Worst-Case der Prozesseinführung (2/3)

- Situation: Armani-Gang weiß, dass erfolgreiche Prozesseinführung ohne Mitarbeiter nicht möglich ist, Wahrscheinlichkeit der Blockade durch Mitarbeiter aber groß
- Prozessmodell wird von Armani-Gang mit Fokus auf kurzfristige Kostenreduktion entwickelt und von der Geschäftsführung „verabschiedet“
- kurzfristige Ergebnisse:
  - Entlassung von x% der Mitarbeiter
  - gut dokumentiertes, auf aktuelle Geschäftssituation optimiertes Prozessmodell
  - flexible (meist fähige) Mitarbeiter verlassen Firma während der Prozessumgestaltung
  - restliche Mitarbeiter lassen Änderungen mit sich geschehen, reagieren mit „Dienst nach Vorschrift“
  - Schlechtes Jahresergebnis, wegen Beratungskosten



# Worst-Case der Prozesseinführung (3/3)

- typische mittel- und langfristige Ergebnisse:
  - Firmenergebnisse verbessern sich im Folgegeschäftsjahr, da es weniger Ausgaben für Mitarbeiter gibt
  - Prozessmodell wird von vielen gelobt [war teuer und kommt von oben] und von wenigen gelebt
  - mittelfristig gerät die Firma in größere Schiefelage, da z.B.
    - keine neuen Innovationen stattfinden, da kreative Leute die Firma verlassen haben
    - da sich Mitarbeiter nicht für die Firma verantwortlich fühlen, wenn sie das Prozessmodell erfüllen
    - das Prozessmodell nicht neuen Marktlagen angepasst werden kann/ angepasst wird
- aus Sicht des QM wichtig: Mitarbeiter, die einen vergleichbaren Ablauf miterlebt haben, sind kaum für Prozessverbesserungen zu motivieren, können Hemmschwellen für interne Verbesserungsansätze werden

## 2.2 Beispiele für Prozessstandards

### Video

- Übersicht
- Beispielstandard CMMI
- Gemeinsamkeiten von Standards
- Total Quality Management (TQM)
- (bei Interesse Hausarbeiten möglich; weiteren Standard vorstellen und Nutzung in SW-Unternehmen oder SW-Entwicklung vorstellen)

- zentral auf alle Prozesse eines Unternehmens zielend
- ISO 9000 – Familie
- ISO 9000: generelle Prinzipien eines QM-Systems, Begriffsdefinitionen
- ISO 9001: was ist notwendig für ein Unternehmen um ein QM-System aufzusetzen (Zertifizierungsgrundlage, klassisches Plan – Do – Check – Act)
- ISO 9004: ergänzt 9004 wie QM-System umgesetzt werden kann
- ISO 19011: Anforderungen für das Auditieren von Management Systemen

- IPMA/GPM: International Project Management Association Gesellschaft für Projektmanagement (Eu, D)
- DIN 69901: Deutsche Industrie-Norm, beschreibt Grundlagen, Prozesse, Prozessmodelle, Methoden, Daten, Datenmodelle und Begriffe im Projektmanagement, stark durch die GPM geprägt (D)
- PMI®: Project Management Institute (USA), gibt nationale Dependancen, Schwerpunkt auf Projektmanagementprozessen (USA)
- ISO 21500: International Standard Organisation, "Guide to Project Management", am PMI orientiert (seit Ende 2012)
- PRINCE2: Projects in Controlled Environments Version 2, gibt deutschen Verein dazu, standardisierten Projekten und der Sammlung Best Practices (UK, NL)

# Prozess-Standard für QS (Ausschnitt)

ISTQB, International Software Testing Qualifications Board,  
<https://www.istqb.org/> , Zertifizierung als

- Foundation Level
- Foundation Level Automotive Software Tester
- Foundation Level Usability Testing
- Foundation Level Performance Testing
- Foundation Level Mobile Application Testing
- Foundation Level Acceptance Testing
- Foundation Level Agile Tester
- Foundation Level Model-Based Tester
- Advanced Level
- Advanced Level Security Tester
- Advanced Level Test Automation Engineer
- Expert Level

- IREB , International Requirements Engineering Board,  
<https://www.ireb.org/de>  
„Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE)  
steht für ein dreistufiges Zertifizierungsmodell von IREB. Es  
richtet sich an Personen, die sich mit Business Analyse,  
Requirements Engineering oder Testing befassen und einen  
hohen Anspruch an die Qualität ihrer Arbeit haben.“
- ITIL, Information Technology Infrastructure Library : „best  
practices for IT Service Management“, Fokus auf  
Zusammenarbeit von
  - Organisation und Menschen
  - Information und Technologie
  - Partner und Lieferanten
  - Wertestrom und Prozesse

- SQAP – Software Quality Assurance Plan IEEE 730
- SCMP – Software Configuration Management Plan IEEE 828
- STD – Software Test Documentation IEEE 829
- SRS – Software Requirements Specification IEEE 830
- SVVP – Software Validation & Verification Plan IEEE 1012
- SDD – Software Design Description IEEE 1016
- SPMP – Software Project Management Plan IEEE 1058
- Software Reviews and Audits IEEE 1028
- Software Life Cycle Processes IEEE 1074
- Systems and Software Engineering – Systems Life Cycle Processes IEEE 15288

siehe [Wal11] Ernest Wallmüller, Software Quality Engineering, 3. Auflage, Hanser, München, 2011

- International Software Architecture Qualification Board (iSAQB)
- V-Modell für IT-Entwicklungsprojekte in Deutschland (Behörden)
- ISO/IEC 25000 Software-Engineering – Qualitätskriterien und Bewertung von Softwareprodukten (SQuaRE) (250xx)
- alt: DOD-STD-2167A "Defense Systems Software Development"
- neuer: MIL-STD-498, Ziel: System Development Life Cycle
- aktuell: DO-178C, Software Considerations in Airborne Systems and Equipment Certification is the primary document; genutzt u. a. von FAA (Federal Aviation Administration) , EASA (European Union Aviation Safety Agency)
- Capability Maturity Model Integration (CMMI), USA



statt sich mit konkreten Prozessen und Vorgaben von Prozessen zu beschäftigen, werden generelle Konzepte und Ideen vorgeben, z. B.

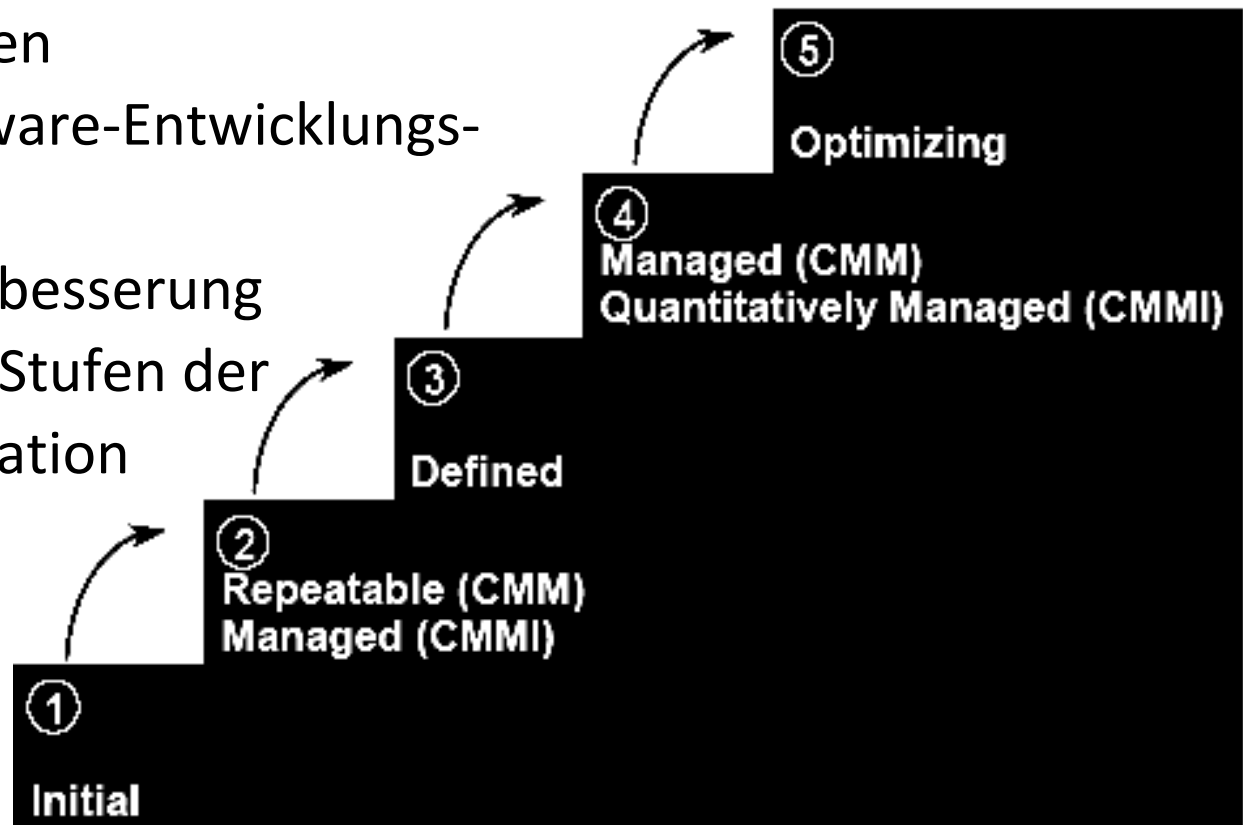
- Lean Management
  - Ziel verschlangte evtl. vereinfachte Prozesse, die schneller / effizienter zum Ziel führen
- Six Sigma
  - quantitative Methode (TODO: Maße entwickeln) mit Zielvorgaben und Fehlerabweichung
- Total Quality Management [s. spätere Folien]
  - Qualität durch Kunden(anforderungen) bestimmt
  - Management muss TQM leben und vorantreiben
  - Einbeziehung aller Mitarbeiter

- Unternehmen können zertifiziert werden
- typisch: Aussteller der QM-Norm zertifiziert Unternehmen, die dann QM-Norm zertifizieren dürfen
- oft wird für Zertifizierung externe Beratung benötigt, damit Dokumente entstehen, die Zertifizierer abnehmen können
- Zertifizierung läuft meist nach 3, 5, 7, ... Jahren ab; Rezertifizierung deutlich nicht so aufwändig
- QM-Zertifikat kostet (viel) Geld; oft für Aufträge notwendig
  
- nach anderen Normen können Mitarbeiter zertifiziert werden, müssen dann Anwendung des Wissens nachweisen, oft auch Rezertifizierung notwendig
- oft wichtig für Freelancer

# Prozesse als Firmenqualitätsmaßstab: CMM[I]

## Video

- 1993, ursprünglich Capability Maturity Model (CMM)
- Auftrag durch das DoD
- Hilfsmittel zur Beurteilung der Leistungsfähigkeit von Software-Lieferanten
- Reifegrad der Software-Entwicklungsprozesse ermitteln
- gezielte Prozessverbesserung
- CMM(I) definiert 5 Stufen der Reife einer Organisation
- Version 1.3 (2010)



- Merkmal: Keine stabile Umgebung, ad-hoc Durchführung
- Fokus: gute Mitarbeiter
- Unvorhersagbares Ergebnis: bei erneuter Durchführung des Projektes würde alles ganz anders laufen
- Brandbekämpfung statt Planung, Planabweichung in Krisensituationen
- Gelingen des Projektes nur durch äußersten Einsatz aller Beteiligten, hängt an Einzelpersonen
- Risikobehaftet, unplanbar und ineffizient

## Stufe 2: Wiederholbar (repeatable/managed)

- Merkmal: Gleiche Anforderungen ergeben gleiche Resultate
- Fokus: Projektmanagement
  - Richtlinien für Software-Projektmanagement existieren und werden umgesetzt
  - Überwachung von Zeit, Kosten, Produktqualität
- Basierend auf früheren Projekten
- Softwarestandards, Konfigurationsmanagement
- Stabiler Prozess

## Stufe 3: Definiert (defined)



- Merkmal: Wohldokumentierte Prozesse
- Fokus: Organisationsunterstützung
  - Stabile und wiederholbare SW-Entwicklungs- und SW-Projektmanagement-Prozesse
  - Abnahmekriterien, Standards, QS-Maßnahmen definiert und dokumentiert
  - Möglichkeit der Anpassung von Standards
- Rolle des Softwareprozess-Verantwortlichen
- Weiterbildungsmaßnahmen eingeplant
- Regelmäßige Expertenbegutachtung

## Stufe 4: Beherrscht (managed/quality managed)



- Merkmal: Quantitativ messbare Prozesse
- Fokus: Produkt- und Prozessqualität
  - Leistungsmessung von Produktivität und Qualität
  - Metriken für Software
- Messbare, vorhersagbare Prozesse in definierten Grenzen
- Messbare, vorhersagbare Produktqualität
- Steuerungsmöglichkeit bei Schwankungen

## Stufe 5: Optimierend (optimizing)



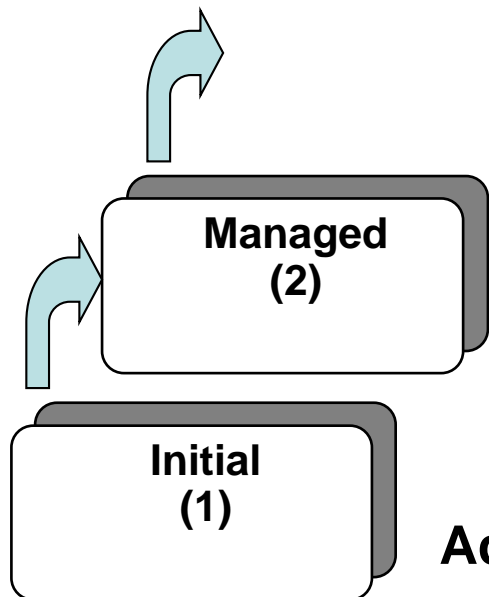
- Merkmal: Gesamte Organisation fokussiert auf kontinuierliche Prozessverbesserung
- Fokus: Ständige Evaluation und Einführung neuer Technologien und Verbesserungsmöglichkeiten
  - Möglichkeit zur Stärken/Schwächenanalyse
  - Proaktive Fehlervermeidung
  - Dauernde Implementierungsmöglichkeit für Verbesserungen der Softwareprozesse (direkte Einbringung von Verbesserungsvorschlägen)
- Verbesserungen auf der Meta-Ebene



# Prozesse der Stufen des CMMI (1/2)

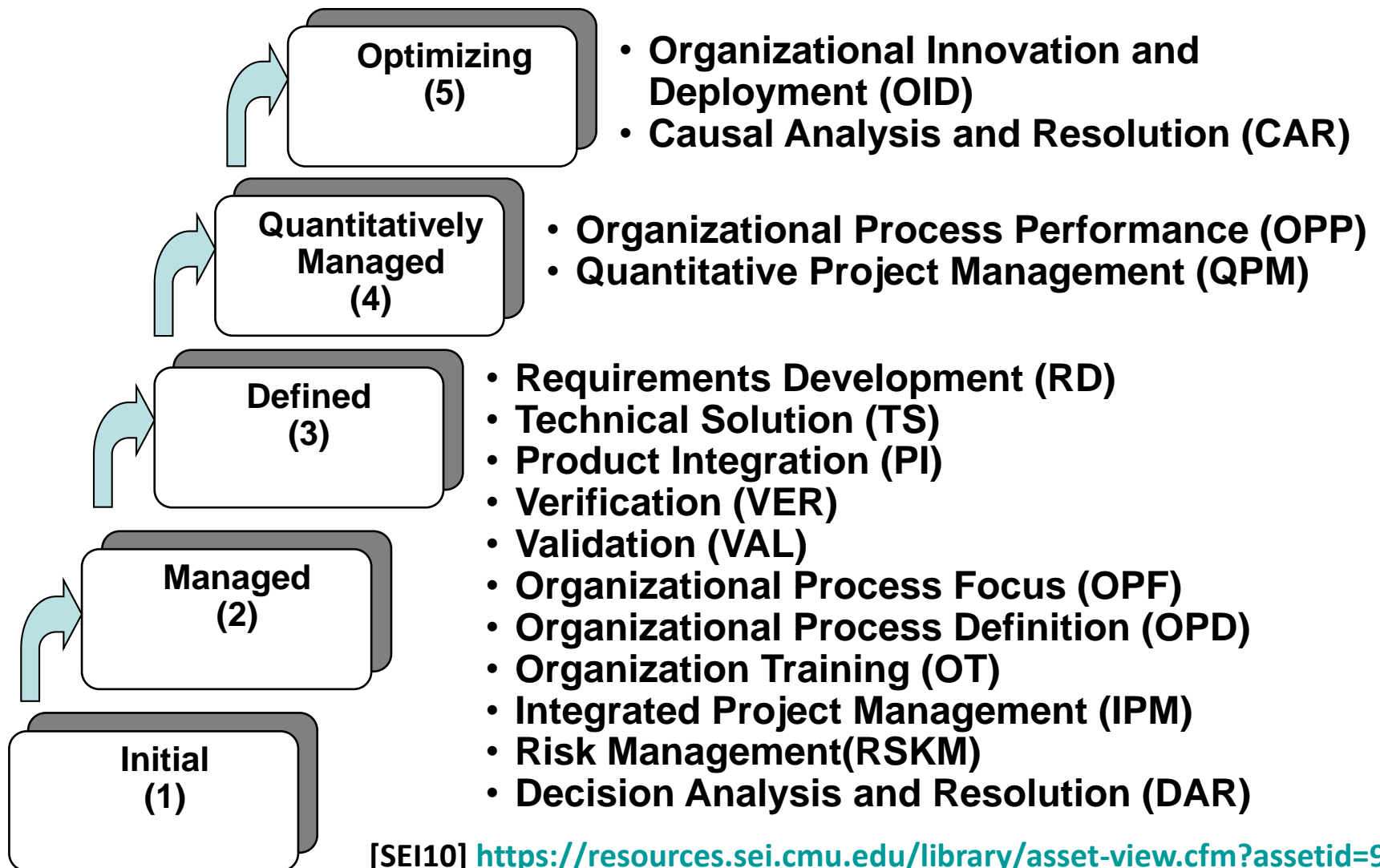
- Maturity Level (Reifegrade): Stufen in der Entwicklung einer Organisation auf dem Weg zu optimalen Softwareprozessen
- Reifegrad ist in Key Process Areas unterteilt, diese identifizieren eine Menge von zusammenhängenden Aktivitäten, welche bestimmte *Ziele* verfolgen.

- **Requirements Management (REQM)**
- **Project Planning (PP)**
- **Project Monitoring and Control (PMC)**
- **Supplier Agreement Management (SAM)**
- **Measurement and Analysis (M&A)**
- **Process and Product Quality Assurance (PPQA)**
- **Configuration Management (CM)**



**Ad hoc, chaotic processes**

# Prozesse der Stufen des CMMI (2/2)



[SEI10] <https://resources.sei.cmu.edu/library/asset-view.cfm?assetid=9661>

# Reifegradbestimmung durch Fragenkatalog (1/2)

## Beispielfragen zur Stufe 2

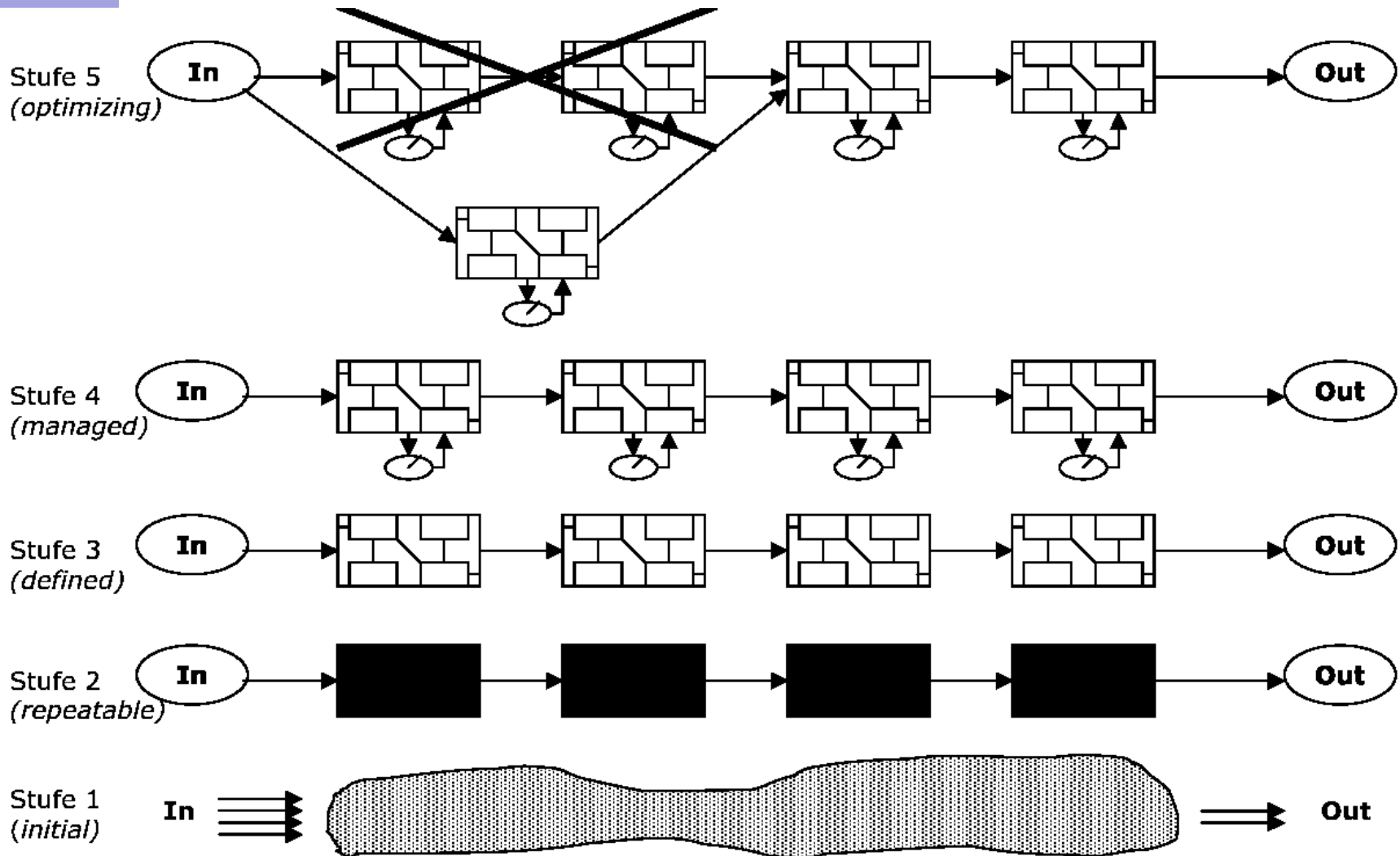
- Werden quantifizierte Vergleiche des Ist-Personaleinsatzes mit dem Soll-Personaleinsatz durchgeführt?
- Werden Statistiken über den Testfortschritt und die Lieferung der Softwarekomponenten aufgezeichnet?
- Werden Statistiken erstellt, die den Zusammenhang zwischen dem Umfang / Inhalt eines Software-Release und dem Aufwand aufzeigen?
- Werden Statistiken über die geplanten und tatsächlich aufgetretenen Fehler verglichen?
- Werden Statistiken über Softwareeinheiten in der Modul-/Programmtestphase erstellt?
- Wird die Speicherplatzbelegung gemessen und aufgezeichnet?
- Wird der Datendurchsatz gemessen und aufgezeichnet?
- Wird die Performance der Hardware gemessen und aufgezeichnet?
- Werden Softwareproblembereiche, die aus der Testphase resultieren, bis zu ihrem Abschluss verfolgt?

# Reifegradbestimmung durch Fragenkatalog (2/2)

- L2->L3 Werden Aufzeichnungen über die Größe jedes Softwarekonfigurationselements geführt?
- L2->L3 Werden Statistiken über Codefehler und Testfehler gesammelt?
- L3->L4 Werden Statistiken über Softwaredesignfehler gesammelt?
- L3->L4 Werden Maßnahmen, die aus Design-Reviews resultieren, auch nachgewiesen umgesetzt?
- L3->L4 Werden die Maßnahmen, die aus Code-Reviews resultieren, auch nachgewiesen umgesetzt?
- L4->L5 Wird die Anzahl der Designfehler geschätzt und mit der Anzahl der tatsächlich aufgetretenen Fehler verglichen?
- L4->L5 Wird die Abdeckung des Designs und Codes durch Reviews gemessen und aufgezeichnet?
- L4->L5 Wird die Testabdeckung (C0, C1) in jeder Testphase gemessen und aufgezeichnet?

# Überblick: Verbesserungen mit dem CMM

## Video



# Beispiel: Project Planning (1/5) [SEI10]

Purpose: The purpose of Project Planning (PP) is to establish and maintain plans that define project activities.

- Specific an Generic Goals
  - SG 1 Establish Estimates
  - SG 2 Develop a Project Plan
  - SG 3 Obtain Commitment to the Plan
- (kein Generic Goal)
- Specific Goals werden mit Specific Practises verfeinert
- Hinweis: viele Detailteste weggelassen

# Beispiel: Project Planning (2/5) [SEI10]

## SG 1 Establish Estimates

- Estimates of project planning parameters are established and maintained.

### SP 1.1 Estimate the Scope of the Project

- Establish a top-level work breakdown structure (WBS) to estimate the scope of the project.

### SP 1.2 Establish Estimates of Work Product and Task Attributes

- Establish and maintain estimates of work product and task attributes.

### SP 1.3 Define Project Lifecycle Phases

- Define project lifecycle phases on which to scope the planning effort.

### SP 1.4 Estimate Effort and Cost

- Estimate the project's effort and cost for work products and tasks based on estimation rationale.

## SP 1.1 Estimate the Scope of the Project

- The WBS evolves with the project. Initially a top-level WBS can serve to structure the initial estimating. The development of a WBS divides the overall project into an interconnected set of manageable components. The WBS is typically a product-oriented structure that provides a scheme for identifying and organizing the logical units of work to be managed, which are called “work packages.” The WBS provides a reference and organizational mechanism for assigning effort, schedule, and responsibility and is used as the underlying framework to plan, organize, and control the work done on the project. [PA163.IG101.SP101.N101]
- Typical Work Products
  1. Task descriptions [PA163.IG101.SP101.W101]
  2. Work package descriptions [PA163.IG101.SP101.W102]
  3. WBS [PA163.IG101.SP101.W103]



## Subpractices

1. Develop a WBS based on the product architecture.

[PA163.IG101.SP101.SubP101]

The WBS provides a scheme for organizing the project's work around the products that the work supports. The WBS should permit the identification of the following items:

[PA163.IG101.SP101.SubP101.N101]

- Identified risks and their mitigation tasks
- Tasks for deliverables and supporting activities
- Tasks for skill and knowledge acquisition
- Tasks for development of needed support plans, such as configuration management, quality assurance, and verification plans
- Tasks for integration and management of non-developmental items

## Beispiel: Project Planning (5/5)

2. Identify the work packages in sufficient detail to specify estimates of project tasks, responsibilities, and schedule.

[PA163.IG101.SP101.SubP102]

The top-level WBS is intended to help in gauging the project work effort in terms of tasks and organizational roles and responsibilities. The amount of detail in the WBS at this more detailed level helps in developing realistic schedules, thereby minimizing the need for management reserve.

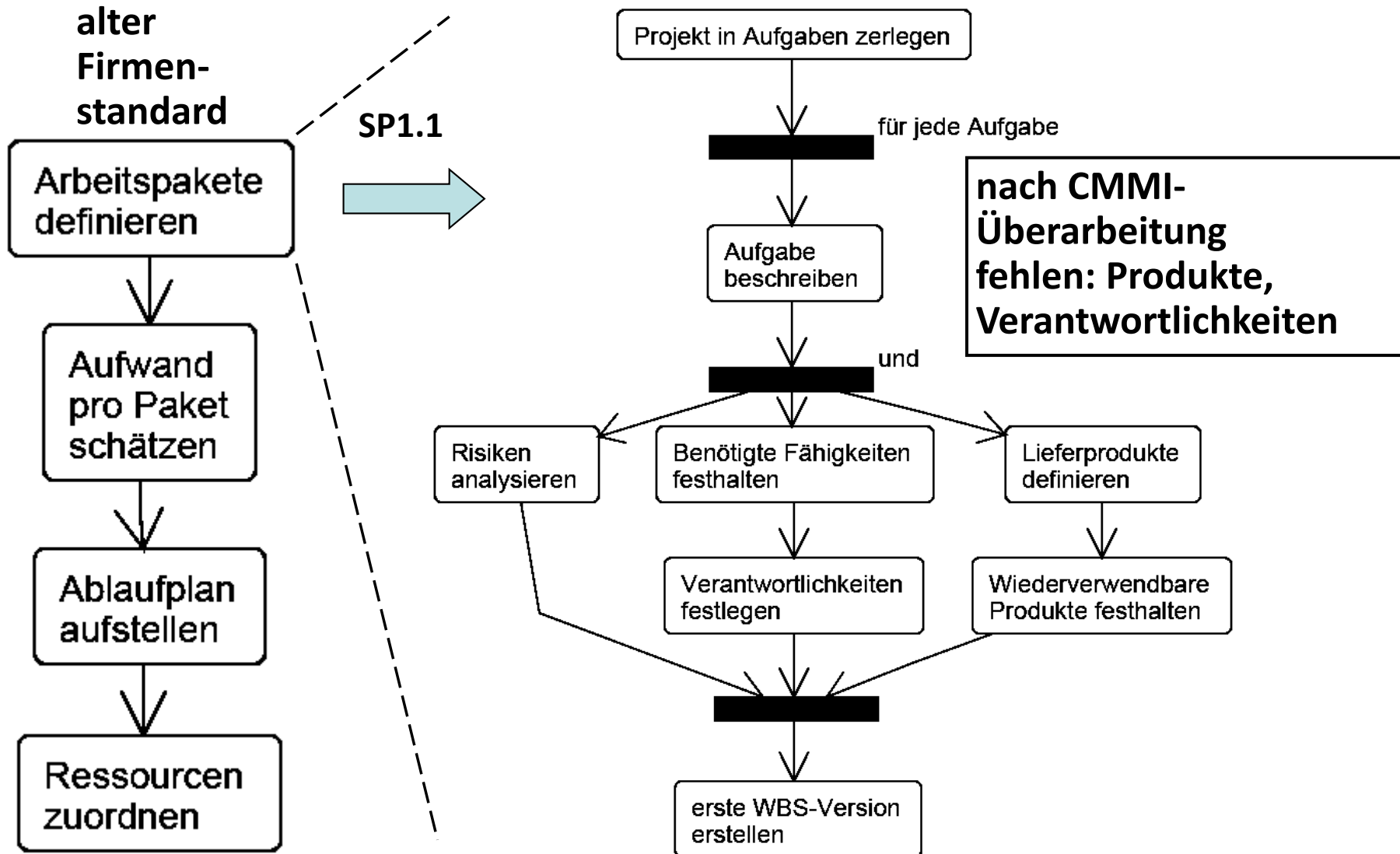
[PA163.IG101.SP101.SubP102.N101]

3. Identify work products (or components of work products) that will be externally acquired. [PA163.IG101.SP101.SubP103]

*Refer to the Supplier Agreement Management process area for more information about acquiring work products from sources external to the project. [PA163.IG101.SP101.SubP103.R101]*

4. Identify work products that will be reused.

# Skizze einer CMMI-Anpassung



## 2. Beispiel: Umgang mit Anforderungen (1/10)

<b><i>Process Area</i></b>	<b><i>Category</i></b>	<b><i>Maturity Level</i></b>
Requirements Development (RD)	Engineering	3
Requirements Management (REQM)	Project Management	2

- nach CMMI zwei direkt betroffene Prozesse
- Achtung: querschnittliche Prozesse nicht beachtet („refer to“ in Spezifikation)
- diese Folien: nach [SEI10]

- Purpose: The purpose of Requirements Development (RD) is to elicit, analyze, and establish customer, product, and product component requirements.

## Genereller Ansatz des CMMI (s. auch erstes Beispiel)

- Einleitung mit Nutzen und generellen Zielen
- Ableitung von “Specific Goals” (SG) als Liste
- Jedem SG werden ein oder mehrere “Specific Practice” (SP) zugeordnet
- SP geben generelle Prozessvorgaben, lassen aber Freiheiten für individuelle Umsetzung
- zu SP können “Example Work Products” und “Subpractices” gehören; deren Umsetzung (meist) prüfbar ist

# Beispiel: Umgang mit Anforderungen (3/10) – RD SG SP

## SG 1 Develop Customer Requirements

- SP 1.1 Elicit Needs
- SP 1.2 Transform Stakeholder Needs into Customer Requirements

## SG 2 Develop Product Requirements

- SP 2.1 Establish Product and Product Component Requirements
- SP 2.2 Allocate Product Component Requirements
- SP 2.3 Identify Interface Requirements

## SG 3 Analyze and Validate Requirements

- SP 3.1 Establish Operational Concepts and Scenarios
- SP 3.2 Establish a Definition of Required Functionality and Quality Attributes
- SP 3.3 Analyze Requirements
- SP 3.4 Analyze Requirements to Achieve Balance
- SP 3.5 Validate Requirements

- Purpose: The purpose of Requirements Management (REQM) is to manage requirements of the project's products and product components and to ensure alignment between those requirements and the project's plans and work products.
- SG 1 Manage Requirements [nur ein SG]
  - SP 1.1 Understand Requirements
  - SP 1.2 Obtain Commitment to Requirements
  - **SP 1.3** Manage Requirements Changes
  - **SP 1.4** Maintain Bidirectional Traceability of Requirements
  - SP 1.5 Ensure Alignment Between Project Work and Requirements

## REQM- Anmerkung zu „agil“

- In Agile environments, requirements are communicated and tracked through mechanisms such as product backlogs, story cards, and screen mock-ups. Commitments to requirements are either made collectively by the team or an empowered team leader. Work assignments are regularly (e.g., daily, weekly) adjusted based on progress made and as an improved understanding of the requirements and solution emerge. Traceability and consistency across requirements and work products is addressed through the mechanisms already mentioned as well as during start-of-iteration or end-of-iteration activities such as retrospectives and demo days. (See —Interpreting CMMI When Using Agile Approaches in Part I.)



## SP 1.3 Manage Requirements Changes

- Manage changes to requirements as they evolve during the project.
- Requirements change for a variety of reasons. As needs change and as work proceeds, changes may have to be made to existing requirements. It is essential to manage these additions and changes efficiently and effectively. To effectively analyze the impact of changes, it is necessary that the source of each requirement is known and the rationale for the change is documented. The project may want to track appropriate measures of requirements volatility to judge whether new or revised approach to change control is necessary.

## Example Work Products

1. Requirements change requests
2. Requirements change impact reports
3. Requirements status
4. Requirements database

## Subpractices

1. Document all requirements and requirements changes that are given to or generated by the project.
2. Maintain a requirements change history, including the rationale for changes. Maintaining the change history helps to track requirements volatility.
3. Evaluate the impact of requirement changes from the standpoint of relevant stakeholders. Requirements changes that affect the product architecture can affect many stakeholders.
4. Make requirements and change data available to the project.

## SP 1.4 Maintain Bidirectional Traceability of Requirements

- Maintain bidirectional traceability among requirements and work products.
- The intent of this specific practice is to maintain the bidirectional traceability of requirements. (See the definition of “bidirectional traceability” in the glossary.)  
When requirements are managed well, traceability can be established from a source requirement to its lower level requirements and from those lower level requirements back to their source requirements. Such bidirectional traceability helps to determine whether all source requirements have been completely addressed and whether all lower level requirements can be traced to a valid source.

## Example Work Products

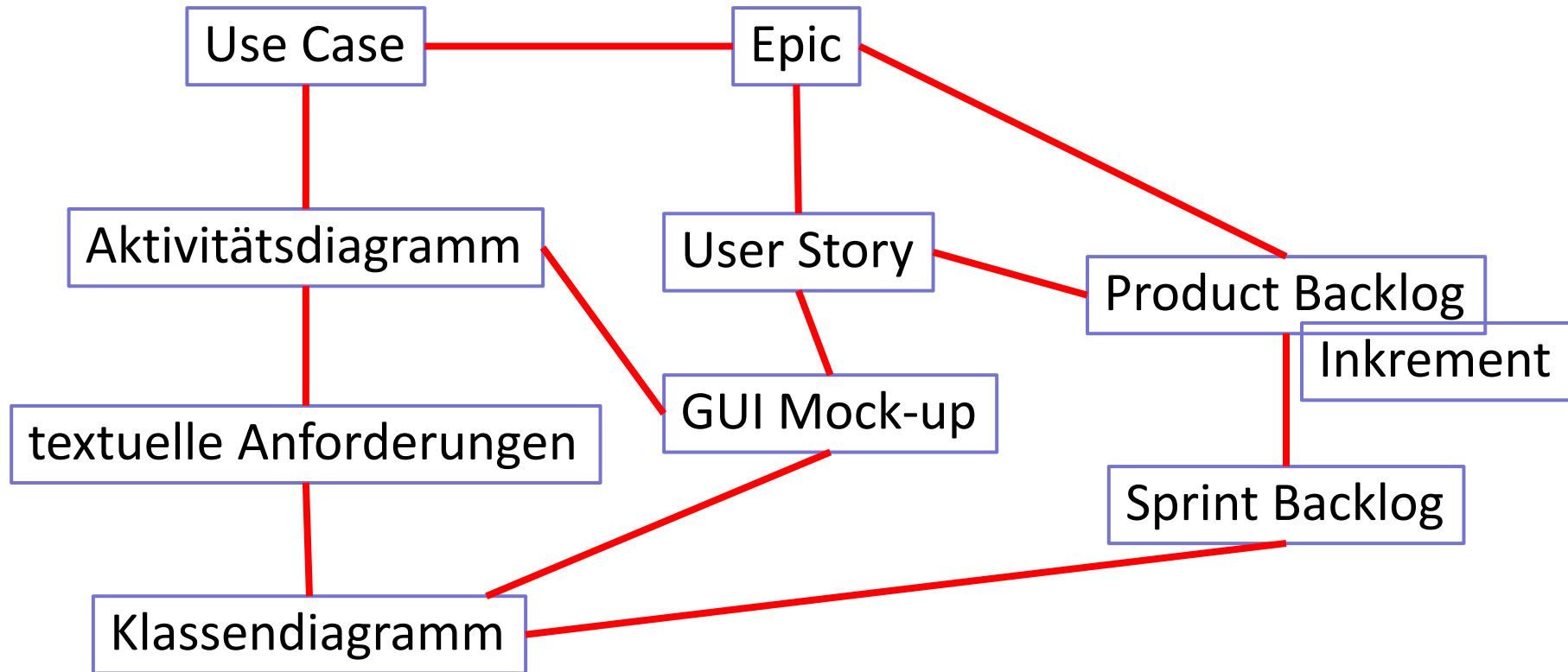
1. Requirements traceability matrix
2. Requirements tracking system

## Subpractices

1. Maintain requirements traceability to ensure that the source of lower level (i.e., derived) requirements is documented.
2. Maintain requirements traceability from a requirement to its derived requirements and allocation to work products. Work products for which traceability may be maintained include the architecture, product components, development iterations (or increments), functions, interfaces, objects, people, processes, and other work products.
3. Generate a requirements traceability matrix.

# Ansatz zur Umsetzung von REQM

- Tracing (Verfolgbarkeit) zwischen folgenden Produkten denkbar



- generell Tracing zu Erstellern, Änderern, Versionen sinnvoll
- oft Tracing innerhalb eines Produkts sinnvoll (z. B. Abhängigkeiten)

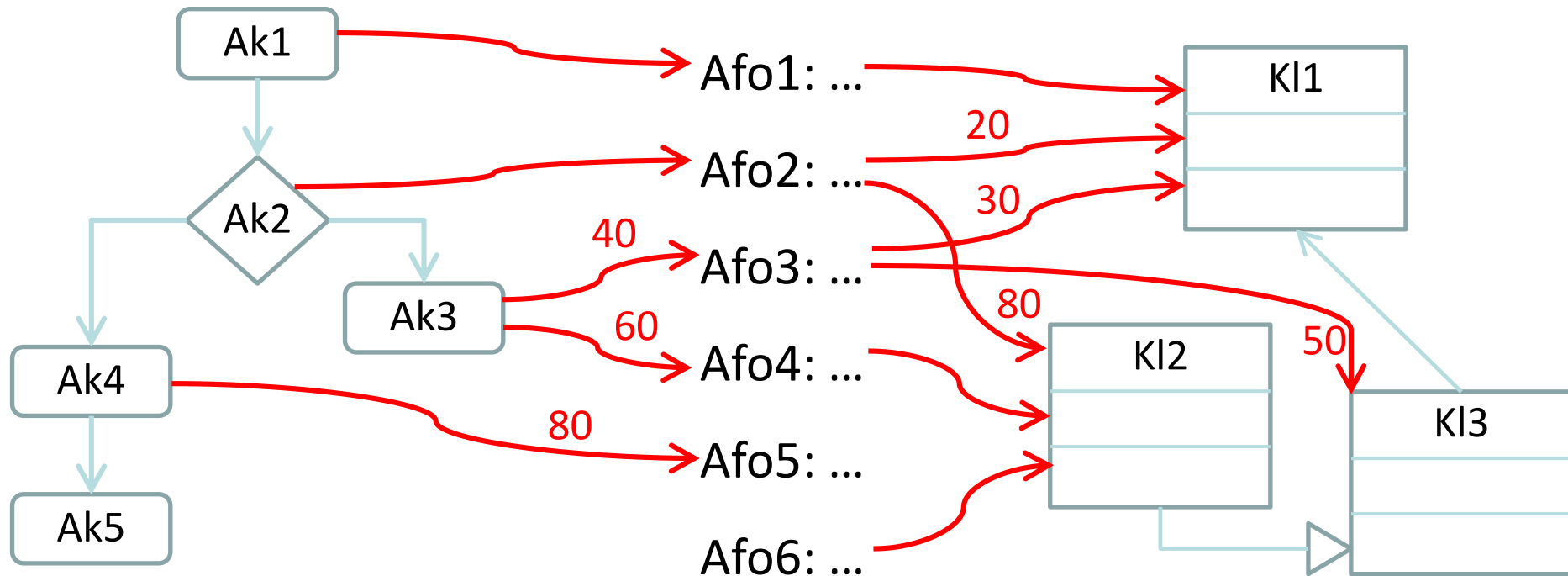
# Beispiel: kleiner Ausschnitt

- Pfeile zeigen Umsetzung in Prozentanteilen (ohne = 100)
- Information ist bidirektional, Pfeilspitze zeigt Entwicklungsrichtung

Aktivitätsdiagramm

textuelle Anforderungen

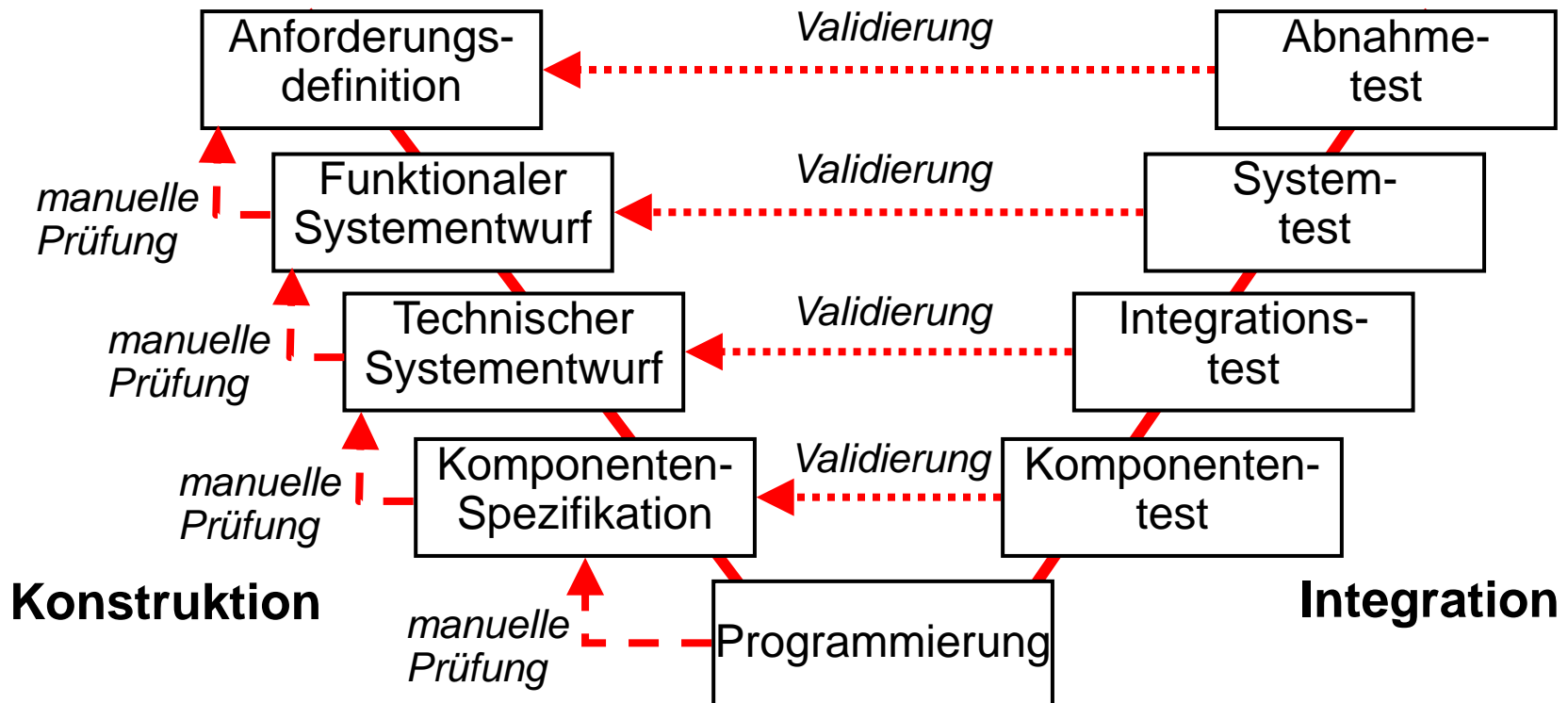
Klassendiagramm



- elementare Objekte: Artefakte
- Artefakt, muss haben: (42, „Ak1“)
  - eindeutige Id
  - Inhalt
- Artefakt, kann:
  - Zuordnung zum Entwicklungsschritt, Zuordnung zur Architekturschicht, Zuordnung zu Services, ...
    - > als Gruppe von semantischen Informationen modellierbar
  - ak1 := artefakt.New("Ak1", "Aktion")
  - detaillierter Inhalt
  - Ersteller
  - Historie
  - ...



# Typisches Tracing im V-Modell



- jede rote Verbindung sollte verfolgbar sein
- die Pflege jeder Verbindung (am Ende von Inkrementen oder Sprints) kostet Zeit (und damit Geld)
- jede gepflegte Verbindung erhöht die Qualität
- je höher die Kritikalität, desto genauer das Tracing
- je weniger änderbar (HW), desto genauer das Tracing

# Werkzeuge des Requirements Engineering

- Hinweis: oft mit Entwicklungswerkzeugen direkt verknüpft
- Hinweis: oft über Schnittstellen erweiter- und anpassbar
- kommerziell (viele weitere Beispiele):
  - Rational DOORS NG (IBM)
  - Polarion (Siemens)
  - PTC Integrity
  - agosense.fidelia
  - Oracanos RMT
  - Austauschformat: Requirements Interchange Format (ReqIF)
- kleinere Projekte:
  - Excel-Sheets (au weia)
  - Wikis mit Link-Verknüpfungen
  - Annotationen oder spezielle Kommentare, im Programmcode nach festen Syntax-Regeln, über Werkzeuge ausgewertet

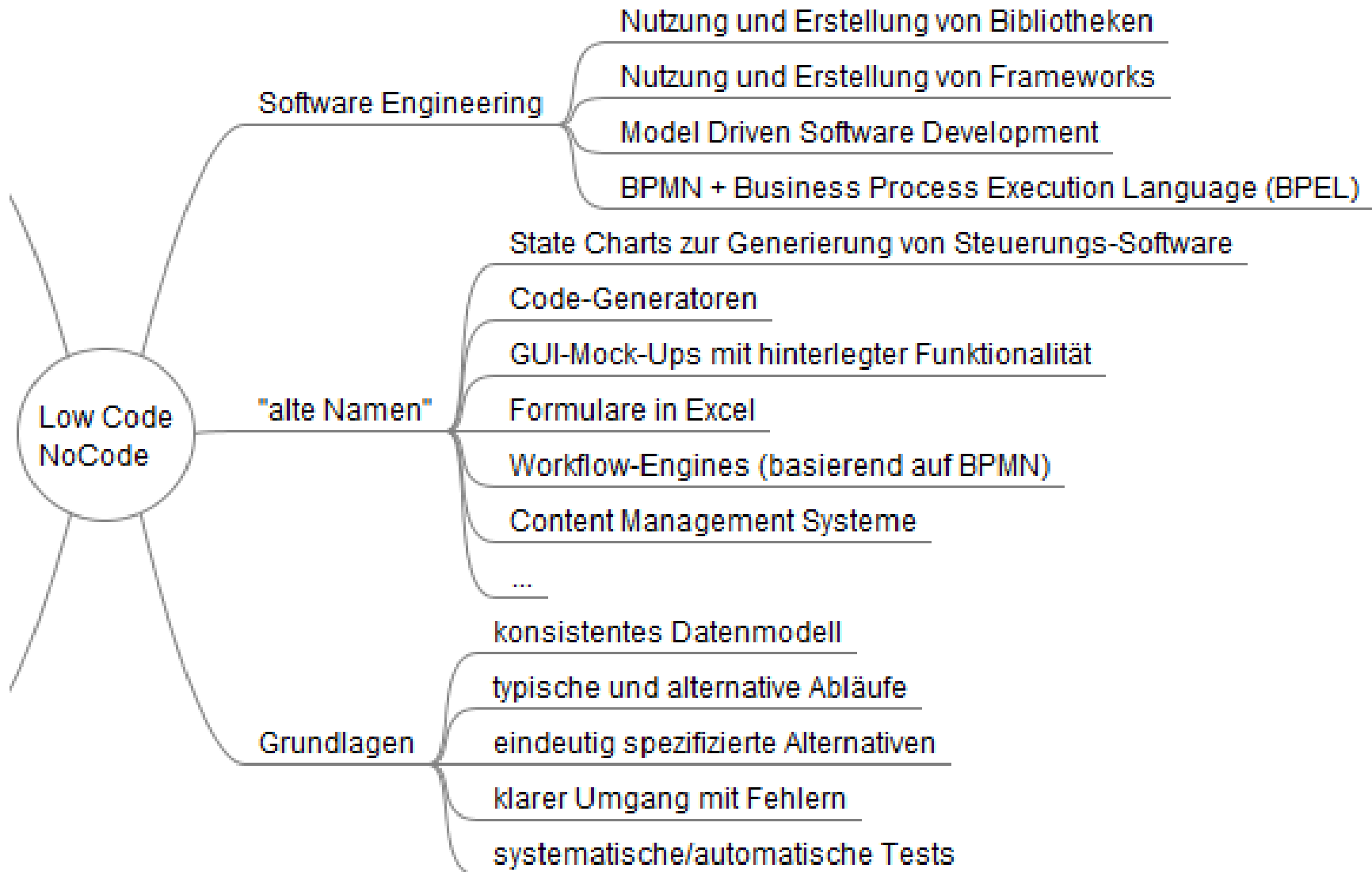
# Gemeinsamkeiten von (fast allen) Prozessmodellen



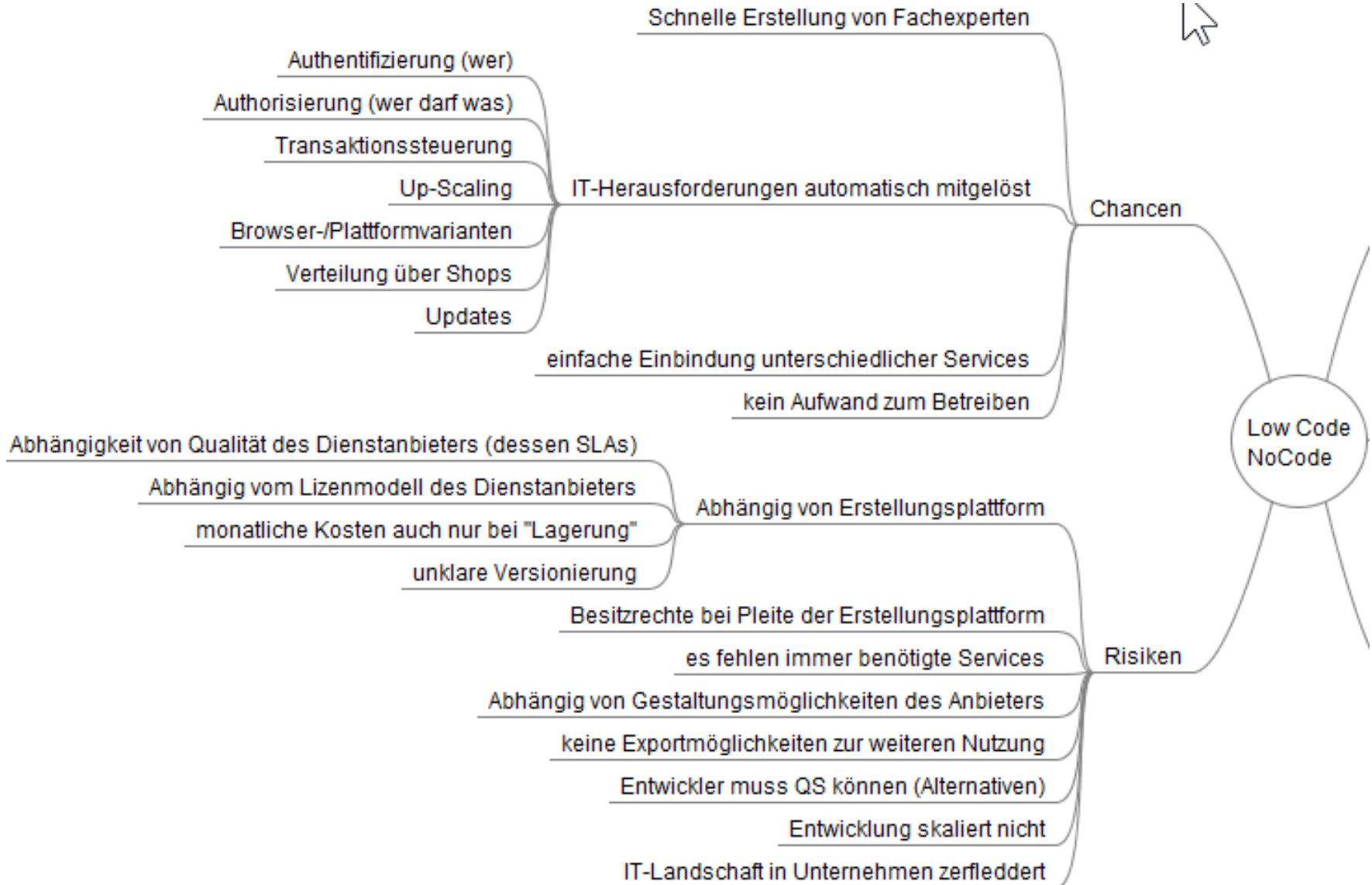
- strukturieren Themengebiet in fachliche Teilbereiche
- geben keine konkreten Prozesse mit Prozessschritten vor
- definieren notwendige Prozesse anhand von Zielen und Rahmenbedingungen
- liefern Fragen und Checklisten zur Prüfung der Zielerreichung
- Einführung und Nutzung sollte von Experten zumindest begleitet werden
- meist (teure) Standardzertifizierungen möglich

- Prozesse werden in Software abgebildet (egal ob Verwaltung, ERP oder Produktion)
- Variante: Prozesse modellieren, die dann automatisch in lauffähige Software umgewandelt wird
- benötigt: detaillierte Spezifikation, eindeutige Datenquellen
- eventuellst Kandidat von Low-Code oder NoCode-Ansätzen
- Ziel: Fachexperten modellieren Software und erhalten lauffähigen Code
- werden u. a. als Web-Plattformen angeboten

# Analyse Low Code und NoCode (1/2)

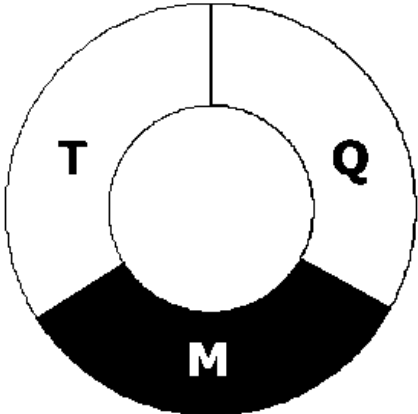


# Analyse Low Code und NoCode (2/2)



# Überblick TQM (QM-Framework, nicht IT-spezifisch)

## *Total Quality Management*

- Bezieht das gesamte Unternehmen in die QS ein
  - Qualität wird vom Kunden bestimmt
  - Das Management muss TQM vorantreiben
  - Wurde zuerst in Japan ab 1950er entwickelt
- 
- Bereichs- und funktionsübergreifend
  - Kundenorientierung
  - Einbeziehung aller Mitarbeiter
- 
- Prozessqualität
  - Produktqualität
  - Kontinuierliche Qualitätsverbesserung
- 
- Vorbildfunktion des Managements
  - Qualität gleichberechtigt zu Kosten und Terminen

Prinzip:

- des Vorrangs der Qualität
- der Zuständigkeit aller Mitarbeiter
- der ständigen Verbesserung
- der Kundenorientierung
- des internen Kunden-Lieferanten-Verhältnisses
- der Prozessorientierung

**Kommt aus Japan, in den letzten 60 Jahren entwickelt. Ideen der amerikanischen Autoren CROSBY, DEMING, FEIGENBAUM und JURAN wurden mit japanischen Auffassungen von ISHIKAWA und IMAI und insbesondere der japanischen Kultur, Gesellschaft und Geschichte verschmolzen.**



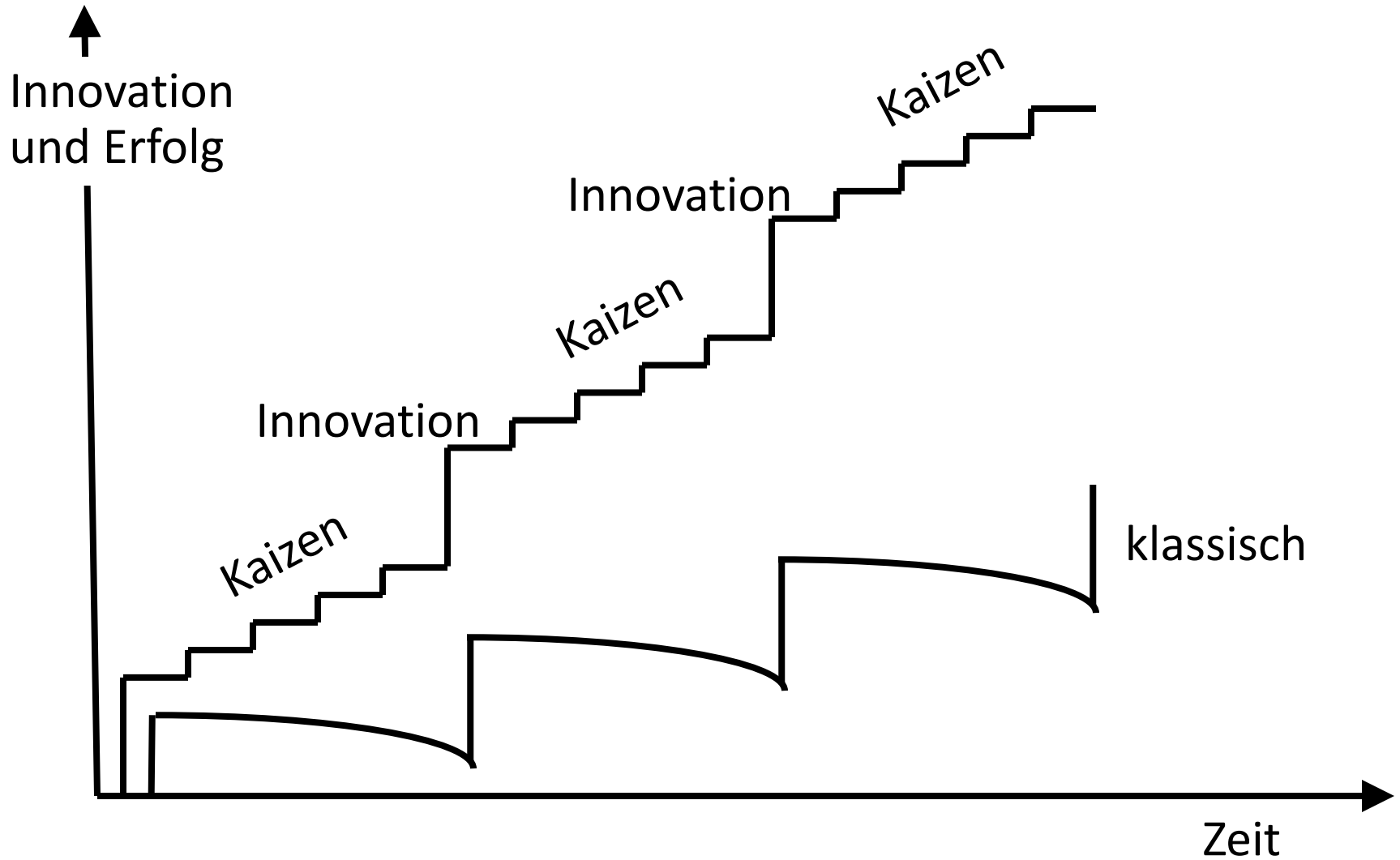
- Alle Prozesse müssen Qualitätsprozesse sein
- An die Prozesse gestellte Anforderungen müssen 100%-tig erfüllt werden
- Jeder Mitarbeiter soll seine Arbeit sofort beim ersten Mal und jedes Mal erneut richtig tun
- Qualitätsverbesserung durch Verbesserung der Entwicklungsprozesse
- Vermeidung von Nacharbeit

- Alle an der Erstellung und Vermarktung eines Produkts beteiligten Mitarbeiter müssen für dessen Qualität sorgen
- Jede Führungskraft muss es ihren Mitarbeitern ermöglichen, keine oder zumindest weniger Fehler zu machen
- Alle Prozesse eines Unternehmens müssen unter Qualitätsgesichtspunkten „gemanagt“ werden
- Alle Mitarbeiter eines Teams sind für Fehler einzelner verantwortlich
- unabhängige QS-Abteilung ist überflüssig (!?)

Kaizen japanisch „ständige Verbesserung“

- lieber kleine aber kontinuierliche Schritte, statt Innovationsschübe
- setzt auf langfristige Perspektiven und Verhaltensänderungen
- soziale Strukturen eines Unternehmens sollen genutzt und nicht missachtet werden

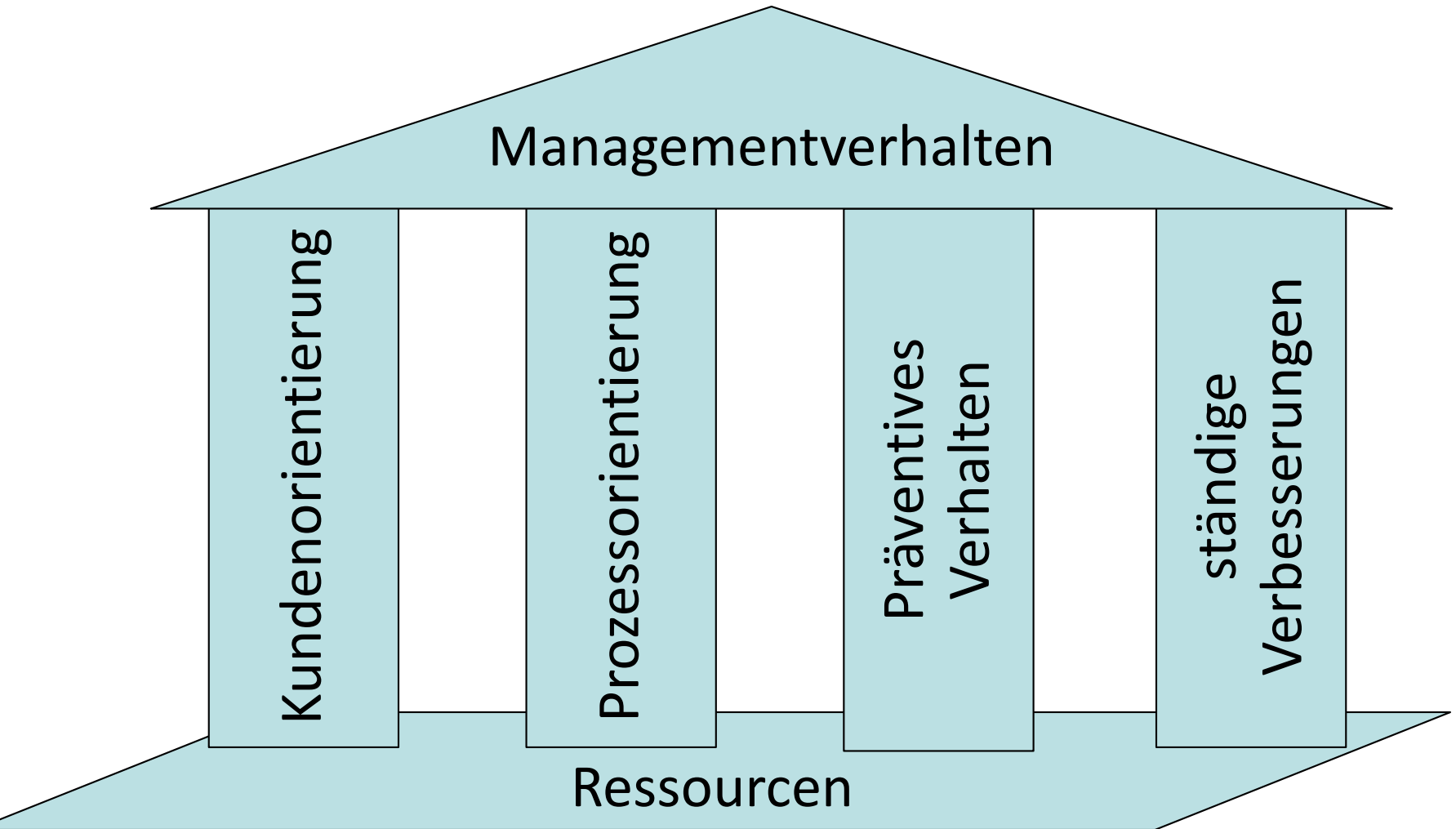
# Verbesserung in kleinen Schritten



- Primäres Ziel: Erfüllung der Kundenanforderungen
- Enge Zusammenarbeit zwischen Entwicklung, Marketing und Kundendienst
- Kunde soll bei der Formulierung seiner Bedürfnisse unterstützt werden (z. B. Individualsoftware)
- die Bedürfnisprofile der Hauptzielgruppen werden durch intensive Marktanalysen ermittelt (z.B. Zielrichtung/Ausprägung der Standardsoftware)

- Mitarbeiter-Integration in der internen Prozesskette:
  - Mitarbeiter gilt als Kunde vom Vorgänger-Prozess
  - Mitarbeiter gilt als Lieferant für den Folge-Prozess
- Die Übergabe der Leistung sollte formell abgenommen werden (ähnlich wie bei externen Leistungen)
- Alle Teams werden auf den Erfolg der jeweils nächsten Teams verpflichtet
- Jedes Team und jeder Mitarbeiter ist für die Qualität seines Teilproduktes selbst verantwortlich

- Annahme: Fehler = Defizite des Entwicklungsprozesses
- Fehlerursachen werden ermittelt und behoben
- z. B. Software-Erstellung ist ein reproduzierbarer und verbesserungsfähiger Prozess (siehe CMMI)
- Es gilt: Fehlervermeidung geht vor Fehlerbehebung!





- Wichtige Maßnahmen zur Realisierung von TQM
  - Klar formulierte Qualitätspolitik und nachvollziehbare Q-Ziele
  - Festlegung und Bekanntgabe der Kompetenzen
  - Konsequente Schulung aller Mitarbeiter in Sachen Qualität und Qualitätsmanagement

Ziel: Einführung eines QM-Systems
- Typische Techniken des TQM
  - Qualitätszirkel
  - *Quality Function Deployment (QFD)*

- Dienen der Erreichung der Prinzipien
  - Vorrang der Qualität - alle Prozesse sind Qualitätsprozesse und jeder soll seine Arbeit 100%ig machen
  - Zuständigkeit aller Mitarbeiter
  - Ständige Verbesserung
- Vorgehen
  - Üblicherweise wöchentliche Besprechung mit dem Ziel, die im Arbeitsbereich auftretenden Q-Probleme zu lösen
  - Verbesserungen werden meist durch das Team selbst durchgeführt
  - Erfolgskontrolle (auch durch das Team selbst)

- Typische Arbeitsweise von Qualitätszirkeln:
  1. Problemidentifikation und Auswahl
    - Auswahl zu untersuchender Probleme
    - Einsatz von Kreativitätstechniken (z. B. Brainstorming) zur Problemidentifikation
    - Priorisierung der Probleme
  2. Problembearbeitung
    - Genehmigung durch Entscheidungsstelle
    - Abstimmung mit anderen Q-Zirkeln (wenn nötig)
    - Trennung: Haupt- / Nebenursachen
    - Ziele festlegen
    - Lösungen suchen
    - Alternativen bewerten und Lösungen auswählen

## 3. Ergebnispräsentation

- Lösung dem Entscheiderkreis präsentieren und Umsetzung vorbereiten

## 4. Einführung und Erfolgskontrolle

- Lösung einführen
- Dokumentation von Problem, Lösungsweg und Ergebnis
- Erfolgskontrolle (möglichst quantitativ)
- Generalisierung (Übertragen auf andere Organisationsteile)

# Manifest für Agile Softwareentwicklung (2001)

Wir erschließen bessere Wege, Software zu entwickeln, indem wir es selbst tun und anderen dabei helfen. Durch diese Tätigkeit haben wir diese Werte zu schätzen gelernt:

- Individuen und Interaktionen mehr als Prozesse und Werkzeuge
- Funktionierende Software mehr als umfassende Dokumentation
- Zusammenarbeit mit dem Kunden mehr als Vertragsverhandlung
- Reagieren auf Veränderung mehr als das Befolgen eines Plans

Das heißt, obwohl wir die Werte auf der rechten Seite wichtig finden, schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.

<https://agilemanifesto.org/iso/de/manifesto.html>

<https://jaxenter.de/qualitatsmanagement-und-agilitat-was-beide-voneinander-lernen-konnen-4542>

Die Wichtigkeit eines funktionierenden, sich selbst optimierenden QM-Systems steigt bei folgenden Aspekten:

- Projektergebnisse im Umfeld von „Gefahr für Leib und Leben“ und „hohe Finanzflüsse“
- Anzahl der Mitarbeiter\*innen, deren Zusammenarbeit geregelt werden muss
- Komplexität einzelner Projekte
- Grad der Wiederverwendung und der Erweiterbarkeit
- hoher Status des Unternehmens

Da SW-QS Teil des QM ist, steigt deren Bedeutung parallel.

# 3. Qualitätssicherung

- 3.1 Hintergründe von Java-Testwerkzeugen
- 3.2 JUnit 5 - kompakt
- 3.3 Äquivalenzklassen
- 3.4 Überdeckungen
- 3.5 Vorgehensmodelle und Testen
- 3.6 Konstruktive Qualitätssicherung
- 3.7 Metriken
- 3.8 Organisation des QS-Prozesses in IT-Projekten
- 3.9 Testautomatisierung
- 3.10 Testwerkzeuge basierend auf Byte-Code

- Stephan Kleuker, Qualitätssicherung durch Softwaretests, Springer Vieweg, 2. Auflage, Wiesbaden, 2019
- Peter Liggesmeyer, Software-Qualität: Testen, Analysieren und Verifizieren von Software, Spektrum Akademischer Verlag, 2. Auflage, 2009
- Stephan Kleuker, Grundkurs Software-Engineering mit UML, Kapitel 11, Springer Vieweg, 4. Auflage, Wiesbaden, 2018

Annahme: Master-Studierende eines Informatik-Studiengangs haben Tests selbst geschrieben und in ihrer SW-Entwicklung genutzt



auf Reflexion basierende Testwerkzeuge



Wdh.: JUnit

Testüberdeckungen:  
notwendig aber nicht  
hinreichend



Wdh.: Grundlagen der Testerstellung



Wdh.: QS als Teil des SW-Engineerings



fortgeschrittene Möglichkeiten zur Erstellung von QS-Werkzeugen

Ziel: umfassendes Verständnis der Möglichkeiten  
funktionaler Qualitätssicherung

# 3.1 Hintergründe von Java-Testwerkzeugen

- Reflection
- Annotationen
- Lambda-Ausdrücke
- Annotationen mit Reflection nutzen

Ansatz: Unit-Testwerkzeug selbst entwickeln, unter Nutzung eigener Annotationen, die mit Hilfe von Reflection ausgewertet werden

- Klassenobjekt erlaubt
  - Abfrage von Variablen, Konstruktoren, Methoden (mit Sichtbarkeiten, Typen, Parametern, Exceptions,...)
  - Abfrage und Änderung von Objektwerten
  - Nutzung von Konstruktoren und Methoden
  - Abfrage von Oberklassen
- Insgesamt können damit zur Laufzeit beliebige Klassen analysiert und genutzt werden
- Zentrale Reflection-Klassen: Field, Constructor, Method, Modifier

- auch Introspektion, Reflexion
- Reflexion erlaubt in Java Meta-Programmierung; Klassen selbst als Objekte nutzen
- Paket `java.lang.reflect`
- Zu jeder Klasse gibt es ein Klassenobjekt der Klasse `Class`

```
Class c1 = String.class;  
try { // oder  
    Class c12 = Class.forName("java.lang.String");  
} catch (ClassNotFoundException e) {  
    System.out.println("gibs nich")  
}
```

# Exemplarische Methoden der Klasse Class

<a href="#"><u>Annotation</u></a> []	<a href="#"><u>getDeclaredAnnotations()</u></a>	Returns all annotations that are directly present on this element.
<a href="#"><u>Constructor</u></a> []	<a href="#"><u>getDeclaredConstructors()</u></a>	Returns an array of Constructor objects reflecting all the constructors declared by the class represented by this Class object.
<a href="#"><u>Field</u></a> []	<a href="#"><u>getDeclaredFields()</u></a>	Returns an array of Field objects reflecting all fields declared by the class or interface represented by this Class object.
<a href="#"><u>Method</u></a> []	<a href="#"><u>getDeclaredMethods()</u></a>	Returns an array of Method objects reflecting all the methods declared by the class or interface represented by this Class object.
<a href="#"><u>Class</u></a> []	<a href="#"><u>getInterfaces()</u></a>	Determines the interfaces implemented by the class or interface represented by this object.
int	<a href="#"><u>getModifiers()</u></a>	Returns the Java language modifiers for this class or interface, encoded in an integer.
boolean	<a href="#"><u>isArray()</u></a>	Determines if this Class object represents an array class.
<a href="#"><u>T</u></a>	<a href="#"><u>newInstance()</u></a>	Creates a new instance of the class represented by this Class object. <a href="http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/lang/Class.html">http://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/lang/Class.html</a>

# Eigene Annotationen (nur beispielhaft)

```
package annotation;  
import java.lang.annotation.Documented;  
import java.lang.annotation.ElementType;  
import java.lang.annotation.Retention;  
import java.lang.annotation.RetentionPolicy;  
import java.lang.annotation.Target;
```

```
@Target({ElementType.METHOD})
```

welche Elemente können annotiert werden, hier Methode (Array)

```
@Retention(RetentionPolicy.RUNTIME)
```

```
@Documented
```

wie lange soll Annotation leben (hier auch zur Laufzeit nutzbar)

```
public @interface MeinTest {
```

Deklaration mit @interface

```
}
```

hier können Attribute mit ihren Typen definiert werden

# Beispiel: eigene Testausführung mit Annotation (1/3)

- Ziel alle mit MeinTest annotierten Methoden sollen ausgeführt werden, auftretende Exceptions werden dokumentiert
- Randbedingungen:
  - Klasse, die Tests enthält, muss parameterlosen Konstruktor haben (sonst schwer Objekt automatisch zu erstellen, wenn Parameter geraten werden müssen)
  - Tests selber haben keine Parameter (so einfacher, sonst müssen Werte für Parameter angegeben werden)
  - Tests haben keine Rückgaben (könnten ignoriert werden)

## Beispiel: eigene Testausführung mit Annotation (2/3)

```
package beispiel;

import annotation.MeinTest;

public class Beispiel { // zu analysierende Beispielklasse

    @MeinTest
    public void test1(){
    }

    @MeinTest
    protected void test2(){
        if (6*9 != 42){
            throw new ArithmeticException("stimmt die Frage nicht");
        } // statt Assertions werden Exceptions zur
            // Fehlererkennung genutzt
    }
}
```



# Beispiel: eigene Testausführung mit Annotation (3/3)

```
@MeinTest  
private void test3(){  
}
```

```
@MeinTest  
void test4() throws Exception{  
    throw new Exception("immerhin ausgefuehrt");  
}
```

```
@MeinTest  
public static void test5(){  
}  
}
```

zentrale Ausführungsklasse Tester (oder TestRunner) macht folgende Schritte

- bekommt zu untersuchende Klasse übergeben
- erstellt ein Objekt davon (parameterloser Konstruktor gefordert)
- durchsuche alle Methoden der Klasse
  - wenn mit `@MeinTest` annotiert, Rückgabety `void` und parameterlos, dann führe Methode aus
  - überwache ob Methode Exception wird
  - dokumentiere Exceptions und gebe sie als Fehler aus

durch Auslesen des Class-Path und der Module-Paths könnten alle Klassen betrachtet werden

# Annotationsnutzung (Prototyp) (1/6)

```
public class Tester {
    public Map<String,String> testAusfuehren(String klassenname) {
        // Ergebnis: Testname, eventueller Fehlertext oder „ok“
        Class clazz = null;
        if (klassenname == null) {
            throw new IllegalArgumentException("Existenz der Klasse"
                + " null versucht zu pruefen");
        }
        // pruefe ob Klasse bekannt (nutzt Class- (Module-Path))
        try {
            clazz = Class.forName(klassenname);
        } catch (ClassNotFoundException ex) {
            throw new IllegalArgumentException("Klasse "
                + klassenname + " nicht gefunden");
        }
    }
}
```

# Annotationsnutzung (Prototyp) (2/6)

```
// Suche parameterlosen Konstruktor
Constructor konstruktor = null;
try {
    konstruktor = clazz.getDeclaredConstructor(new Class[]{});
} catch (NoSuchMethodException ex) {
    throw new IllegalArgumentException("Klasse muss "
        + "parameterlosen Konstruktor haben");
} catch (SecurityException ex) {
    throw new IllegalArgumentException("kein ausfuehrbarer "
        + "parameterloser Konstruktor gefunden");
}

// berechne mit Test annotierter Methoden
// Hinweis: mit konfigurierbarem Security-Manager (und
//     Modulkonzept ab Java 9) ist Reflection verhinderbar
List<Method> auszufuehren = new ArrayList<>();
```

Array mit Typen der Parameter, hier keine Parameter

# Annotationsnutzung (Prototyp) (3/6)

```
for (Method methode : clazz.getDeclaredMethods()) {
    methode.setAccessible(true); // Exception moeglich
    for (Annotation anno : methode.getAnnotations()) {
        if (anno.annotationType() == MeinTest.class) {
            if (!methode.getReturnType().toString().equals("void")) {
                System.out.println(" Methode " + methode.getName()
                    + " ist kein Test, da Return-Typ nicht void");
            } else {
                if (methode.getParameterCount() != 0) {
                    System.out.println(" Methode " + methode.getName()
                        + " ist kein Test, da Parameterliste nicht leer");
                } else {
                    auszufuehren.add(methode);
                }
            }
        }
    }
}
```

# Annotationsnutzung (Prototyp) (4/6)

```
Object objekt = null;
if (auszufuehren.isEmpty()) {
    System.out.println("keinen Test gefunden");
    return null;
}
konstruktor.setAccessible(true);
try {
    objekt = konstruktor.newInstance(new Object[]{});
} catch (Exception ex) {
    throw new IllegalArgumentException("unerwarteter Fehler: "
        + ex);
}

// fuehre Methoden aus und fange Exceptions
// es wird parameterlose Methode genutzt, zum Ausfuehren wird
// dem Methodenobjekt das Objekt und die Parameterliste
// uebergeben
```

# Annotationsnutzung (Prototyp) (5/6)



```
Map<String,String> ergebnis = new HashMap<>();
for (Method m : auszufuehren) {
    try {
        m.setAccessible(true);
        m.invoke(objekt, new Object[]{});
        ergebnis.put(m.getName(), "ok");
    } catch (InvocationTargetException e) {
        ergebnis.put(m.getName(), e.getCause().getClass()
            .getSimpleName() + " : "
                + e.getCause().getMessage());
    } catch (Exception e) {
        ergebnis.put(m.getName(), e.getClass().getSimpleName()
            + " : " + e.getCause().getMessage());
    }
}
return ergebnis;
```

# Annotationsnutzung (Prototyp) (6/6) - Nutzung

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Tester tester = new Tester();  
        tester.testAusfuehren("beispiel.Beispiel")  
            .forEach((k,v) -> System.out.println(k + ": " + v));  
    }  
}
```

---

test4: Exception : immerhin ausgefuehrt

test5: ok

test2: ArithmeticException : stimmt die Frage nicht

test3: ok

test1: ok

//TODO: durch Thread-Nutzung Gefahr der Endlosschleifen

// vermeiden



- Ansatz: Funktionen als Parameter übergeben
- Vereinfachung für Interfaces, die genau eine Methode enthalten (auch SAM-Types für Single Abstract Method)
- selber explizit definierbar mit Annotation `@FunctionalInterface`

`(Parameterliste) -> {Ausdruck bzw. Programmanweisungen}`

- einige Notationsvarianten
- hier interessant, da in JUnit 5 genutzt
- Spezifikation: JSR 335: Lambda Expressions for the Java™ Programming Language, <https://jcp.org/en/jsr/detail?id=335>

# Möglichkeiten der Interface-Nutzung (1/6)

```
package interfaces;
```

```
@FunctionalInterface  
public interface BspInterface {  
    public int mach(int x, int y);  
}
```

---

```
public class Plus implements BspInterface{  
  
    public int mach(int x, int y){  
        System.out.println("plus");  
        return x+y;  
    }  
}
```

# Möglichkeiten der Interface-Nutzung (2/6)

```
// Beispielklasse fuer Interface-Nutzung
```

```
package nutzer;
```

```
import interfaces.BspInterface;
```

```
public class BspNutzer {
```

```
    public int nutzen (BspInterface b1, BspInterface b2  
                      , BspInterface b3){
```

```
        return b3.mach(6, 9) - b2.mach(6, 9) - b1.mach(6, 9);
```

```
    }
```

```
}
```

# Möglichkeiten der Interface-Nutzung (3/6)

```
// Beispielklasse fuer Interface-Nutzung
```

```
public static void main(String[] args) {
```

```
    BspInterface klassisch = new Plus();
```

```
    int erg = klassisch.mach(6, 9);
```

```
    System.out.println("Klassisch: " + erg);
```

```
plus  
Klassisch: 15
```

```
BspInterface direktesObjekt = new BspInterface() {
```

```
    @Override
```

```
    public int mach(int x, int y) {
```

```
        System.out.println("minus");
```

```
        return x - y;
```

```
    }
```

```
};
```

```
erg = direktesObjekt.mach(6, 9);
```

```
System.out.println("direktes Objekt: " + erg);
```

```
minus  
direktes Objekt: -3
```

# Möglichkeiten der Interface-Nutzung (4/6)

```
System.out.println("anonymes Objekt: "  
    + (new BspInterface() {  
        @Override  
        public int mach(int x, int y) {  
            System.out.println("mal");  
            return x * y;  
        }  
    }).mach(6, 9));
```

```
mal  
anonymes Objekt: 54
```

```
BspInterface direktesObjektMitLambda = (a,b) -> {  
    System.out.println("oder");  
    return a | b;  
};  
erg = direktesObjektMitLambda.mach(6, 9);  
System.out.println("direktes Objekt mit Lambda: " + erg);
```

```
oder  
direktes Objekt mit Lambda: 15
```

# Möglichkeiten der Interface-Nutzung (5/6)

```
BspInterface direktesObjektMitLambda2 =  
    (a,b) -> a & b;  
erg = direktesObjektMitLambda2.mach(6, 9);  
System.out.println("direktes Objekt mit Lambda: " + erg);
```

direktes Objekt mit Lambda: 0

```
BspNutzer nutzer = new BspNutzer();  
System.out.println(nutzer.nutzen(  
    klassisch  
    , (a,b) -> {  
        System.out.println("minus");  
        return a - b;  
    }  
    , (a,b) -> a * b));
```

minus  
plus  
42

# Möglichkeiten der Interface-Nutzung (6/6)

```
BspNutzer nutzer2 = new BspNutzer();
System.out.println(nutzer2.nutzen(
    (int a, int b) -> { // Typen angebbbar
        System.out.println("spielerei");
        return 2 * b + 4 * a;
    }
    , (a,b) -> Math.addExact(a,b)
    , Math::addExact));
}
```

spielerei -42
------------------

// letzter Fall zeigt Abkuerzung bei identischen  
Parametertypen

# Beispiel: Programmanalyse (1/3)

- Ansatz: Übergabe beliebiger und beliebig vieler Programmstücke, die ausgeführt und deren Exceptions gefangen werden
- Ansatz: Interface für parameterlose Methoden

```
@FunctionalInterface  
public interface Programm {  
    public void ausfuehren();  
}
```

- Erinnerung: Parameterlisten mit dynamischer Länge
- `public int mach (double d, int... x){ //normal weiter`
- Aufruf mit 0 bis beliebig vielen int-Werten möglich
- x ist Variable vom Typ `int[]`



## Beispiel: Programmanalyse (2/3)

```
public class Analyse {
    public static List<String> analysieren(Programm... progs) {
        List<String> ergebnisse = new ArrayList<>();
        for (Programm p : progs) {
            try {
                p.ausfuehren();
                ergebnisse.add("ok");
            } catch (Throwable e) {
                ergebnisse.add(e.getClass().getSimpleName()
                    + ": " + e.getMessage());
            }
        }
        return ergebnisse;
    }
}
```

# Beispiel: Programmanalyse (3/3)

```
public static void main(String[] args) {
    System.out.println(Analyse.analysieren(
        () -> System.out.println("Hallo")
    ), () -> {
        System.out.println("durch 0");
        int x = 7 / 0;
    })
    System.out.println("Array");
    int[] x = {1, 2, 3};
    System.out.println(x[3]);
}
throw new IllegalArgumentException(
    "Kein Mensch ist illegal");
}
```

```
Hallo
durch 0
Array
[ok,
ArithmeticException: /
by zero,
ArrayIndexOutOfBoundsException: 3,
IllegalArgumentException: Kein Mensch ist
illegal]
```

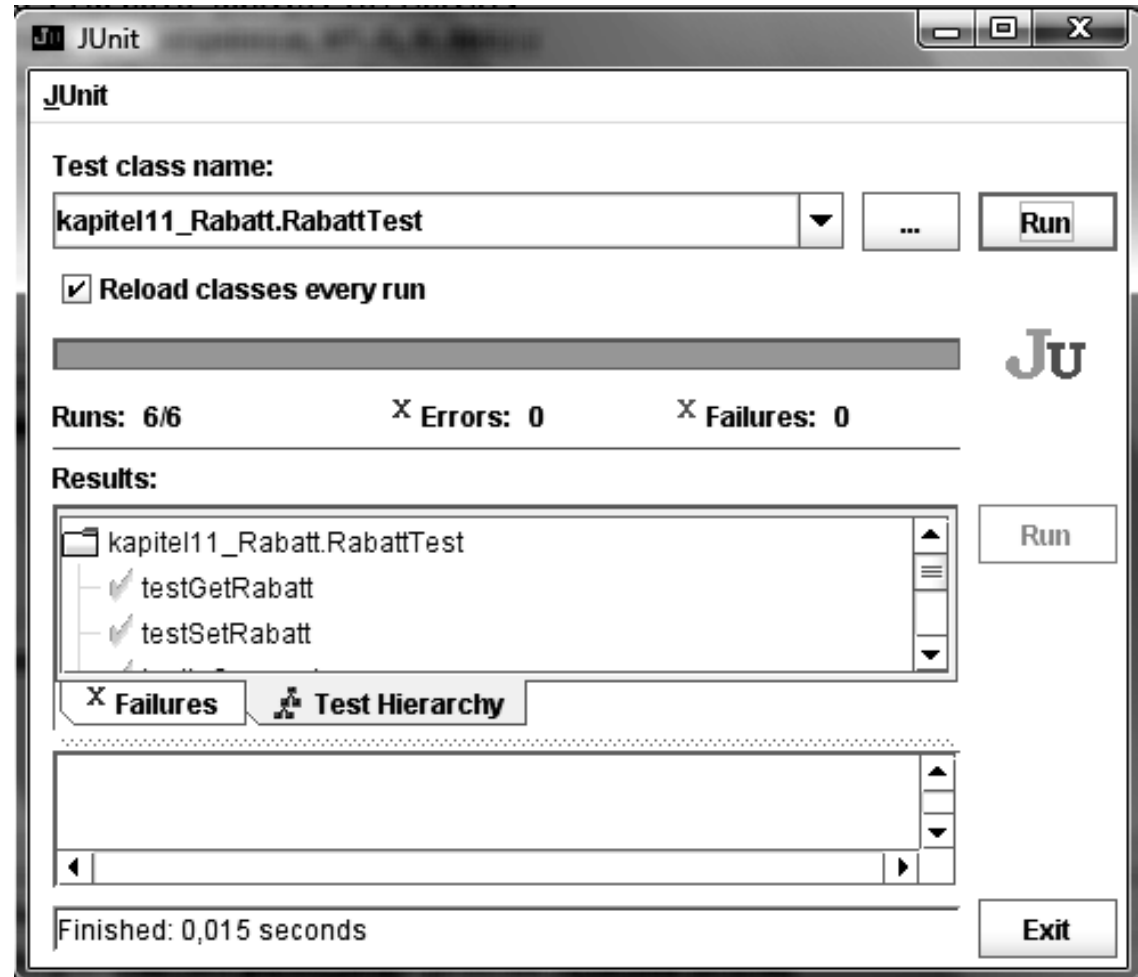
## 3.2 JUnit 5 - kompakt

### Video

- Hinweis: Um im Praktikum experimentieren zu können, erst „wie schreibe ich Tests“ und danach „welche Tests sind sinnvoll“
- Warnung für dieses und die weiteren Kapitel:  
Der Programmcode ist meist ein Beispiel für schlechte Formatierung; hier erlaubt, um möglichst viele Details auf einer Folie mit Ihnen zu diskutieren

- Vor dem Testen müssen Testfälle spezifiziert werden
- Vorbedingungen
  - Zu testende Software in klar definierte Ausgangslage bringen (z. B. Objekte mit zu testenden Methoden erzeugen)
  - Angeschlossene Systeme in definierten Zustand bringen
  - Weitere Rahmenbedingungen sichern (z. B. HW)
- Ausführung
  - Was muss wann gemacht werden (einfachster Fall: Methodenaufruf)
- Nachbedingungen
  - Welche Ergebnisse sollen vorliegen (einfachster Fall: Rückgabewerte)
  - Zustände anderer Objekte / angeschlossener Systeme

- Framework, um den Unit-Test eines Java-Programms zu automatisieren
- einfacher Aufbau
- leicht erlernbar
- geht auf SUnit (Smalltalk) zurück
- mittlerweile für viele Sprachen verfügbar (NUnit, CPPUNIT)



- Testfälle werden in Java programmiert, keine spezielle Skriptsprache notwendig
- Idee ist inkrementeller Aufbau der Testfälle parallel zur Entwicklung
  - Pro Klasse wird mindestens eine Test-Klasse implementiert (oder in Klasse ergänzt)
- JUnit ist in Eclipse integriert
- JUnit als Library in NetBeans integriert
- sonst muss das Paket `junit.jar` zu CLASSPATH hinzugefügt werden
- seit JUnit 4.11 wird neben JUnit auch Hamcrest-Matcher-Bibliothek benötigt (vorher fest integriert)
- JUnit 5 bringt einige Änderungen (besser UND schlechter)

- Gegeben sei eine Aufzählung mit den folgenden Werten

```
package verwaltung.mitarbeiter;
public enum Fachgebiet {
    ANALYSE, DESIGN, JAVA, C, TEST
}
```
- Zu entwickeln ist eine Klasse Mitarbeiter, wobei jedes Mitarbeiterobjekt
  - eine eindeutige Kennzeichnung (id) hat
  - einen änderbaren Vornamen haben kann
  - einen änderbaren Nachnamen mit mindestens zwei Zeichen hat
  - eine Informationssammlung mit maximal drei Fachgebieten hat, die ergänzt und gelöscht werden können

# Klasse Mitarbeiter (1/4) - fast korrekt



```
package verwaltung.mitarbeiter;
import java.util.HashSet;
import java.util.Set;
public class Mitarbeiter {
    private int id;
    private static int idGenerator = 100;
    private String vorname;
    private String nachname;
    private Set<Fachgebiet> fachgebiete;

    public Mitarbeiter(String vorname, String nachname) {
        if (nachname == null || nachname.length() < 2)
            throw new IllegalArgumentException(
                "Nachname mit mindestens zwei Zeichen");
        this.vorname = vorname;
        this.nachname = nachname;
        this.id = idGenerator++;
        this.fachgebiete = new HashSet<>();
    }
}
```



## Klasse Mitarbeiter (2/4)



```
public int getId() { return id; }
public void setId(int id) { this.id = id; }
public String getVorname() { return vorname; }
public void setVorname(String vorname) {
    this.vorname = vorname; }
public String getNachname() { return nachname; }
public void setNachname(String nachname) {
    this.nachname = nachname;}
public Set<Fachgebiet> getFachgebiete() {
    return fachgebiete;}
public void setFachgebiete(Set<Fachgebiet>
    fachgebiete) {
    this.fachgebiete = fachgebiete;
}
```

# Klasse Mitarbeiter (3/4)



```
public void addFachgebiet(Fachgebiet f){
    this.fachgebiete.add(f);
    if(this.fachgebiete.size() > 3){
        this.fachgebiete.remove(f);
        throw new IllegalArgumentException(
            "Maximal 3 Fachgebiete");
    }
}

public void removeFachgebiet(Fachgebiet f){
    this.fachgebiete.remove(f);
}

public boolean hatFachgebiet(Fachgebiet f){
    return this.fachgebiete.contains(f);
}
```

# Klasse Mitarbeiter (4/4)



```
@Override  
public int hashCode() { return id; }
```

```
@Override  
public boolean equals(Object obj) {  
    if (obj == null || getClass() != obj.getClass())  
        return false;  
    Mitarbeiter other = (Mitarbeiter) obj;  
    return (id == other.id);  
}
```

```
@Override  
public String toString(){  
    StringBuilder erg = new StringBuilder(this.vorname  
        + " " + this.nachname + " (" + this.id + ")[ ");  
    for(Fachgebiet f: this.fachgebiete)  
        erg.append(f + " ");  
    erg.append("]");  
    return erg.toString();  
}
```

```
public static void main(String... s){  
    Mitarbeiter m = new Mitarbeiter("Uwe", "Mey");  
    m.addFachgebiet(Fachgebiet.ANALYSE);  
    m.addFachgebiet(Fachgebiet.C);  
    m.addFachgebiet(Fachgebiet.JAVA);  
    System.out.println(m);  
    m.addFachgebiet(Fachgebiet.TEST);  
}
```

```
Uwe Mey (100)[ C JAVA ANALYSE ]  
Exception in thread "main"  
java.lang.IllegalArgumentException: Maximal 3 Fachgebiete  
    at  
verwaltung.mitarbeiter.Mitarbeiter.addFachgebiet(Mitarbeiter  
.java:58)  at  
verwaltung.mitarbeiter.Mitarbeiter.main(Mitarbeiter.java:99)
```

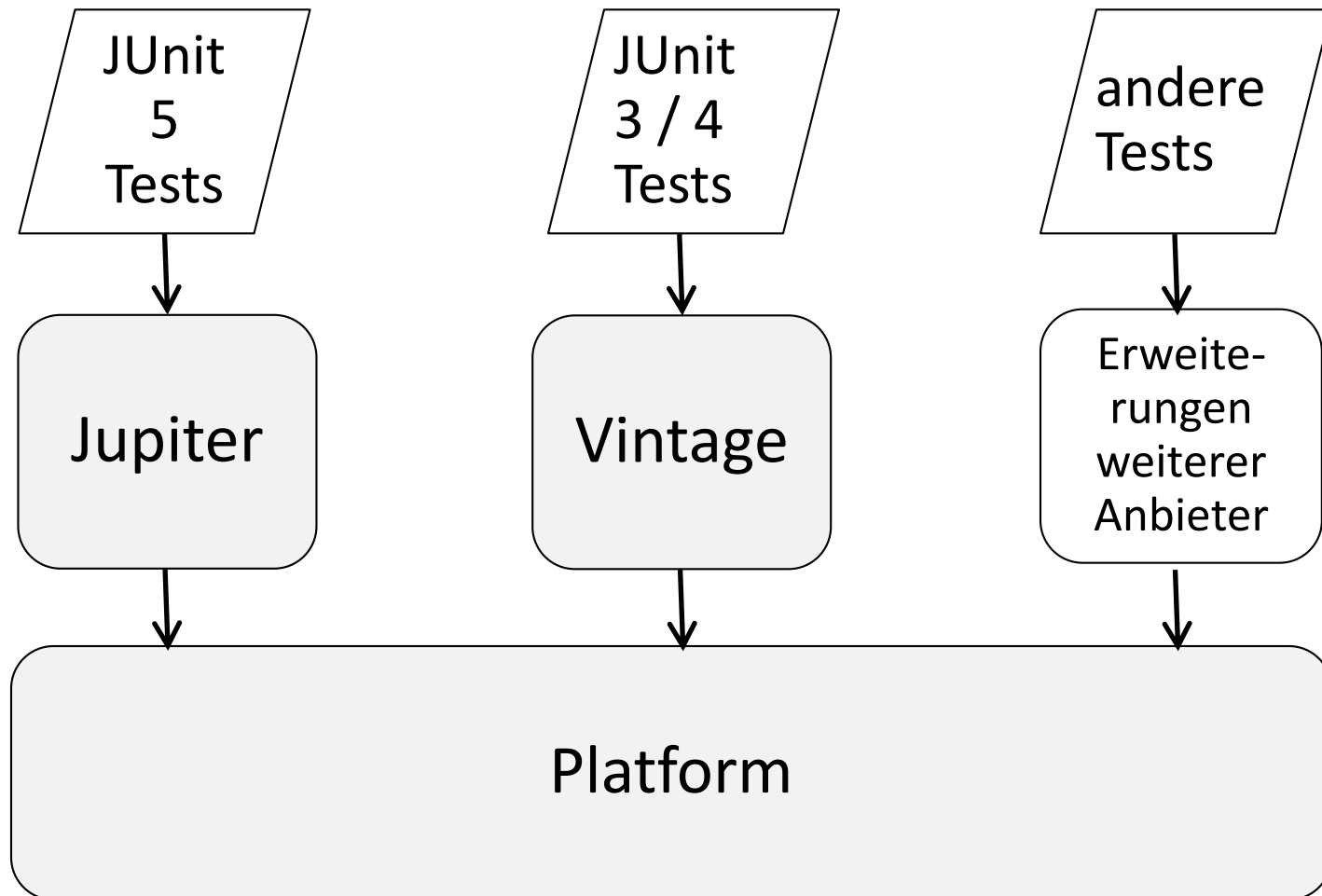
- Tests werden mit Methoden durchgeführt, die mit Annotation `@Test` markiert sind
- Testmethoden haben typischerweise keinen Rückgabewert (nicht verboten)
- Tests stehen typischerweise in eigener Klasse; für Klasse X eine Testklasse XTest (können auch in zu testender Klasse stehen)
- Mit Klassenmethoden der Klasse Assertions werden gewünschte Eigenschaften geprüft

```
Assertions.assertTrue(m.getVorname().equals("Ute"),  
    "erwarteter Vorname Ute");
```

- generell nutzbar: `Assertions.assertEquals(erwartet, gefunden)`, Fehlermeldung optional letzter Parameter, Ausgabe im Fehlerfall
- JUnit steuert Testausführung, Verstöße bei Prüfungen werden protokolliert

- Modularer Aufbau aus Teilprojekten für unterschiedliche Funktionalität
- JUnit Platform: Ausführung von Tests (TestEngines), Ausführung in Konsole, Plugins für Build-Werkzeuge (Maven, Gradle)
- JUnit Jupiter: Aufbau der Testlogik, Modell zur Erweiterung, Parametrisierung
- JUnit Vintage: Möglichkeit zur Ausführung von JUnit 3 und 4 Tests (wenn diese keinen eigenen TestRunner benötigen!)
- <https://junit.org/junit5/docs/current/user-guide/>
- B. Garcia, Mastering Software Testing with JUnit 5, Packt Publishing, Birmingham (UK), 2017

# JUnit 5 (grau) – Architektur-Idee



# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele - Zusicherungen

```
@Test // Reihenfolge von TestNG (Pruefung, Fehlerkommentar)
public void testKonstruktor() {
    Mitarbeiter m = new Mitarbeiter("Ute", "Mai");
    Assertions.assertTrue(m.getVorname().equals("Ute")
        , " kein korrekter Vorname");
}
```

```
@Test // bessere Variante, alle Assertions werden ausgefuehrt
public void testKonstruktor2() {
    Mitarbeiter m = new Mitarbeiter("Ute", "Mai");
    Assertions.assertAll("Ueberschrift optional"
        , () -> Assertions.assertTrue(m.getVorname().equals("Ute")
            , " kein korrekter Vorname")
        , () -> Assertions.assertTrue(m.getNachname().equals("Mai")
            , " kein korrekter Nachname"));
}
```



# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Testfixture (1/2)

```
public class Mitarbeiter2Test { // mit Test-Fixture

    private Mitarbeiter m1;

    @BeforeEach // statt @Before (auch @AfterEach )
    public void setUp() throws Exception {
        m1 = new Mitarbeiter("Uwe", "Mey");
        m1.addFachgebiet(Fachgebiet.ANALYSE);
        m1.addFachgebiet(Fachgebiet.C);
        m1.addFachgebiet(Fachgebiet.JAVA);
    }

    @Test // Anzeige von alternativen Testnamen
    @DisplayName("Test-Fixture-Objekt soll Fachgebiet haben")
    public void testHatFaehigkeit1() {
        Assertions.assertTrue(m1.hatFachgebiet(Fachgebiet.C)
            , "vorhandene Faehigkeit fehlt");
    }
}
```

# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Testfixture (2/2)

```
public class FixtureTest {
```

```
@BeforeAll
```

```
public static void setUpClass() {  
    System.out.println("BeforeAll");  
}
```

```
@AfterAll
```

```
public static void tearDownClass() {  
    System.out.println("AfterAll");  
}
```

```
@BeforeEach public void setUp(){System.out.println("Before");}
```

```
@AfterEach public void tearDown(){System.out.println("After");}
```

```
@Test public void test1(){System.out.println("test1");}
```

```
@Test public void test2(){ System.out.println("test2");}
```

```
} Software-Quality-Management
```

Stephan Kleuker

```
BeforeAll  
Before  
test1  
After  
Before  
test2  
After  
AfterAll
```

# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Exceptions (1/2)

```
@Test // klassisch mit Assertions.fail() geht weiterhin
public void testKonstruktor() {
    Executable auszufuehren = () -> new Mitarbeiter(null, null);
    Assertions.assertThrows(IllegalArgumentException.class
        , auszufuehren);
}
```

```
@Test
public void testKonstruktor2() {
    Assertions.assertThrows(IllegalArgumentException.class
        , () -> {new Mitarbeiter(null, null);}
        , "erwartete Exception nicht geworfen");
}
```

## JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Exceptions (2/2)

```
@Test // Analyse der erhaltenen Exception
public void testKonstruktor3() {
    Throwable ex = Assertions
        .assertThrows(IllegalArgumentException.class
            , () -> new Mitarbeiter(null, null) );
    Assertions.assertTrue(ex.getMessage().contains("Nachname")
        , " 'Nachname fehlt in Exception-Text");
}

@Test
public void testAddFaehigkeit1() {
    Executable code = () -> m1.addFachgebiet(Fachgebiet.TEST);
    Assertions.assertThrows(IllegalArgumentException.class
        , code, "erwartete Exception nicht geworfen");
}

// @Test(expected = IllegalArgumentException.class) nicht mehr
```

# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Assumptions

```
// public class AssumptionTest {  
  
    @Test //Test wird nur ausgeführt, wenn Annahme erfüllt  
    public void annahmeVorAusführungTest(){  
        Assumptions.assumeTrue(42 == 43);  
        System.out.println(" 42 == 43 ");  
        Assertions.assertTrue( 1 == 2);  
    }  
  
    @Test  
    public void annahmeVorAusführungTest2(){  
        Assumptions.assumeTrue(42 == 43 - 1);  
        System.out.println(" 42 == 43 - 1 ");  
        Assertions.assertTrue( 1 == 2);  
    }  
}
```

42 == 43 - 1

```
[-] [!] verwaltung.AssumptionTest Failed  
    [-] [H] annahmeVorAusführungTest SKIPPED  
    [+][!] annahmeVorAusführungTest2 Failed: [!]
```

## Video

```
// ab JUnit 5.1 eine Methode angebar, die Stream<Arguments>  
// liefern muss; jedes Element steht fuer einen Satz  
// Testdaten
```

```
public static Stream<Arguments> daten() {  
    Arguments[] testdaten = {  
        Arguments.of(Fachgebiet.ANALYSE, Fachgebiet.C  
                    , Fachgebiet.C),  
        Arguments.of(Fachgebiet.ANALYSE, Fachgebiet.C  
                    , Fachgebiet.ANALYSE),  
        Arguments.of(Fachgebiet.C, Fachgebiet.C, Fachgebiet.C)  
    };  
    return Arrays.asList(testdaten).stream();  
}
```

# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Parameter (2/7)

```
@ParameterizedTest
@MethodSource({"daten"})
public void testHat( Fachgebiet f1, Fachgebiet f2
                    , Fachgebiet f3) {
    System.out.println("testHat");
    Mitarbeiter m1 = new Mitarbeiter("Oh", "Ha");
    m1.addFachgebiet(f1);
    m1.addFachgebiet(f2);
    Fachgebiet hat = f3;
    Assertions.assertTrue( m1.hatFachgebiet(hat) );
}
```

testHat
testHat
testHat

## JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Parameter (3/7)

```
// eigene Umwandlungsklasse (hier mit merkwuerdiger Rueckgabe)
public class FachgebietConverter
    extends SimpleArgumentConverter {

    @Override
    protected Object convert(Object o, Class<?> type)
        throws ArgumentConversionException {
        System.out.println("o: " + o
            + " type: " + type.getSimpleName());
        // ueblich waere aus o passendes Objekt zu konstruieren
        return Fachgebiet.C;
    }
}
```



# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Parameter (4/7)

```
@ParameterizedTest
@MethodSource("daten")
public void testHatNicht(
    @ConvertWith(FachgebietConverter.class) Fachgebiet f1,
    @ConvertWith(FachgebietConverter.class) Fachgebiet f2,
    @ConvertWith(FachgebietConverter.class) Fachgebiet f3)
{
    System.out.println("testHatNicht: " + f1 + f2 + f3);
    Mitarbeiter m1 = new Mitarbeiter("Oh", "Ha");
    m1.addFachgebiet(f1);
    m1.addFachgebiet(f2);
    Fachgebiet hat = f3;
    Assertions.assertFalse(m1
        .hatFachgebiet(
            Fachgebiet.ANALYSE));
}
```

```
o: ANALYSE type: Fachgebiet
o: C type: Fachgebiet
o: C type: Fachgebiet
testHatNicht: CCC
o: ANALYSE type: Fachgebiet
o: C type: Fachgebiet
o: ANALYSE type: Fachgebiet
testHatNicht: CCC
o: C type: Fachgebiet
o: C type: Fachgebiet
o: C type: Fachgebiet
testHatNicht: CCC
```

## JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Parameter (5/7)

```
// konkrete Angaben von Werten, nutzt Konstruktor (wenn da)
// alternativ auch @ConvertWith nutzbar
public Mitarbeiter(String nach){
    this.nachname = nach;
    this.fachgebiete = new HashSet<Fachgebiet>();
    this.id = idGenerator++;
    System.out.println("fuer Tests");
}
```

```
@ParameterizedTest(name = "{0} and {1}")
@ValueSource(strings = {"Edna, Meier", "Kemal, Schmidt"})
public void testValSource(Mitarbeiter m) {
    System.out.println("m: " + m);
}
```

```
fuer Tests
m: null Edna, Meier (116)[ ]
fuer Tests
m: null Kemal, Schmidt (117)[ ]
```

# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Parameter (6/7)

```
// kommaseparierte interne Listen nutzbar
@ParameterizedTest(name = "{0} and {1}")
@CsvSource({"Edna, 'de, Meijer'", "Kemal, Schmidt"})
public void testCsvIntern(String vor, String nach) {
    System.out.println("csv intern: "
        + new Mitarbeiter(vor, nach));
}
```

```
csv intern: Edna de, Meijer (116)[ ]
csv intern: Kemal Schmidt (117)[ ]
```

```
@ParameterizedTest
@CsvFileSource(resources = {"/bsp.csv"
    , "/bsp.csv"}, numLinesToSkip = 1)
public void testWithCsvFileSource(
    String v, String n, int a) {
    System.out.printf("csv: %s %s %d\n"
        , v, n, a);
}
```

```
bsp.csv:
Vorname, Nachname, alter
James T., Kirk, 87
, Spock, 83
```

```
csv: James T. Kirk 87
csv: null Spock 83
csv: James T. Kirk 87
csv: null Spock 83
```

# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele – Parameter (7/7)

```
// Tests fuer alle Werte eines Enums
```

```
@ParameterizedTest
```

```
@EnumSource(Fachgebiet.class)
```

```
public void testMitEnumSource(Fachgebiet f) {
```

```
    System.out.println(" Fachgebiet: " + f);
```

```
}
```

```
Fachgebiet: ANALYSE
```

```
Fachgebiet: DESIGN
```

```
Fachgebiet: JAVA
```

```
Fachgebiet: C
```

```
Fachgebiet: TEST
```

```
@ParameterizedTest
```

```
@EnumSource(value = Fachgebiet.class, names = {"JAVA", "TEST"})
```

```
, mode = Mode.INCLUDE)
```

```
public void testMitEnumSource2(Fachgebiet f) {
```

```
    System.out.println(" Fachgebiet2: " + f);
```

```
}
```

```
Fachgebiet2: JAVA
```

```
Fachgebiet2: TEST
```

```
// INCLUDE ist default-Wert
```

# JUnit 5 – Nutzungsbeispiele - Timeout

```
@Test
```

```
public void testWarteMax2Minuten() {  
    Assertions.assertTimeout(Duration.ofMinutes(2), () -> {});  
}
```

```
@Test
```

```
public void testMitTimeout() {  
    Assertions.assertTimeout(Duration.ofMillis(10)  
        , () -> {Thread.sleep(100);}) ;  
}
```

```
@Test
```

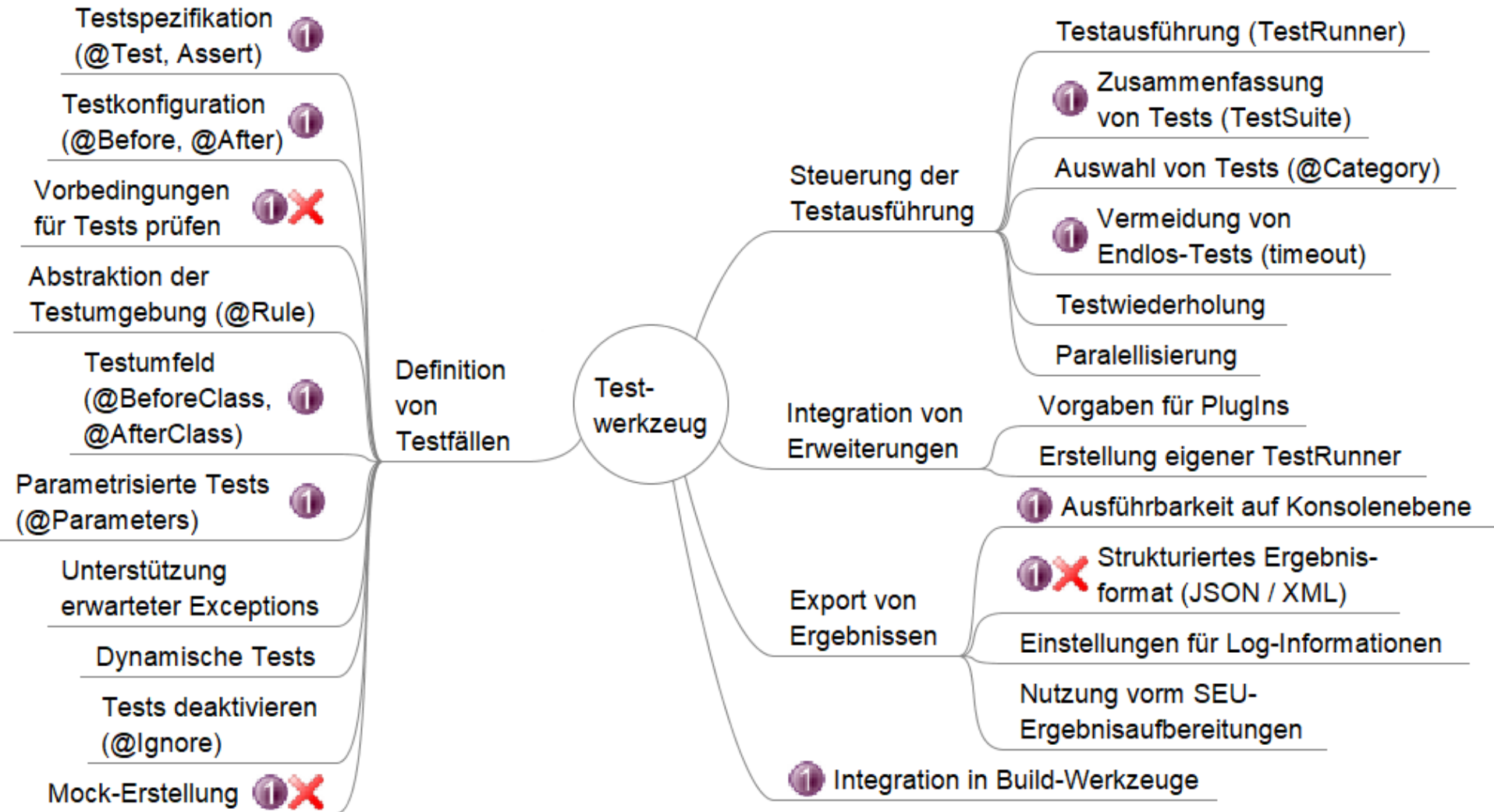
```
public void testTimeOutMitErgebnispruefung() {  
    String erg = Assertions.assertTimeout(Duration.ofMinutes(1)  
        , () -> { return "moin";}) ;  
    Assertions.assertEquals("moin", erg);  
}
```

# Auszug: Weitere JUnit 5 - Möglichkeiten



- `@EnabledOnOs({WINDOWS, MAC})`
- `@EnabledOnJre({JAVA_9, JAVA_10})`
- `@DisabledIf("Math.random() < 0.314159")`
- `@RepeatedTest(10) // Testwiederholung`

# Anforderungen an ein funktionales Testwerkzeug



① elementar wichtig  
X nicht in JUnit 4

## 3.3 Äquivalenzklassen



- was wann Testen
- wie Tests systematisch entwickeln
- Kompromiss: Vollständigkeit - Testauswahl



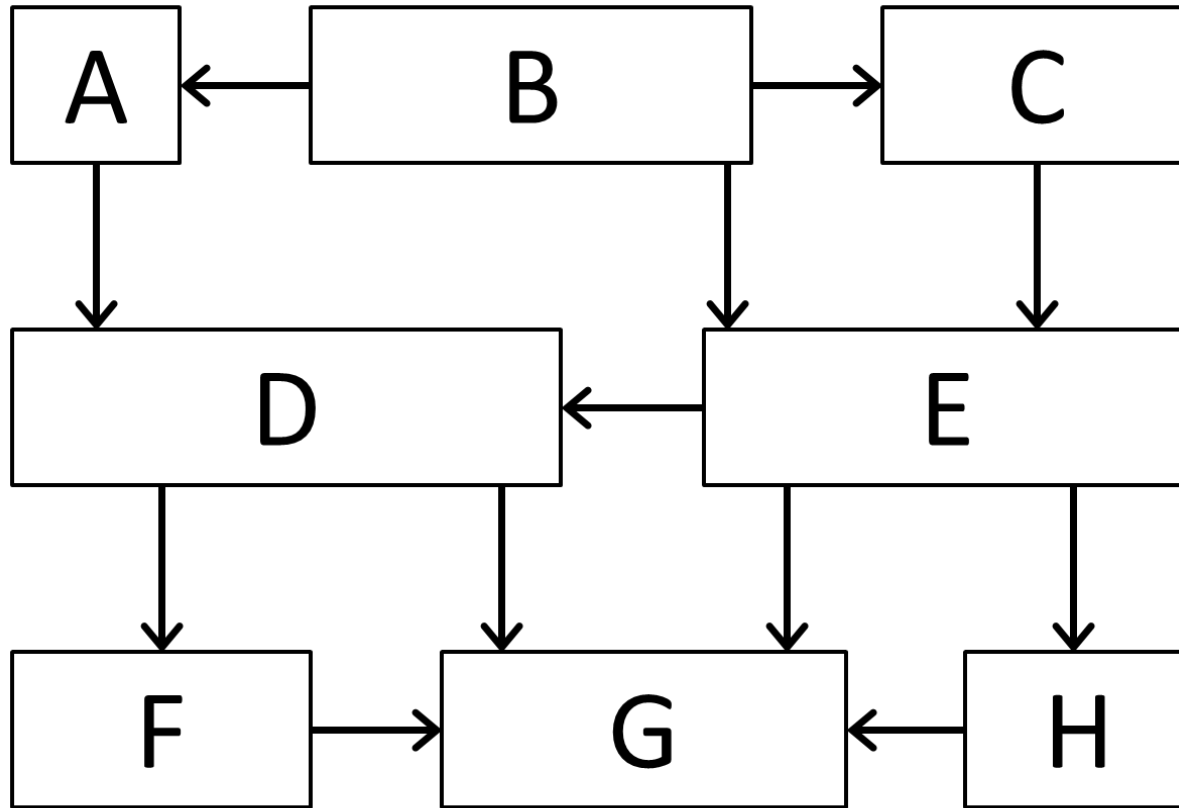
# Was wann testen (1/3)



- Beispiel zeigt bereits, dass man sehr viele sinnvolle Tests schreiben kann
- Frage: Wieviele Tests sollen geschrieben werden?
  - jede Methode testen
  - doppelte Tests vermeiden
  - je kritischer eine SW, desto mehr Tests
  - Suche nach Kompromissen: Testkosten vs Kosten von Folgefehlern
  - ein Kompromiss: kein Test generierter Methoden (Konstruktoren, get, set, equals, hashCode)

# Wann was testen (2/3)

- Abhängigkeiten beachten:



- sinnvoll: G F D A H E C B      G F H D E A C B

- weitere Faktoren
  - Kritikalität einer Komponente
  - häufig benutzte Komponente
  - in welcher Reihenfolge fertig gestellt
  - Oberflächen, erst bei nur noch wenig erwarteten Änderungen
- Um unabhängiger von der Fertigstellung anderer zu werden:
  - Programmierung immer gegen Schnittstellen
  - Schnittstellen selbst minimal passend realisieren (Mocking)

In der Literatur gibt es recht unterschiedlich detaillierte Klassifizierungen von Testfällen, eine erste grobe Einteilungsmöglichkeit ist:

- Datenbezogene Testfälle: Ausgehend von der Spezifikation des zu untersuchenden Objekts werden verschiedene Eingaben überlegt, deren gewünschtes Resultat aus der Spezifikation abzuleiten ist
- Ablaufbezogene Testfälle: Es wird die Struktur des zu untersuchenden Programms analysiert und versucht, möglichst alle Ablaufalternativen (if, while) durchzuspielen

- Äquivalenzklassenbildung zerlegt Menge in disjunkte Teilmengen
- jeder Repräsentant einer Teilmenge hat das gleiche Verhalten bzgl. einer vorgegebenen Operation
- Beispiel: Restklassen (modulo  $x$ ), werden zwei beliebige Repräsentanten aus Restklassen addiert, liegt das Ergebnis immer in der selben Restklasse
  
- Übertragungsidee auf Tests: Eingaben werden in Klassen unterteilt, die durch die Ausführung des zu testenden Systems zu „gleichartigen“ Ergebnissen führen

- erlaubte Eingabe:  $1 \leq \text{Wert} \leq 99$  (Wert sei ganzzahlig)
  - eine gültige Äquivalenzklasse:  $1 \leq \text{Wert} \leq 99$
  - zwei ungültige Äquivalenzklassen:  $\text{Wert} < 1$ ,  $\text{Wert} > 99$
- erlaubte Eingabe in einer Textliste: für ein Auto können zwischen einem und sechs Besitzer eingetragen werden
  - eine gültige Äquivalenzklasse: ein bis sechs Besitzer
  - zwei ungültige Äquivalenzklassen: kein Besitzer, mehr als sechs Besitzer
- erlaubte Eingabe: Instrumente Klavier, Geige, Orgel, Pauke
  - vier gültige Äquivalenzklassen: Klavier, Geige, Orgel, Pauke
  - eine ungültige Äquivalenzklasse: alles andere, z.B. Zimbeln

- man muss mögliche Eingaben kennen (aus Spezifikation)
- für einfache Zahlenparameter meist einfach:
  - Intervall mit gültigen Werten
  - eventuell Intervall mit zu kleinen und Intervall mit zu großen Werten (wenn z. B. alle `int` erlaubt, gibt es nur eine Äquivalenzklasse, etwas schwieriger bei `double`)
- explizit eine Menge von Werten vorgegeben:
  - jeder Wert eine Äquivalenzklasse dar
  - andere Eingaben möglich: zusätzliche Äquivalenzklasse
- falls nach Analyse der Spezifikation Grund zur Annahme besteht, dass Elemente einer Äquivalenzklasse unterschiedlich behandelt werden, ist die Klasse aufzuspalten

- Die Äquivalenzklassen sind eindeutig zu nummerieren. Für die Erzeugung von Testfällen aus den Äquivalenzklassen sind zwei Regeln zu beachten:
- gültige Äquivalenzklassen:
  - möglichst viele Klassen in einem Test kombinieren
- ungültige Äquivalenzklassen:
  - Auswahl eines Testdatums aus einer ungültigen Äquivalenzklasse
  - Kombination mit Werten, die ausschließlich aus gültigen Äquivalenzklassen entnommen sind.
  - Grund: für alle ungültigen Eingabewerte muss eine Fehlerbehandlung existieren



- Viele Software-Fehler sind auf Schwierigkeiten in Grenzbereichen der Äquivalenzklassen zurück zu führen (z.B. Extremwert nicht berücksichtigt, Array um ein Feld zu klein)
- Untersuchung von Äquivalenzklassen um die Untersuchung der Grenzen ergänzt
- Beispiel:  $1 \leq \text{Wert} \leq 99$  (wobei Wert ganzzahlig ist)
  - Äquivalenzklasse  $\text{Int-Wert} < 1$ : obere Grenze  $\text{Wert} = 0$  (untere Grenze spielt hier keine Rolle)
  - Äquivalenzklasse  $\text{Int-Wert} > 99$ : untere Grenze  $\text{Wert} = 100$  (obere Grenze spielt keine Rolle)
  - Äquivalenzklasse  $1 \leq \text{Int-Wert} \leq 99$  : untere Grenze  $\text{Wert} = 1$  und obere Grenze  $\text{Wert} = 99$
- Grenzfallbetrachtung geht direkt in die Testfallerzeugung ein (es gibt Ansätze, bei denen zusätzlich ein Fall mit einem Wert aus der „Mitte“ der Äquivalenzklasse genommen wird)

- Äquivalenzklassenbildung ist ein zentrales Verfahren, um systematisch Tests aufzubauen
- für Methoden von Objekten spielt neben Ein- und Ausgaben der interne Zustand häufig eine wichtige Rolle (erst wenn Methode x ausgeführt wurde, dann kann Methode y sinnvoll ausgeführt werden)
- Konsequenterweise muss man sich also mit dem Ein-/Ausgabeverhalten pro möglichem Objektzustand beschäftigen (was noch extrem aufwändiger sein kann)
- das bisher vorgestellte Verfahren kann in der reinen Form nur für gedächtnislose Objekte genutzt werden

- Äquivalenzklassen zentrales Hilfsmittel bei der Testerstellung; können auf Programmcodeebene, aber auch bei Abnahmen genutzt werden
- Grundregel: Zu jedem Stück Spezifikation sollte man Tests mit Äquivalenzklassen schreiben können
- typisch ist, dass nicht alle Kombinationen von elementaren Äquivalenzklassen betrachtet werden können (was in kritischen Fällen anzustreben sein sollte)
- Ansatz: Betrachte mehrere Variablen zusammen; trotzdem kombinatorische Explosion möglich
- hilfreich wäre ein Maß, wie weit man beim Testen bereits ist (→ Überdeckungsmaße)

## 3.4 Überdeckungen



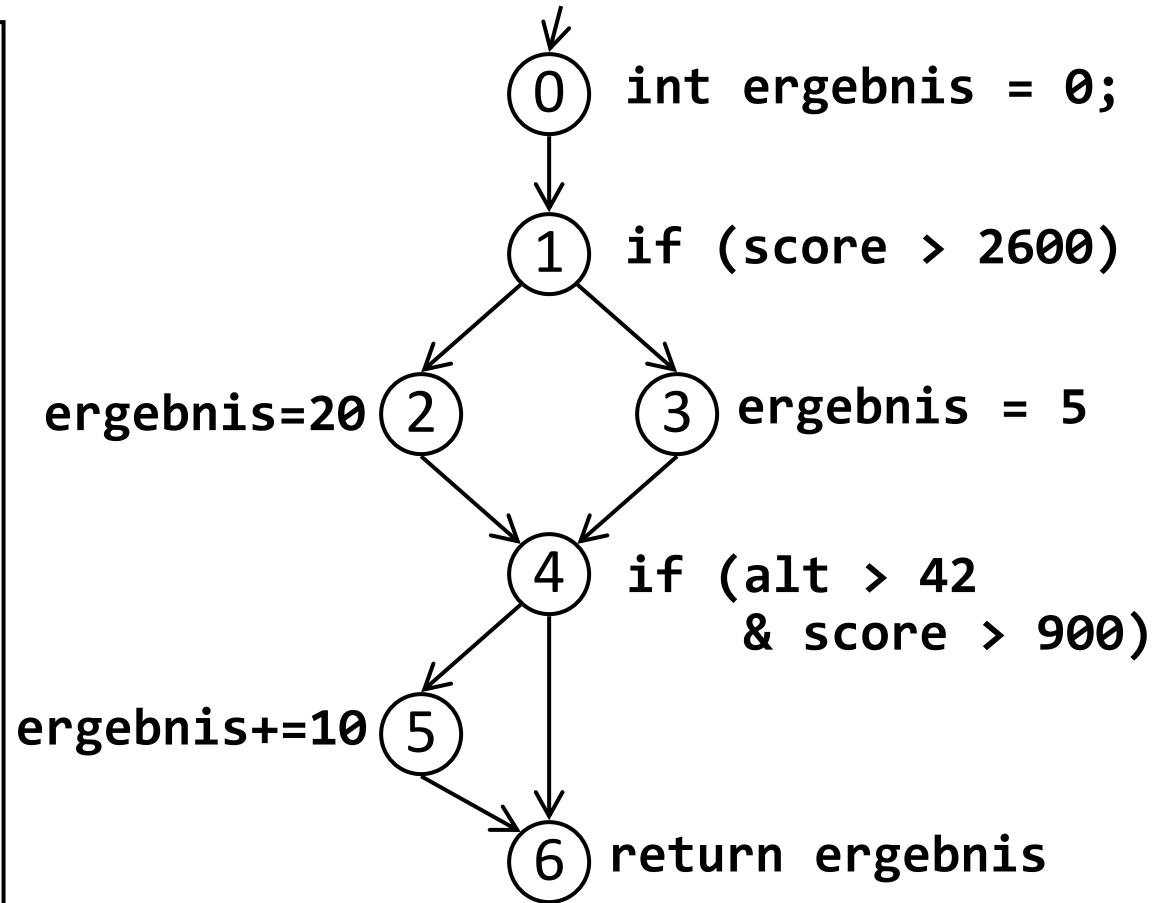
### Video

- Kontrollflussgraph
- Anweisungsüberdeckung
- Pfadüberdeckung
- einfache Bedingungsüberdeckung
- minimale Mehrfachüberdeckung
- Herausforderung Polymorphie
- Automatische Überdeckungsberechnung

- Zu entwickeln ist eine Methode mit der der Bonus eines Kunden berechnet wird. Hierbei wird der interne Score des Kunden und das Alter des Kunden berücksichtigt. Liegt der Score über 2600 wird der Ausgangswert des Bonusses mit 20, sonst mit 5 festgelegt. Liegt das Alter des Kunden über 42 und der Score über 900, wird der Bonus um 10 erhöht.

# Methode mit zugehörigem Kontrollflussgraph

```
public int bonus(  
    int score,  
    int alt){  
    int ergebnis = 0;  
    if (score > 2600) {  
        ergebnis = 20;  
    } else {  
        ergebnis = 5;  
    }  
    if (alt > 42  
        & score > 900) {  
        ergebnis += 10;  
    }  
    return ergebnis;  
}
```



eines Programms  $P$  ist ein gerichteter Graph

$$\text{KFG}(P) =_{\text{def}} G = (V, E, V_{\text{Start}}, V_{\text{Ziel}})$$

- $V$ : Menge der Knoten (Anweisungen des Programms)
- $E$  ist Teilmenge von  $V \times V$ : Menge der Kanten (Nachfolgerrelation bezüglich der Ausführung des Programms)
- $V_{\text{Start}}, V_{\text{Ziel}}$  aus  $V$  : Ausgewählte Knoten für Start, Ende des Programms (VZiel kann auch eine Menge von Knoten sein)

- Ein *vollständiger Pfad* ist eine Folge von verbundenen Knoten (über Kanten) im KFG, die mit Vstart beginnt, und mit Vziel endet
- Die möglichen Ausführungsreihenfolgen des Programms sind eine Teilmenge der vollständigen Pfade
- Wunsch: Durchlauf „repräsentativer“ vollständiger Pfade beim Test
- Überdeckung aller vollständigen Pfade ist im allgemeinen nicht ausführbar
- Ansatz: Verschiedene Approximationsstufen (Anweisungsüberdeckungstest, ..., Mehrfach-Bedingungsüberdeckungstest) für die Menge der vollständigen Pfade bei Auswahl der Testdurchläufe wählen

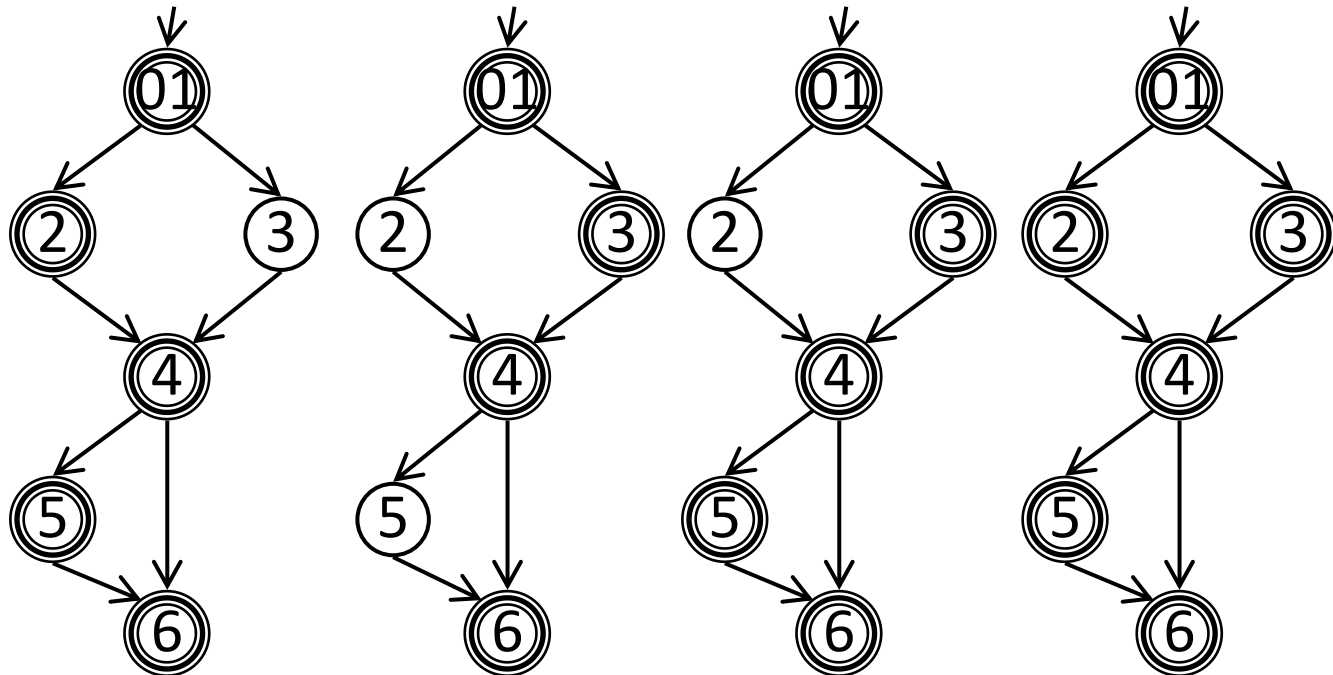


# Anweisungsüberdeckung (C0)

- Ziel: alle Anweisungen des Programms durch Wahl geeigneter Testdaten mindestens einmal ausführen, alle Knoten des KFG mindestens einmal besuchen.
- Testmaß  $C0 = \frac{\text{Anzahl der ausgeführten Knoten}}{|M|}$
- weiterer Name: Knotenüberdeckung
- Ziel  $C0=1$  (= 100%)
- typischerweise wird eine Menge von Testfällen benötigt, um  $C0=1$  zu erreichen
- praktisch  $C0=1$  oft schwierig (z. B. wg. Exceptions)
- Schwierigkeiten können auf schlechte Programmierung hindeuten

# Beispiele für C0-Überdeckungen

Test	T1	T2	T3	T1+T3
score	2601	900	2600	
alt	43	43	88	
ergebnis	30	5	15	



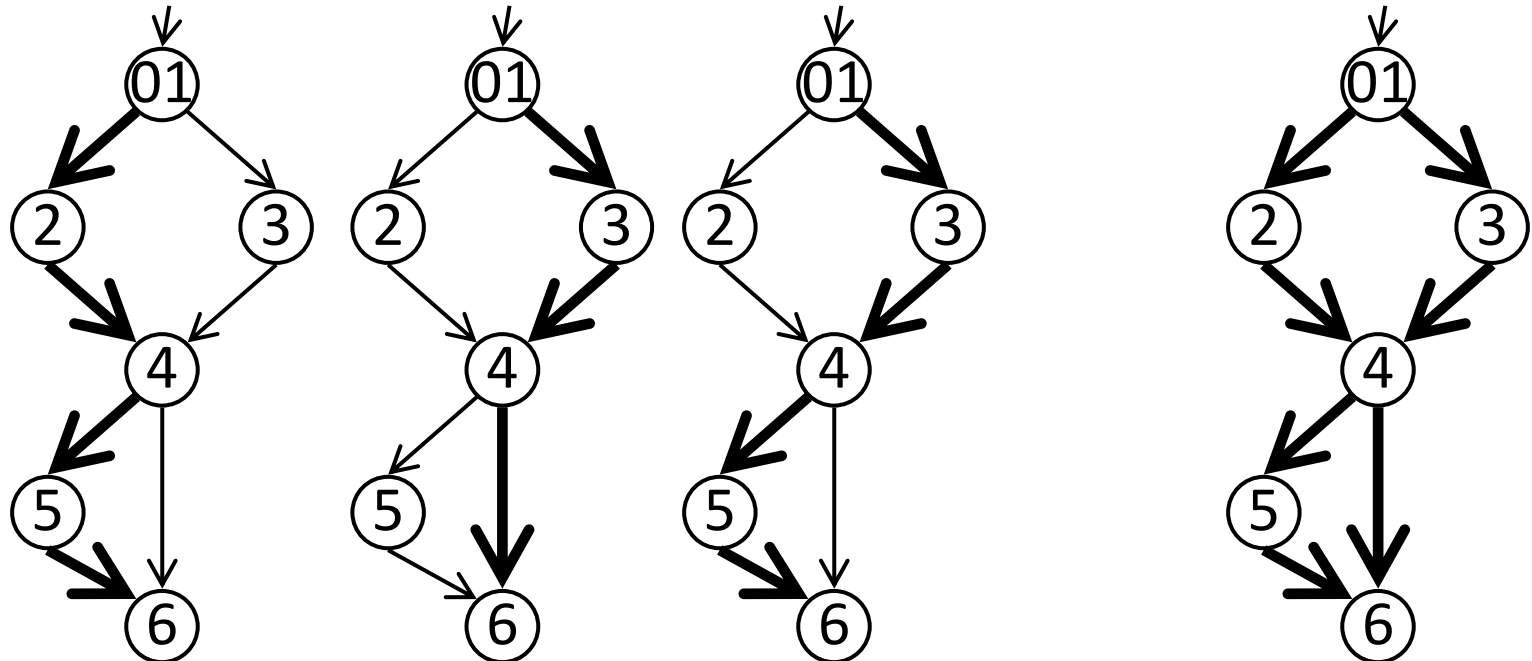
<b>C0</b>	5/6	4/6	5/6	6/6
-----------	-----	-----	-----	-----

# Zweigüberdeckung (C1)

- Ziel :alle Kanten des KFG überdecken, d.h. alle Pfade des Programms einmal durchlaufen
- Testmaß  $C1 = \frac{\text{Anzahl der durchlaufenen Kanten}}{|E|}$
- Ziel  $C1=1$  (= 100%)
- typischerweise wird eine Menge von Testfällen benötigt, um  $C1=1$  zu erreichen
- $C1=1$  impliziert  $C0=1$  (nicht andersherum)

# Beispiele für C1-Überdeckungen

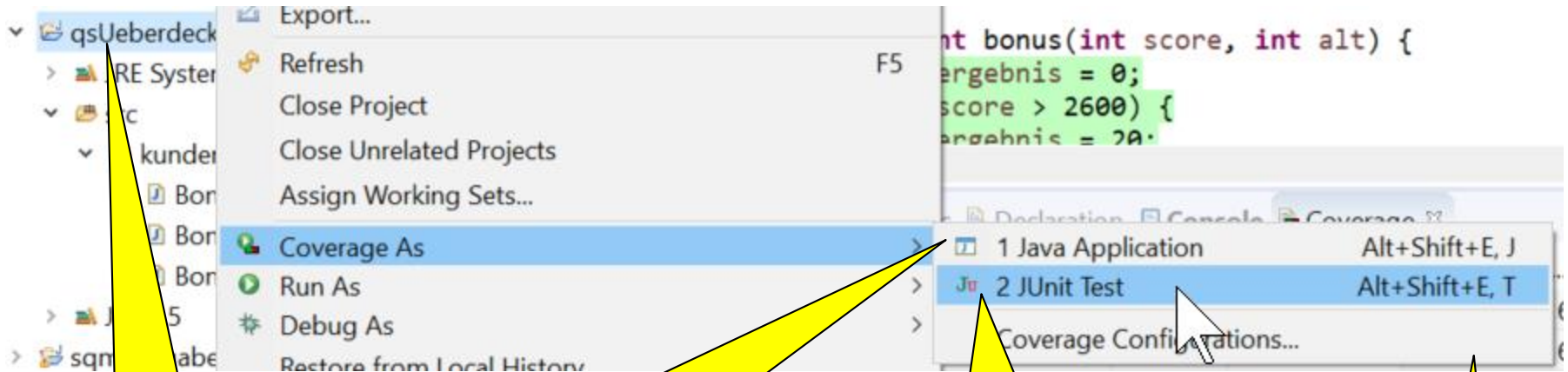
Test	T1	T2	T3	T1+T3	T1+T2
score	2601	900	2600		
alt	43	43	88		
ergebnis	30	5	15		



C0	4/7	3/7	4/7	6/7	7/7
----	-----	-----	-----	-----	-----

- Vorteile der Anweisungsüberdeckung:
  - einfach
  - geringe Anzahl von Eingabedaten
  - nicht ausführbare Programmteile werden erkannt
- großer Nachteil der Anweisungsüberdeckung:
  - Logische Aspekte werden nicht überprüft
- deshalb: Zweigüberdeckungstest gilt als Minimalkriterium im Bereich des dynamischen Softwaretests,
  - schließt den Anweisungsüberdeckungstest ein,
  - fordert die Ausführung aller Zweige eines KFG,
  - jede Entscheidung mindestens einmal wahr und falsch
- Nachteile der Zweigüberdeckung:
  - Fehlende Zweige werden nicht automatisch entdeckt
  - Kombinationen von Zweigen sind unzureichend geprüft
  - Komplexe Bedingungen werden nicht analysiert

# Beispiel: Coverage in Eclipse (1/2)



Wenn Überdeckung nur bei Ausführung (also ohne Tests) gemessen werden soll

Rechtsklick auf Projekt

Testüberdeckungsmessung

Detaileinstellungen

führt immer alle Testklassen aus, die auf "Test" enden

# Beispiel: Coverage in Eclipse (2/2)

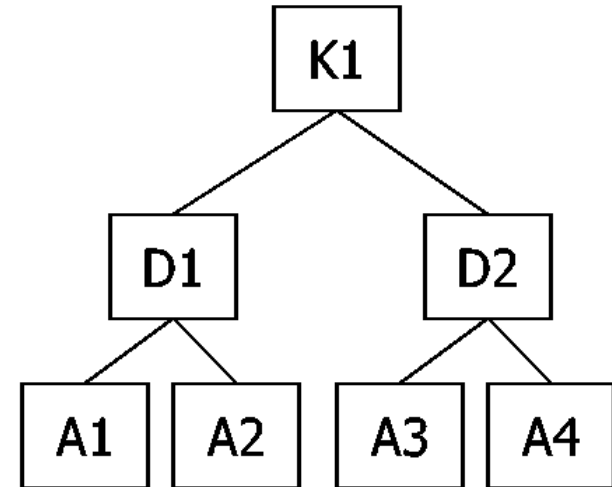
```
3 public class Bonusrechnung {
4
5     public int bonus(int score, int alt) {
6         int ergebnis = 0;
7         All 2 branches covered. > 2600) {
            ergebnis = 20;
```

Element	Covera...	Covered Ins...	Missed Instr...	Total Instruc...
qsUeberdeckungEinfuehrung	95,2 %	120	6	126
src	95,2 %	120	6	126
kunden.verwaltung	95,2 %	120	6	126
BonusrechnungTest.java	93,6 %	73	5	78
Bonusrechnung2Test.java	94,4 %	17	1	18
Bonusrechnung.java	100,0 %	30	0	30
Bonusrechnung	100,0 %	30	0	30
bonus(int, int)	100,0 %	27	0	27

Details zur Berechnung: <http://eclemma.org/jacoco/trunk/doc/counters.html>

# Bedingungsüberdeckungstest

- Ziel: Teste gezielt Bedingungen in Schleifen und Auswahlkonstrukten
- Bedingungen sind Prädikate
  - A1,..., A4 atomar
    - z.B.  $(x==1)$  [auch  $!(x==1)$ ]
  - zusammengesetzt
    - Konjunktion K
    - Disjunktion D
    - $((x==1) || (x==2)) \&\& ((y==3) || (y==4))$  hat 7 Teilprädikate:  $x==1, x==2, y==3, y==4, (x==1) || (x==2), (y==3) || (y==4), ((x==1) || (x==2)) \&\& ((y==3) || (y==4))$
- Hinweis: Unterschied zwischen  $||$  und  $\&\&$  sowie  $|$  und  $\&$  (**`if(true || 5/0==0)` läuft, `if(true | 5/0==0)` läuft nicht**)





# Einfache Bedingungsüberdeckung (C2)

- Ziel: alle atomaren Prädikate einmal TRUE, einmal FALSE
- Testmaß:  
$$C2 = \frac{|wahre\ Atome| + |falsche\ Atome|}{2 * |alle\ Atome|}$$
- $|alle\ Atome|$  =Anzahl aller Atome,
- $|wahre\ Atome|$  = Anzahl aller Atome, die nach true ausgewertet werden (analog  $|falsche\ Atome|$ )

# Beispiele für C2-Überdeckungen

Test	T1	T2	T3	T1+T2	T4	T2+T4
score	2601	900	2600		2601	
alt	43	43	88		42	
ergebnis	30	5	15		20	
score > 2600	t	f	f	t f	t	f t
alt > 42	t	t	t	t	f	t f
score > 900	t	f	t	t f	t	f t
<b>C2</b>	3/6	3/6	3/6	5/6	3/6	6/6

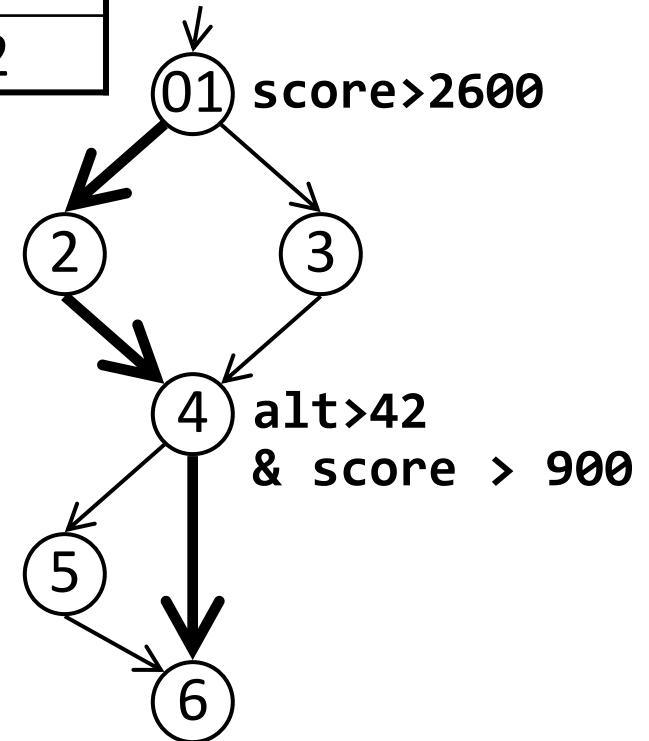
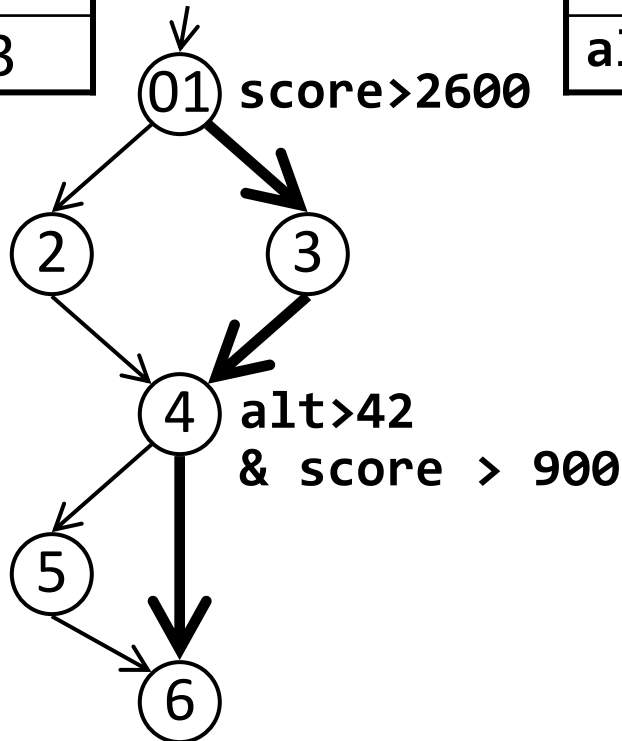
- T1+T2 ist 100% C1-Überdeckung, aber nicht C2-Überdeckung
- aus C1-Überdeckung folgt nicht C2-Überdeckung

# Analyse von T2+T4 bzgl. C1



Test	T2
score	900
alt	43

Test	T4
score	2601
alt	42



- aus C2-Überdeckung muss nicht C1-Überdeckung folgen (!)

# Kein Zusammenhang zwischen C1 und C2

- Die Nummerierung ist historisch gewachsen
- betrachte `if (a || b)`
  - `a=true, b=false`                      `a=false, b=true`
    - garantiert vollständige C2-Überdeckung
    - else-Zweig wird nicht durchlaufen, kein C1 oder C0
  - `a=true, b=false`                      `a=false, b=false`
    - if- und else-Zweig wird durchlaufen, damit C1 und C0
    - keine vollständige C2-Überdeckung, da `b=true` fehlt

# JaCoCo misst auch C2-Überdeckung

```
public int mach11(int x, int y, int z){  
    int erg;  
    if (x>0 && y>0 && z>0){  
        erg = 1;  
    } else {  
        erg = -1;  
    }  
    return erg;  
}
```

2 of 6 branches missed.

```
@Test  
public void test11(){  
    Assertions.assertEquals(1, b.mach11(1, 1, 1));  
}  
@Test  
public void test13(){  
    Assertions.assertEquals(-1, b.mach11(0, 0, 0));  
}
```

- Achtung Kurzschlussauswertung bei zweitem Testfall

```
public int mach1(int x, int y, int z){
    int erg;
    if (x>0 & y>0 & z>0){
        erg = 1;
    } else {
        erg = -1;
    }
    return erg;
}
```

1 of 8 branches missed.

```
@Test
public void test1(){
    Assertions.assertEquals(-1, b.mach1(0, 1, 0));
}
@Test
public void test3(){
    Assertions.assertEquals(-1, b.mach1(1, 0, 1));
}
```

- man beachte, jeder Ausdruck einmal false und true, aber Gesamtausdruck nicht (deshalb zwei Möglichkeiten mehr)

- Ziel: alle Prädikate und Teil-Prädikate einmal TRUE, einmal FALSE
- Testmaß:

$$C3 = \frac{|wahre\ Teilprädikate| + |falsche\ Teilprädikate|}{2 * |alle\ Teilprädikate|}$$

- Da immer auch gesamter Boolescher Ausdruck betrachtet, folgt aus 100% C3- immer 100% C1-Überdeckung

# Beispiele für C3-Überdeckungen

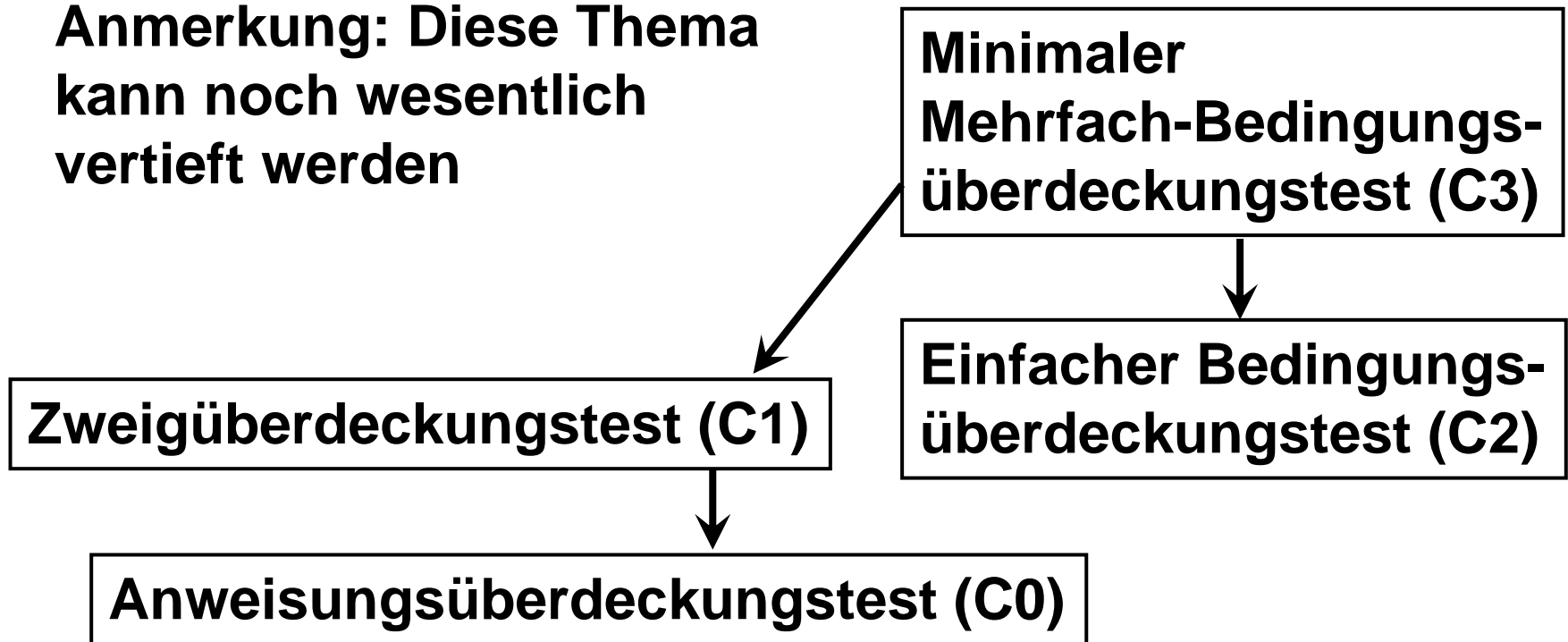
Test	T1	T2	T3	T4	T2+T4	T1+T2+T4
score	2601	900	2600	2601		
alt	43	43	88	42		
ergebnis	30	5	15	20		
score > 2600	t	f	f	t	ft	tf
alt > 42	t	t	t	f	tf	tf
score > 900	t	f	t	t	ft	tf
alt > 42 && score >900	t	f	t	f	f	tf

<b>C3</b>	4/8	4/8	4/8	4/8	7/8	8/8
-----------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

- Es geht auch mit zwei Testfällen!



**Anmerkung: Diese Thema kann noch wesentlich vertieft werden**



↓ vollständige Überdeckung des einen bedeutet vollständige Überdeckung des anderen

# (Auch) C3 findet nicht alle Probleme

- Annahme: Methode mach liefert nur positive Ergebnisse

```
public int mach(int y, int z) {  
    if (y==0 & z==0) {  
        //      t      t  
        //      f      f  
        return 1;  
    } else {  
        return y*z;  
    }  
}
```

```
@Test  
public void testTrueTrue(){  
    Assertions.assertTrue(new Bsp().mach(0,0) > 0);  
}
```

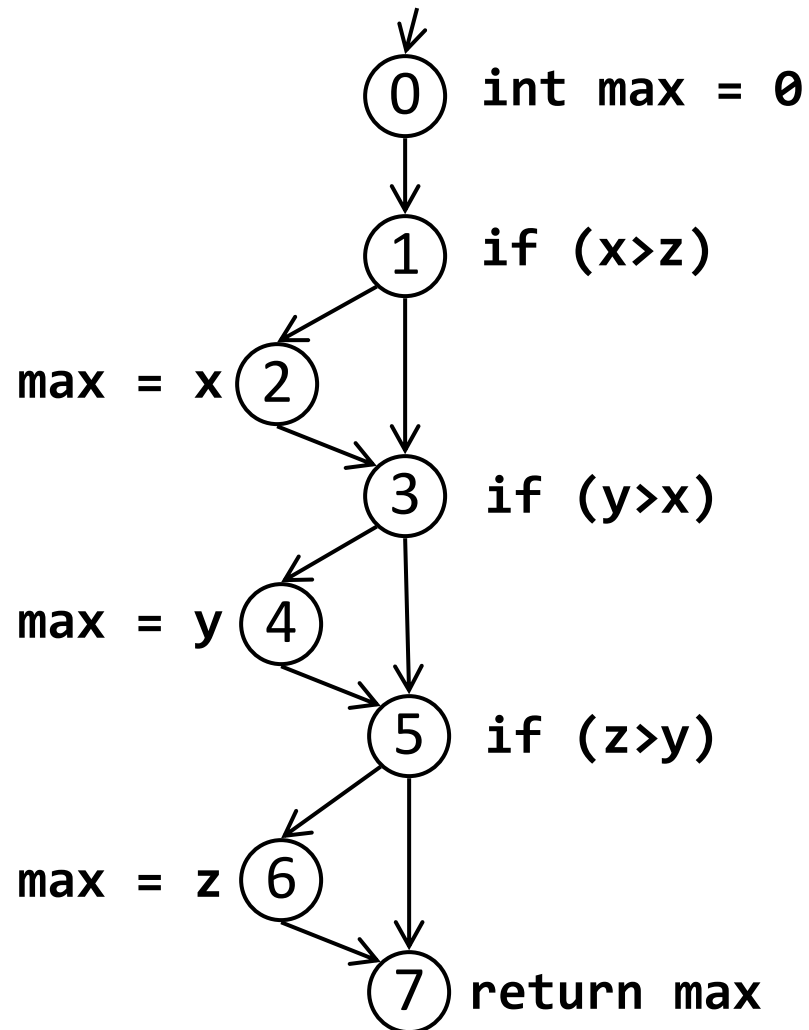
```
@Test  
public void testFalseFalse(){  
    Assertions.assertTrue(new Bsp().mach(1,1) > 0);  
}
```

# Abschlussbeispiel Ci-Überdeckungen

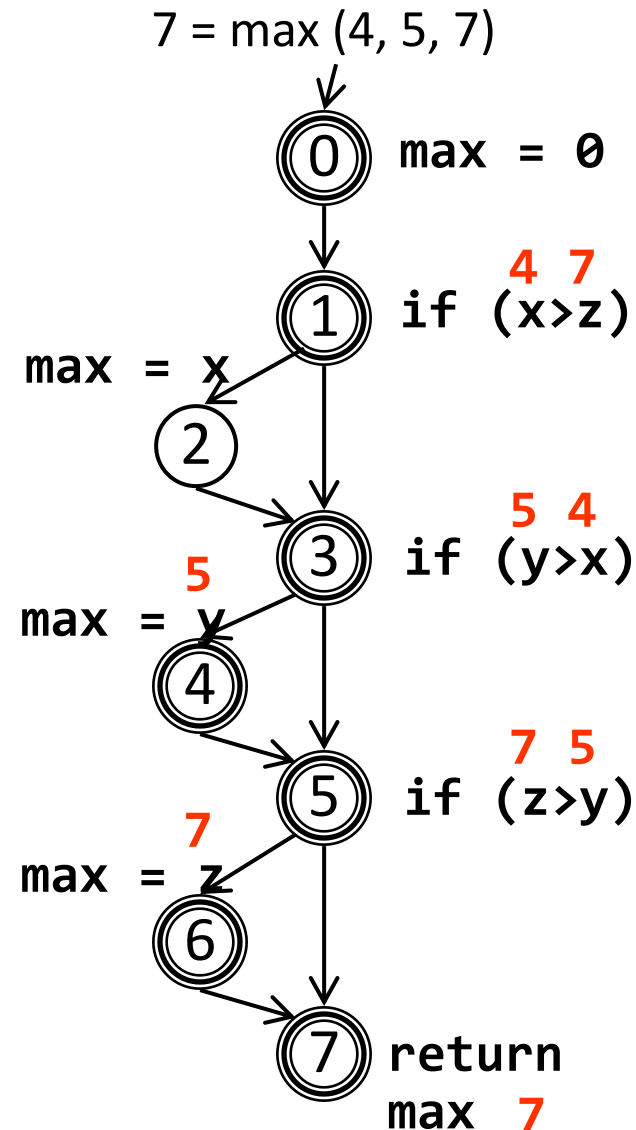
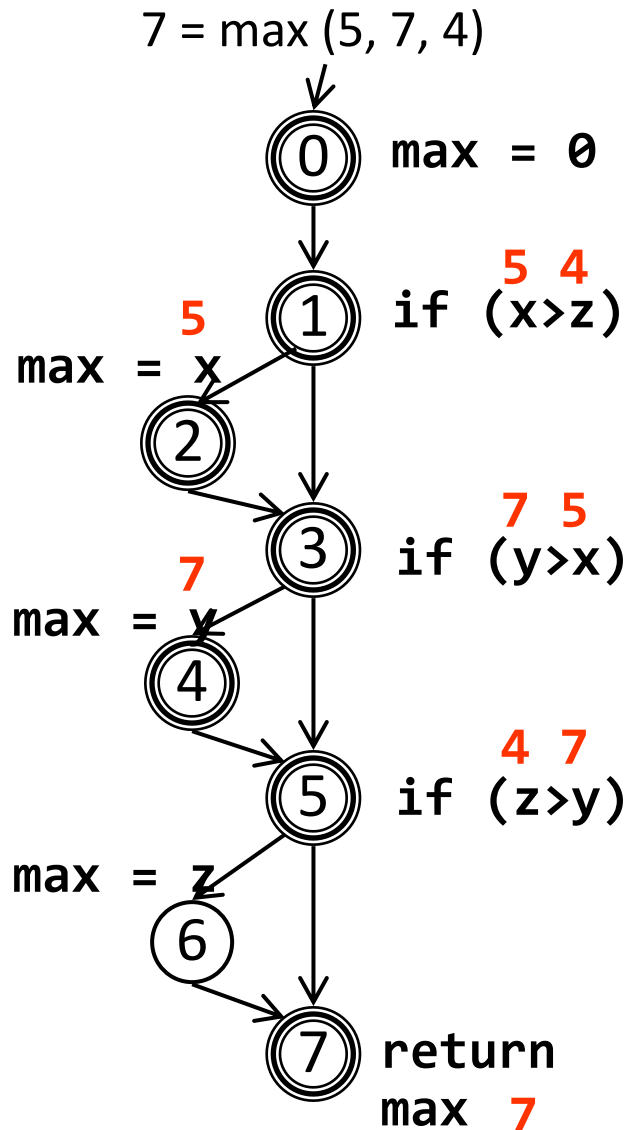


```
public int max(int x
    , int y, int z){
    int max = 0;
    if (x > z){
        max = x;
    }
    if (y > x){
        max = y;
    }
    if (z > y){
        max = z;
    }
    return max;
}
```

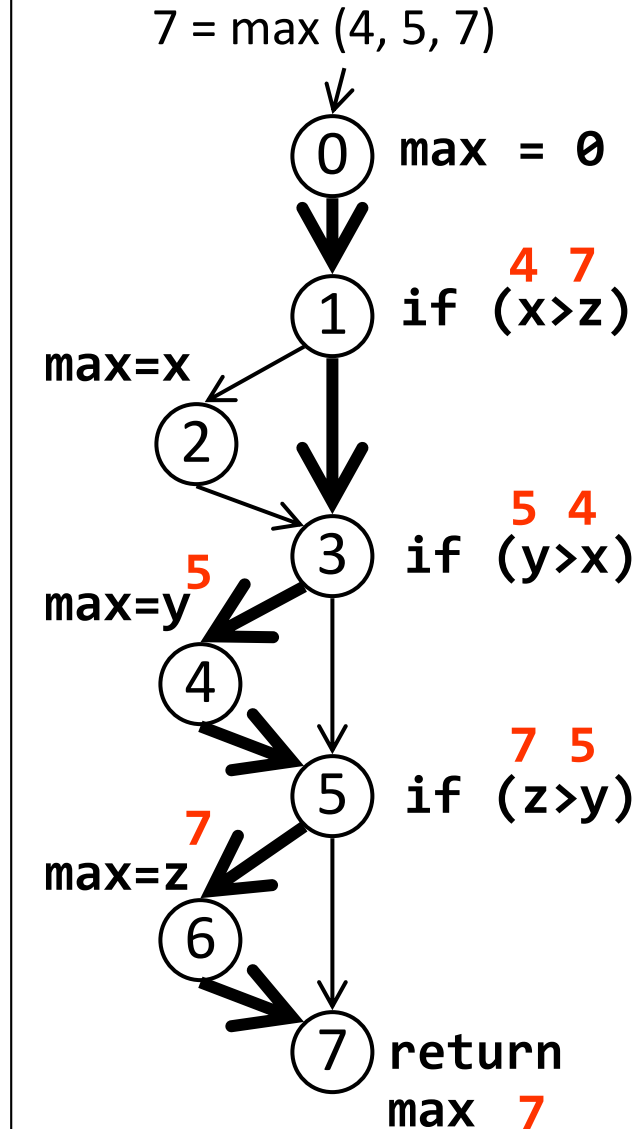
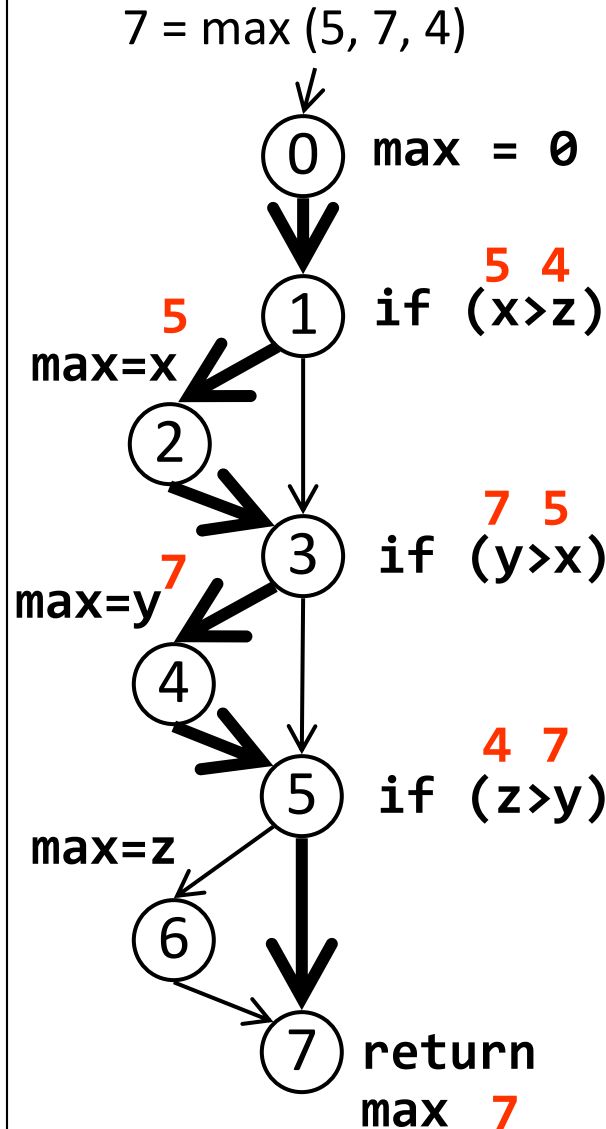
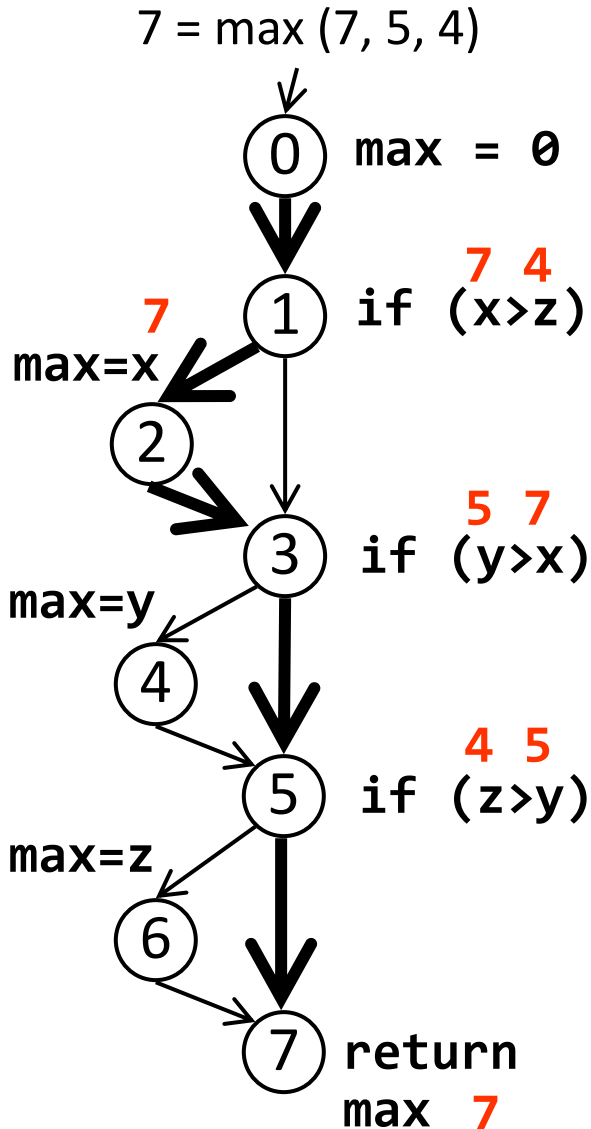
- Erinnerung: Suche Maximum von drei ganzen Zahlen



# Anweisungsüberdeckung - jeder Knoten einmal



# Zweigüberdeckung - jede Kante einmal



# Fehler kann gefunden werden

- Kenntnisse über Äquivalenzklassen !

$x > y = z$     $y = z > x$     $y > x = z$     $x = z > y$     $z > y = x$     $y = x > z$

$z > y > x$     $z > x > y$     $y > z > x$     $y > x > z$     $x > z > y$     $x > y > z$     $x = y = z$

- Kenntnisse über Datenflussanalyse finden Fehler!
- benötigt große Programmiererfahrung
- benötigt sehr strukturiertes Denken
- benötigt Forderung nach intensiven Tests (auch DO-178B)
- benötigt Werkzeuge zur Automatisierung
- benötigt Zeit und Geld
- benötigt Management mit Software-Verstand

# Fazit: Äquivalenzklassen und Überdeckungen

- letztes Beispiel zeigt deutlich, dass man trotz systematischer Analyse Fehler übersehen kann !!!
- sinnvolles Vorgehen:
  1. Testfälle aus typischen Verhalten ableiten
  2. Testfälle aus Ausnahmesituationen ableiten
  3. Äquivalenzklassen überlegen und kritische Fälle systematisch analysieren
  4. Überdeckung messen, bei niedrigen Prozentzahlen zunächst das „warum“ ergründen, dann ggfls. Testfälle für Überdeckungen konstruieren

**Nie, nie nur als zentrales Testziel 90 % - Überdeckung angeben, da dann Orientierung an Nutzerprozessen verloren geht. Echte Prüfung erfolgt nur, wenn viele Asserts genutzt.**

# Überdeckungsproblem: Heimliche Verzweigungen

- jede Exception-Möglichkeit berücksichtigen

```
public class Sut {  
    public int ganzzahligerTeiler(int x, int y){  
        return x/y;  
    }  
}
```

- Test für 100%:

```
@Test  
public void ueberdeckTest(){  
    Sut s = new Sut();  
    Assertions.assertEquals(0, s.ganzzahligerTeiler(42, 43));  
}
```



# Heimliche Verzweigungen durch Vererbung (1/2)

- Vererbung ist eine mächtige Möglichkeit Doppelimplementierungen zu vermeiden
- Vererbung erlaubt dynamische Polymorphie (zur Laufzeit wird erst bestimmt, welche Methode aufgerufen wird)
- Prüfung zur Laufzeit entspricht heimlichen if mit Überprüfung durch `instanceof`
- Generell macht Polymorphie Entwicklung einfacher, wartbarer und flexibler; macht aber Testen nicht einfacher
- Bei Testfallerstellung immer über durch Polymorphie entstehende Variationsmöglichkeiten nachdenken

# Heimliche Verzweigungen durch Vererbung (2/2)

```
public class Oben {
    public int getA(){
        return 42;
    }

    public int getB(){
        return 43;
    }
}

public class Unten
    extends Oben{
    @Override
    public int getA(){
        return -42;
    }
    @Override
    public int getB(){
        return -43;
    }
}
```

Behauptung: Produkt aus  
getA() \* getB() immer positiv:  
100% durch

```
@Test
public void positivTest1(){
    Oben o1 = new Oben();
    Oben o2 = new Oben();
    Assertions.assertTrue(
        o1.getA() * o2.getB() > 0);
}
```

```
@Test
public void positivTest2(){
    Oben o1 = new Unten();
    Oben o2 = new Unten();
    Assertions.assertTrue(
        o1.getA() * o1.getB() > 0);
}
```

# Vergessene Ablaufmöglichkeiten



```
public class Drei {
    private int c;
    public Drei (int c){
        this.c = c;
    }
    public int step(){
        this.c += 3;
        return this.c;
    }
}

public class DNutzer {
    private Drei ds = new Drei(0);
    public void setDs(Drei ds){
        this.ds = ds;
    }
    public int schritt(){
        return this.ds.step();
    }
}
```

Behauptung: der Differenz  
zwischen zwei schritt()-Aufrufen  
ist immer 3; 100% durch

@Test

```
public void testDS1(){
    DNutzer sut = new DNutzer();
    sut.setDs(new Drei(1));
    int start = sut.schritt();
    for(int i=0; i <10; i++){
        int neu = sut.schritt();
        Assertions.assertEquals(3
            , neu - start);
        start = neu;
    }
}

// was, wenn setDs()
// dazwischen?
```

- Prozesse A und B parallel ausgeführt
- man kann A evtl. mit Mock für B 100% überdecken
- man kann B evtl. mit Mock für A 100% überdecken
- Ergebnis sagt wenig aus
  
- man beachte, dass jeder Interaktionspunkt, also Zustandskombination aus (A,B), als erreichbarer Zustand geprüft werden muss
- (Anschaulich: Programmierere „A parallel B“ in nur einem Prozess mit allen Möglichkeiten; dieser wäre zu testen)

# Info: Standard DO-178C (2012)

- Zertifizierung Federal Aviation Administration (FAA), Software für Luftverkehrssysteme durch Standard DO-178C für requirement-based Tests and Code Coverage Analyse
- DO-178C-Levels orientieren sich an den Konsequenzen möglicher Softwarefehler: katastrophal (Level A), gefährlich/schwerwiegend (Level B), erheblich (Level C), geringfügig (Level D) bzw. keine Auswirkungen (Level E)
- Je nach DO-178C-Level wird der 100%-ige Nachweis folgender Testabdeckungen (Code Coverages) verlangt:
- DO-178C Level A:
  - Modified Condition Decision Coverage (MC/DC)
  - Branch/Decision Coverage
  - Statement Coverage
- DO-178C Level B:
  - Branch/Decision Coverage
  - Statement Coverage

# Auszug: Neuerungen DO-178C gegenüber DO-178B

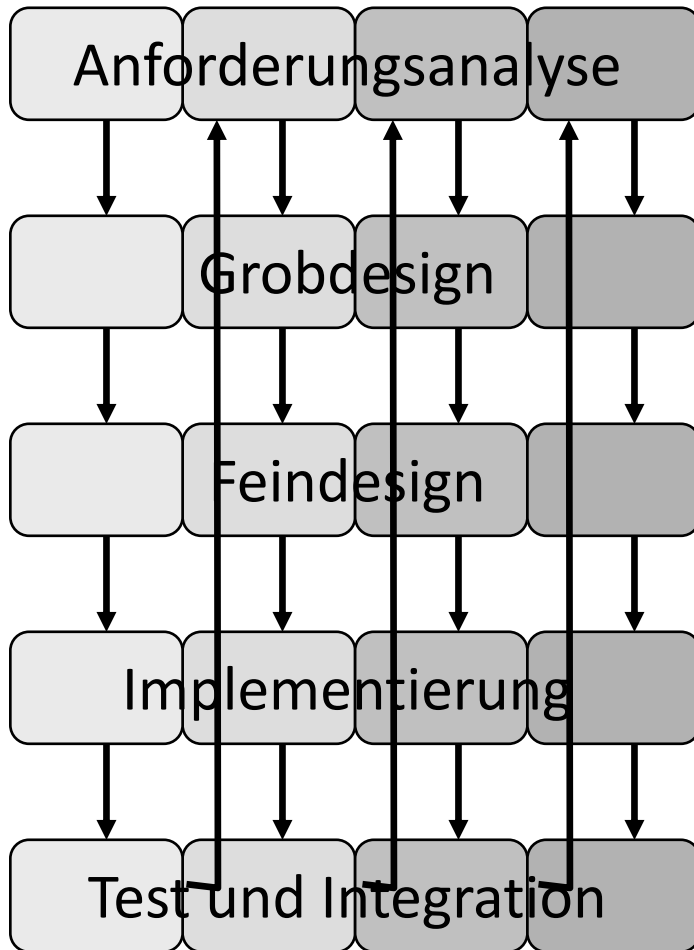
- DO-331 "Model-Based Development and Verification Supplement to DO-178C and DO-278A" - addressing Model-Based Development (MBD) and verification and the ability to use modeling techniques to improve development and verification while avoiding pitfalls inherent in some modeling methods
- DO-332 "Object-Oriented Technology and Related Techniques Supplement to DO-178C and DO-278A" - addressing object-oriented software and the conditions under which it may be used
- DO-333 "Formal Methods Supplement to DO-178C and DO-278A" - addressing formal methods to complement (but not replace) testing

Quelle: <https://en.wikipedia.org/wiki/DO-178C>

## 3.5 Vorgehensmodelle und Testen

- Vorgehensmodelle (Konzept)
- Testarten
- Testgetriebene Entwicklung
- Behaviour Driven Development (BDD) mit Cucumber

# Erinnerung: Skizze eines Vorgehensmodells



**Bsp.: vier Inkremente**

*Merkmale:*

Projekt in kleine Teilschritte zerlegt,  
n+1-ter Schritt kann Probleme des n-ten Schritts lösen

*Vorteile:*

- dynamische Reaktion auf Risiken
- Teilergebnisse mit Kunden diskutierbar

*mögliche Nachteile:*

- schwierige Projektplanung
- schwierige Vertragssituation
- Kunde erwartet zu schnell Endergebnis



- generelle Thematiken überall identisch:  
Verstehen der Aufgabenstellung, Umsetzung, Überprüfung
- Unterschiede, wann, wie oft, welche Korrekturmöglichkeiten
- Unterschiede, wie Phasen/Schritte bearbeitet werden
- Unterschiede, welche Dokumentationsart genutzt wird
  
- Üblich: Testfallspezifikationen entstehen parallel zur Entwicklung
  - Beschreibung, was das System machen soll -> Testfälle die das Systemverhalten überprüfen
  - Beschreibung, was die Klasse machen soll -> Testfälle die das Klassenverhalten überprüfen
- offen: erst Tests entwickeln oder erst Code

# Testgetriebene Entwicklung (TDD)

- Entwicklungsansatz zur Programmierung
- vor der eigentlichen Programmierung werden Tests geschrieben, die zu entwickelndes Teilprogramm prüfen
- Ergebnis: JUnit-Tests für anstehende Programmier-Teilaufgabe
- dann wird Funktionalität inkrementell entwickelt
- nach jedem Inkrement wird getestet; die Anzahl erfolgreicher Testfälle wächst von null bis zu 100%
- Vorteil: reiner Fokus darauf, was gemacht werden soll; nicht auf die Umsetzung
- Vorteil: spätere Testerstellung wäre sonst zu stark von Entwicklung beeinflusst
- Anmerkung: hilfreich ist Programmierung gegen Interfaces, da so Tests frühzeitig lauffähig

# Behaviour Driven Development (BDD) - Konzept

- ursprünglich aus TDD abgeleitete Entwicklungsmethode, initiiert von Dan North 2003
- generell Fokus auf Kommunikation zwischen allen Stakeholdern (relevanten Personen) eines SW-Projekts
- Ausschnitt auf Vorgehensweise
  - Fokus auf zentralen Aufgaben des Systems (Features)
  - Jedes Feature wird durch typische Verhaltensweisen (Scenario) beschrieben
  - Jedes Szenario wird mit einzelnen Schritten (Steps) beschrieben
  - Die Beschreibung erfolgt in (strukturiertes) natürlicher Sprache; alle Stakeholder können lesen und schreiben
  - Erstellung von Szenarien dient u. a. dem Finden von offenen Problemen, die zuerst gelöst werden müssen
  - Fokus auf Features mit höchstem Stakeholder-Nutzen

- Features sind verwandt mit Use Cases, Szenarien mit Abläufen eines zugehörigen Aktivitätsdiagramms
- strukturierte natürliche Sprache wird von Werkzeugen unterstützt -> Beschreibungen werden als Abnahmetests formal umgesetzt

## Werkzeuge:

- Cucumber (<https://cucumber.io/>)
- JBehave (<http://jbehave.org/>)

## Literatur:

- S. Rose, M. Wynne, A. Hellesøy, The Cucumber For Java Book, The Pragmatic Programmers, LLC., Dallas, Raleigh (USA), 2015

# BDD – Nutzungshinweis für folgende Folien

- Folgende Folien stellen Nutzungsmöglichkeiten von Cucumber in den Mittelpunkt; typischerweise sollte ein Werkzeug nicht im Mittelpunkt eines Vorgehensmodells stehen
- Cucumber erstellt Systemtests; da hier genutzte Beispiele für Verständlichkeit minimal gewählt, entsteht enge Verwandtschaft zu Unit-Tests
- aber: Cucumber unabhängig von BDD zur Testentwicklung nutzbar!



Feature: Mitarbeiter anlegen

As a einfacher Nutzer

In order um einen Mitarbeiter anzulegen

I want möchte ich nur Vor- und Nachnamen eingeben

Scenario: Korrektes Anlegen mit vollständigen Daten

Ein Mitarbeiter mit korrektem Vor- und Nachnamen wird angelegt

**When** Ich als Vorname "Edna" und als Nachname "Meier" eingebe

**Then** erhalte ich einen Mitarbeiter mit Mitarbeiternummer

**And** dem Vornamen "Edna"

**And** dem Nachnamen "Meier"

**And** mit 0 Fachgebieten

# Beispiel-Step

- Jedem Step wird eine Methode zugeordnet
- Jedes Szenario wird einzeln abgearbeitet, d. h. jeder Step ausgeführt; scheitert er, dann das Szenario

```
@When("^Ich als Vorname \"(.*)\" und als Nachname \"  
                                     + \"(.*)\" eingebe$")  
public void ich_als_Vorname_und_als_Nachname_eingebe(  
    String arg1 , String arg2) throws Throwable {  
    this.mitarbeiter = new Mitarbeiter(arg1, arg2);  
}
```

- Annotationsvariante:

```
@When("Ich als Vorname {string} und als Nachname "  
      + "{string} eingebe")
```

# 3.6 Konstruktive Qualitätssicherung

## Video

- Idee
- Coding Guidelines
- Werkzeugeinstellungen
- weitere Maßnahmen



- die analytische Qualitätssicherung greift erst, wenn ein Produkt erstellt wurde
- interessant ist der Versuch, Qualität bereits bei der Erstellung zu beachten
- typische konstruktive Qualitätsmaßnahmen sind
  - Vorgabe der SW-Entwicklungsumgebung mit projekteigenem Werkzeughandbuch, was wann wie zu nutzen und zu lassen ist
  - Stilvorgaben für Dokumente und Programme (sogenannte Coding-Guidelines)
- Die Frage ist, wie diese Maßnahmen überprüft werden

- Detailliertes Beispiel: Taligent-Regeln für C++ (<http://root.cern.ch/TaligentDocs/TaligentOnline/DocumentRoot/1.0/Docs/index.html>)
- Sun hat auch Regeln für Java herausgegeben (nicht ganz so stark akzeptiert)
- z. B. Eclipse-Erweiterung Checkstyle
- Generell gibt es Regeln
  - zur Kommentierung,
  - zu Namen von Variablen und Objekten (z.B. Präfix-Regeln),
  - zum Aufbau eines Programms (am schwierigsten zu formulieren, da die Programmarchitektur betroffen ist und es nicht für alle Aspekte „die OO-Regeln“ gibt)

# Beispiel-Coding-Regel

Line wrapping for `if` statements should generally use the 8-space rule, since conventional (4 space) indentation makes seeing the body difficult. For example:

```
//DON'T USE THIS INDENTATION
if ((condition1 && condition2)
    | | (condition3 && condition4)
    | | !(condition5 && condition6)) { //BAD WRAPS
    doSomethingAboutIt();           //MAKE THIS LINE EASY TO MISS
}
```

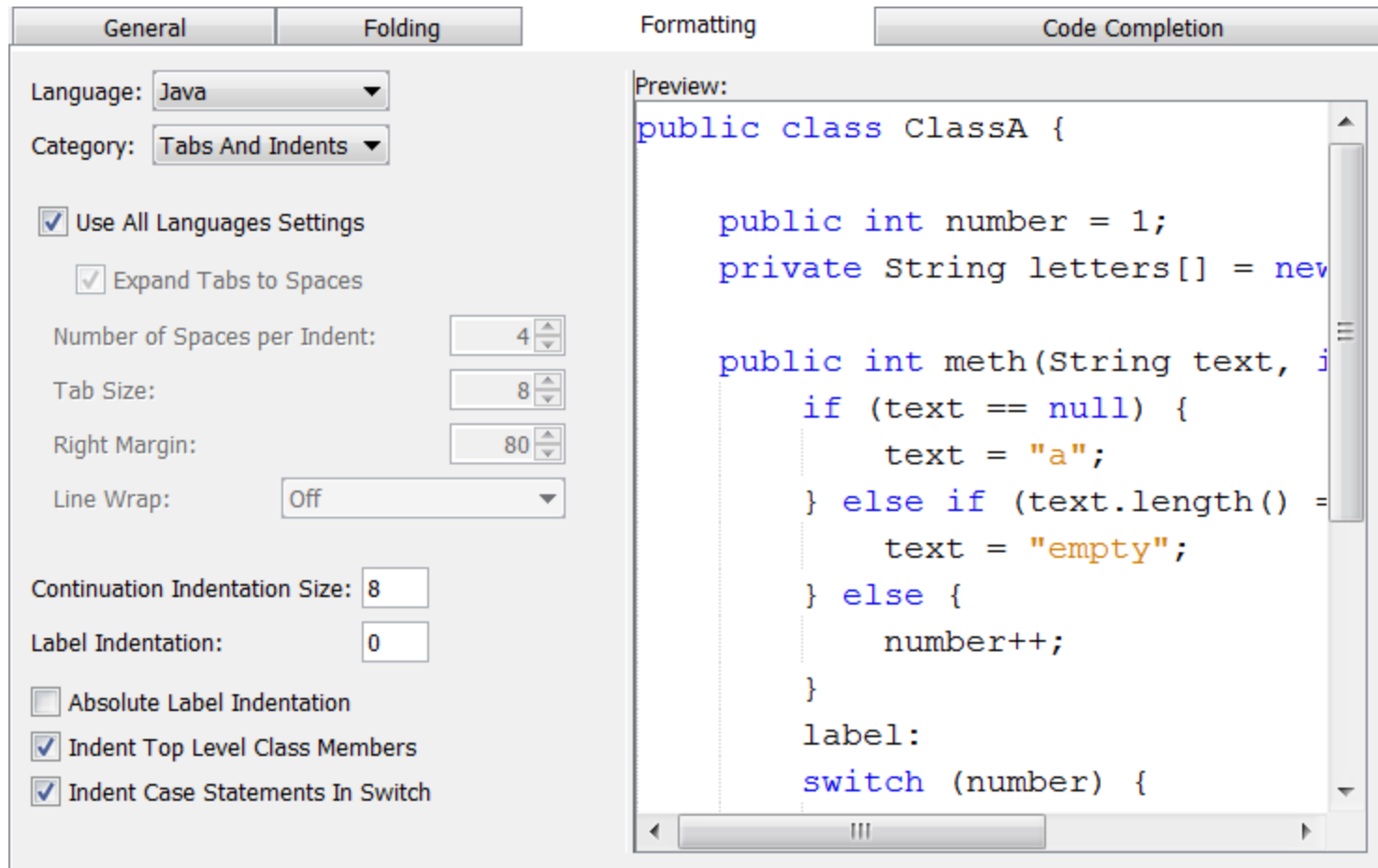
```
//USE THIS INDENTATION INSTEAD
if ((condition1 && condition2)
    | | (condition3 && condition4)
    | | !(condition5 && condition6)) {
    doSomethingAboutIt();
}
```

```
//OR USE THIS
if ((condition1 && condition2) | | (condition3 && condition4)
    | | !(condition5 && condition6)) {
    doSomethingAboutIt();
}
```

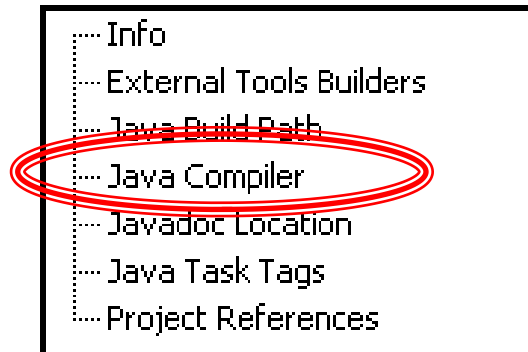
- Ausschnitt aus „Java Code Conventions“, Sun, 1997
- Inhalt soll sich nicht nur auf Formatierung beziehen

# Einheitliche Werkzeugeinstellungen

- Vor Projekt einheitliche Formatierung festlegen
- Styleguide für verwendete Werkzeuge



## Properties for tmp



In Eclipse kann „Schärfe“ der Syntaxprüfung eingestellt werden. Grundsätzlich sollte die schärfste Version eingestellt werden (solange es keinen wesentlichen Mehraufwand beim Beheben potenzieller Fehler gibt)

## Java Compiler

- Use workspace settings
- Use project settings

Problems | Style | Compliance and Classfiles | Build Path

Select the severity level for the following problems:

Unreachable code:

Unresolvable import statements:

Unused local variables (i.e. never read):

Unused parameters (i.e. never read):

Unused imports:

Unused private types, methods or fields:

Usage of non-externalized strings:

Usage of deprecated API:

Signal use of deprecated API inside deprecated code.

- Pattern dienen zur sinnvollen Strukturierung komplexer, aber gleichartiger Systeme
- Anti-Pattern sind wiederkehrende schlechte Lösungen, die man an Strukturen erkennen kann, z. B.
  - Spaghetti-Code, viele if, while und repeat-Schleifen gemischt, intensive Nutzung der Möglichkeiten mit break, früher: goto
  - Cut-and-Paste-Programmierung: „was oben funktionierte, funktioniert hier auch“
  - allmächtige Klassen, kennen jedes Objekt, sitzen als Spinne im Klassendiagramm, immer „gute“ Quelle für Erweiterungen
  - Rucksack-Programmierung: bei vergessenem Sonderfall in allen betroffenen Methoden
    - if (Sonderfall){ Reaktion } else { altes Programm}
- Literatur (z. B.): W. J. Brown, R. C. Malveau, H. W. McCormick III, T. J. Mowbray, AntiPatterns, Wiley, 1998

hierzu gehören einige Maßnahmen des proaktiven Risikomanagements

- Berücksichtigung von Standards
- richtiges Personal mit Erfahrungen und potenziellen Fähigkeiten finden (evtl. Coaching organisieren)
- frühzeitig Ausbildungen durchführen (niedriger Truckfaktor)
- frühzeitig passende Werkzeuge finden (Nutzungsregeln)
- Vorgehensmodell mit Reaktionsmöglichkeiten bei Problemen (generell: gelebtes flexibles Prozessmodell)
- Unabhängigkeit der Qualitätssicherung
- Erfahrungen im Anwendungsgebiet

## 3.7 Metriken



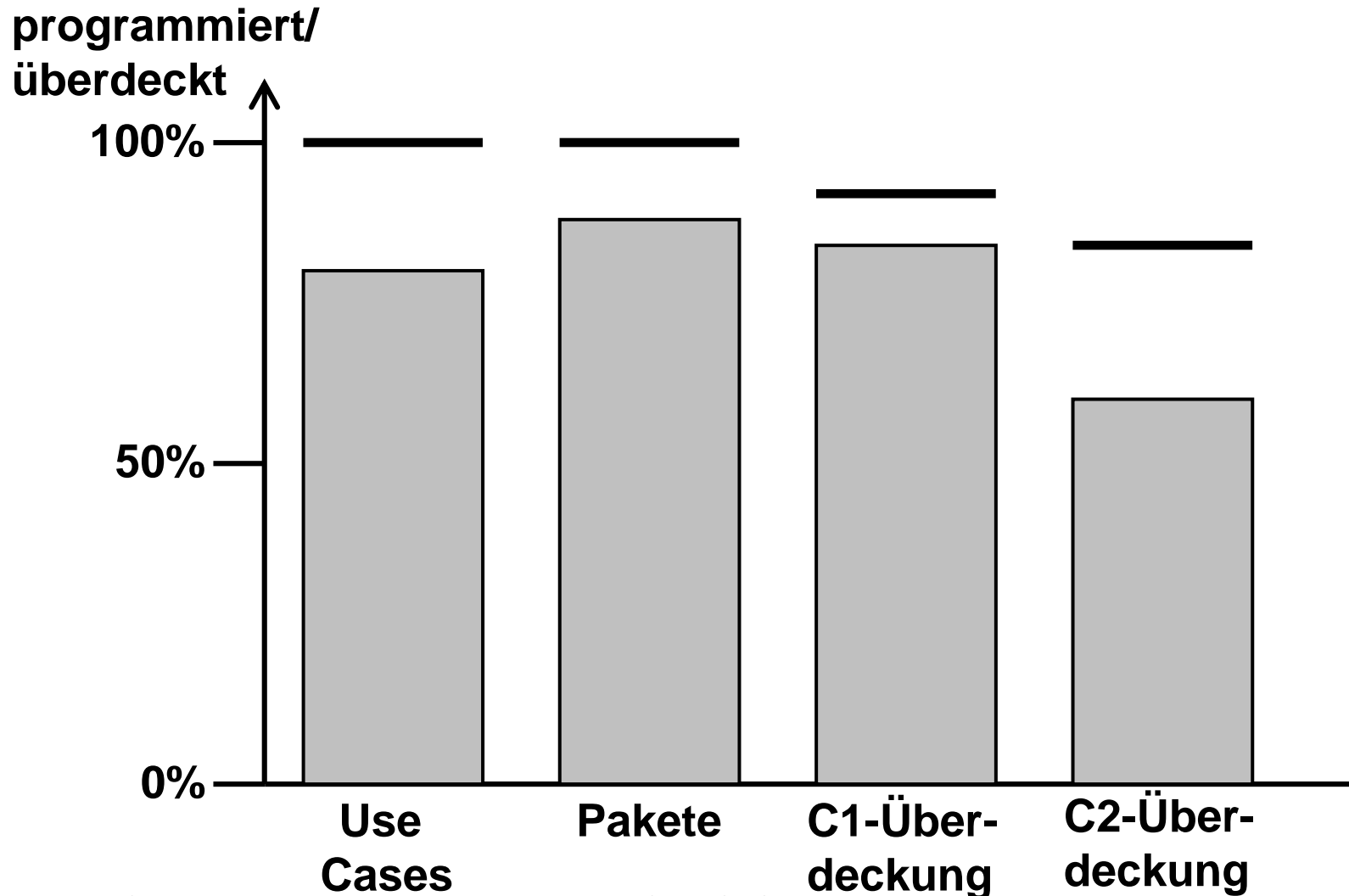
- Idee von Maßsystemen
- Beispiel McCabe-Zahl



- bisherigen Prüfverfahren sind aufwändig, besteht Wunsch, schneller zu Qualitätsaussagen zu kommen
- Ansatz: Nutzung von Maßsystemen, die Zahlenwerte generieren, deren Werte Indiz für Qualität der SW sind
- Werden Maße automatisch berechnet, kann man Qualitätsforderungen stellen, dass bestimmte Maßzahlen in bestimmten Bereichen liegen
  
- Ähnliche Ansätze in der Projektverfolgung und Analyse der Firmengesamtlage (-> Balanced Scorecard)  
-> siehe Qualitätsmanagement

- Wichtig ist, dass man weiß, dass nur Indikatoren betrachtet werden, d.h. gewonnene Aussagen müssen nachgeprüft werden
- Kritisch wird es, wenn die Entwicklung an Maßen orientiert wird
- Beispiel: Maß für das Testniveau -> Überdeckungsmaße
- Fehler: mit wenig Tests eine hohe Abdeckung bekommen
- sinnvoll: typische Testfälle schreiben, dann Überdeckung messen; bei niedrigen Werten Hintergründe analysieren und ggfls. Testfälle ergänzen

# Metriken zur Ermittlung des Projektstands



1. Man konstruiere die Kontrollflussgraphen
2. Man messe die strukturellen Komplexität

Die zyklomatische Zahl  $z(G)$  eines Kontrollflussgraphen  $G$  ist:

$$z(G) = e - n + 2 \text{ mit}$$

$e$  = Anzahl der Kanten des Kontrollflussgraphen

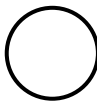
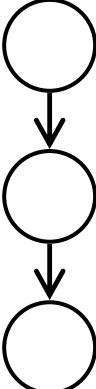
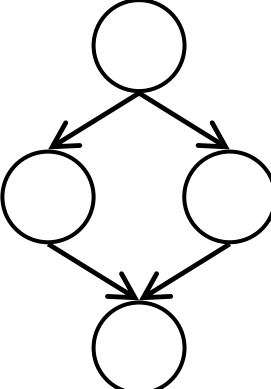
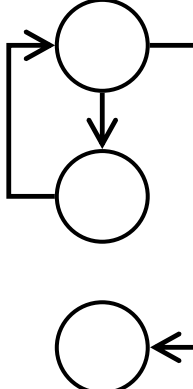
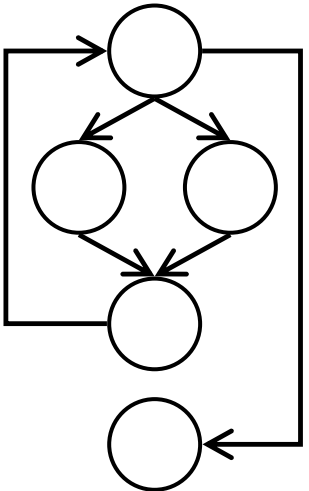
$n$  = Anzahl der Knoten

Zyklomatische Komplexität gibt Obergrenze für die  
Testfallanzahl für den Zweigüberdeckungstest an

In der Literatur wird 10 oft als maximal vertretbarer Wert  
genommen (für OO-Programme geringer, z. B. 5)

für Java:  $\#if + \#do + \#while + \#switch-cases + 1$

# Beispiele für die zyklomatische Zahl

					
Anzahl Kanten	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
Anzahl Knoten	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>
McCabe Zahl	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

- Komplexität von Verzweigungen berücksichtigen
- gezählt werden alle Booleschen Bedingungen in `if(<Bedingung>)` und `while(<Bedingung>)`: `anzahlBedingung`
- gezählt werden alle Vorkommen von atomaren Prädikaten: `anzahlAtome`

z. B.: `( a || x>3) && y<4` dann `anzahlAtome=3`

- erweitere McCabe-Zahl

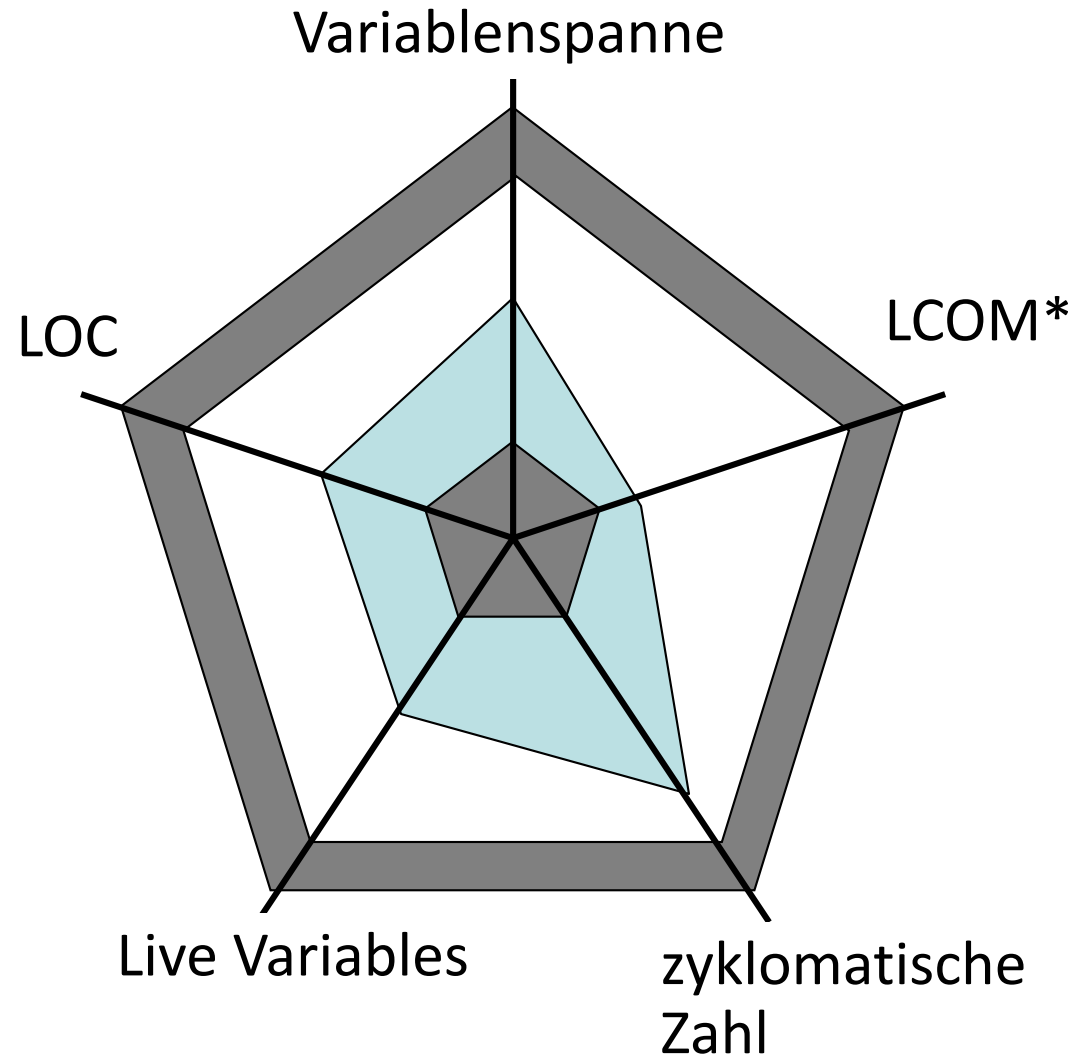
$$ez(G) = z(G) + anZahlAtome - anzahlBedingung$$

- wenn nur atomare Bedingungen, z. B. `if( x>4)`, dann gilt  $ez(G) = z(G)$

- kurze Methoden mit selbsterklärenden Methodennamen fördern die Programmlesbarkeit wesentlich
- lokal zu optimieren: kurze Methoden (1), wenig Parameter (2), wenige Methoden (3)
- oftmals kann man Schleifen oder if-Blöcke in Methoden auslagern (Ansatz ist Teil der Refactoring-Idee)
- generelle Lösung zur Code-Verbesserung und bessere Metrik-Werte: Refactoring, d. h. Umbau von Programmen zur Erhöhung der Lesbarkeit, Wartbarkeit und Erweiterbarkeit

# Beispiel eines Kivat-Diagramms

Maßzahlen können graphisch dargestellt werden, im Kivat-Diagramm steht jede Achse für eine Metrik, der weiße Bereich ist ok, die anderen Bereiche kritisch





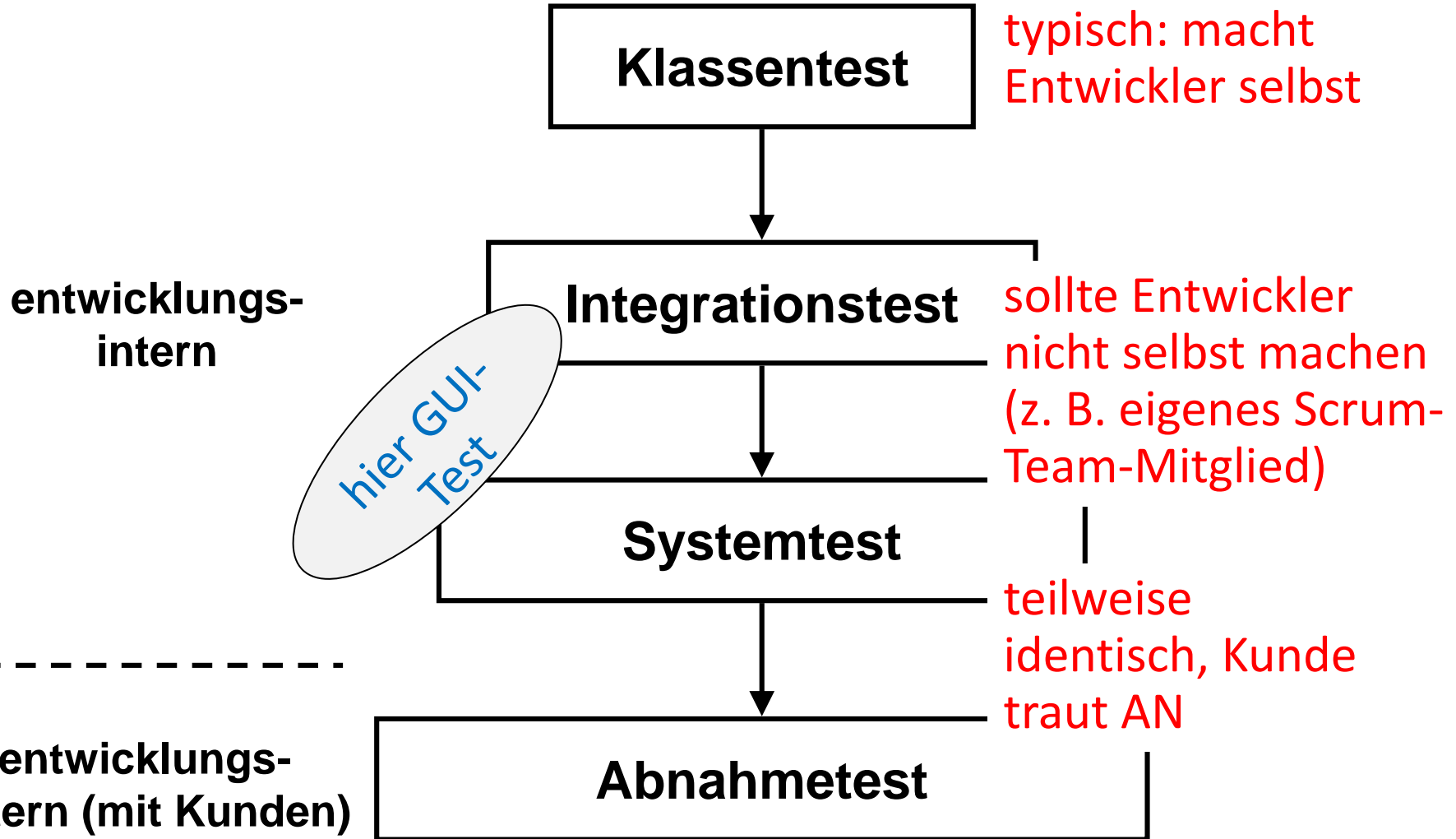
## 3.8 Organisation des QS-Prozesses in IT-Projekten

- Teststufen
- Regressionstest
- manuelle Prüfmethoden
- Testverfahren nach ANSI/IEEE-829
- Organisation der QS

siehe auch:

- H. M. Sneed, M. Winter, Testen objektorientierter Software, Hanser, München Wien
- A. Spillner, T. Roßner, T. Linz, Praxiswissen Softwaretest, ab 2. Auflage, dpunkt Verlag, Heidelberg

# Erinnerung: Teststufen (grober Ablauf)

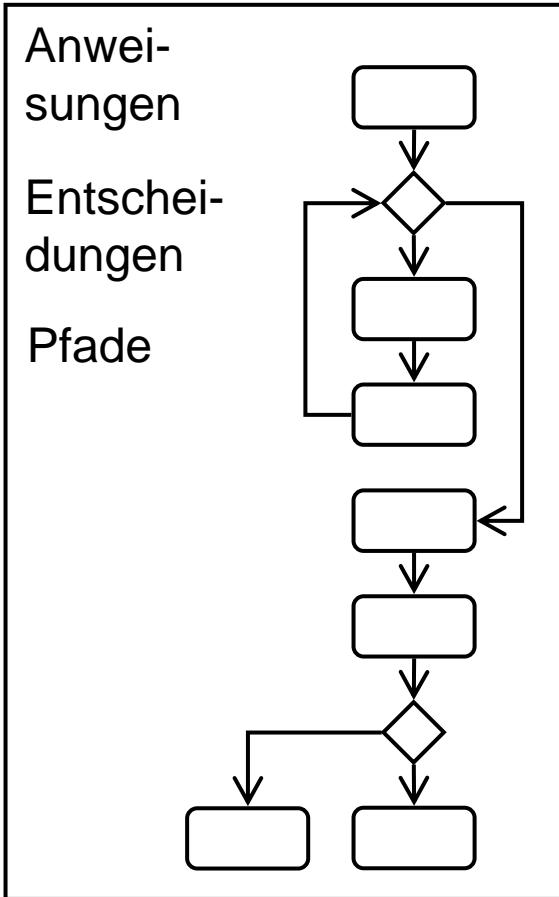


- Varianten:
  - *Unit-Test*: einzelne Methoden und/oder Klassen
  - *Modultest*: logisch-zusammengehörige Klassen, z.B. ein Package in Java
- Testziel: Prüfung gegen *Feinspezifikation*
  - Architektur, Design, Programmierkonstrukte
- Testmethode: *White-Box-Test*
- *Alle Module* müssen getestet werden
  - eventuell mit unterschiedlicher Intensität

- Module werden zu einem System integriert und getestet
- Testziele:
  - Werden Schnittstellen richtig benutzt?
  - Werden Klassen bzw. ihre Methoden richtig aufgerufen?
- Konzentration auf (*Export-*) *Schnittstellen*
  - Interne Schnittstellen können nicht mehr direkt beeinflusst werden
  - Geringere Testtiefe als beim Modultest
  - Grey-Box-Test (oder auch Black-Box)
- Techniken ähnlich wie bei Modultest
  - Pfadanalyse über die komplette Interaktion der Module oft nicht mehr sinnvoll
- Mit *minimaler Systemkonfiguration* beginnen, Integrationsstrategie spielt eine Rolle

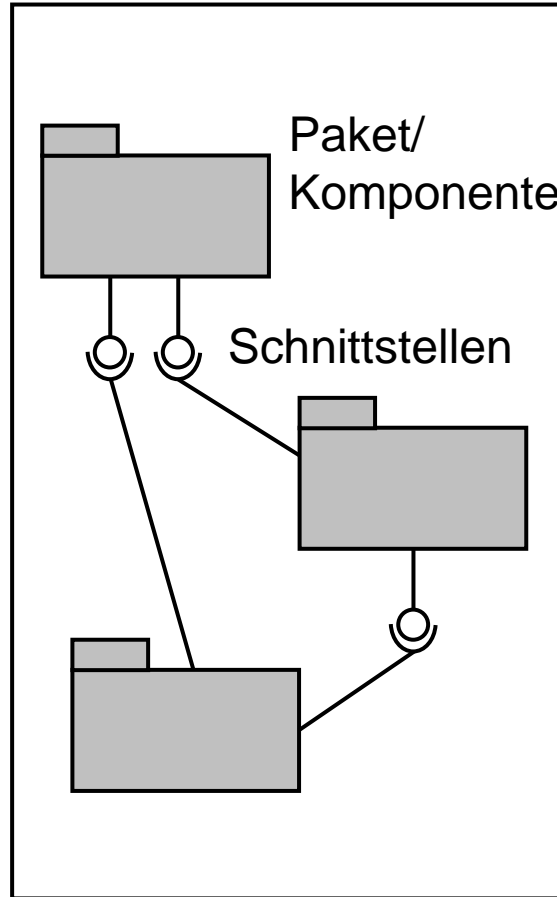
- Orientierung an den spezifizierten Systemaufgaben (z.B. Use Cases)
- Interaktion mit den (simulierten) Nachbarsystemen
- (endgültige) Validierung der *nicht-funktionalen* Anforderungen, z. B. Skalierbarkeit, Verfügbarkeit, Robustheit, ...
- möglichst interne Vorwegnahme des Abnahmetests

## White-Box-Test



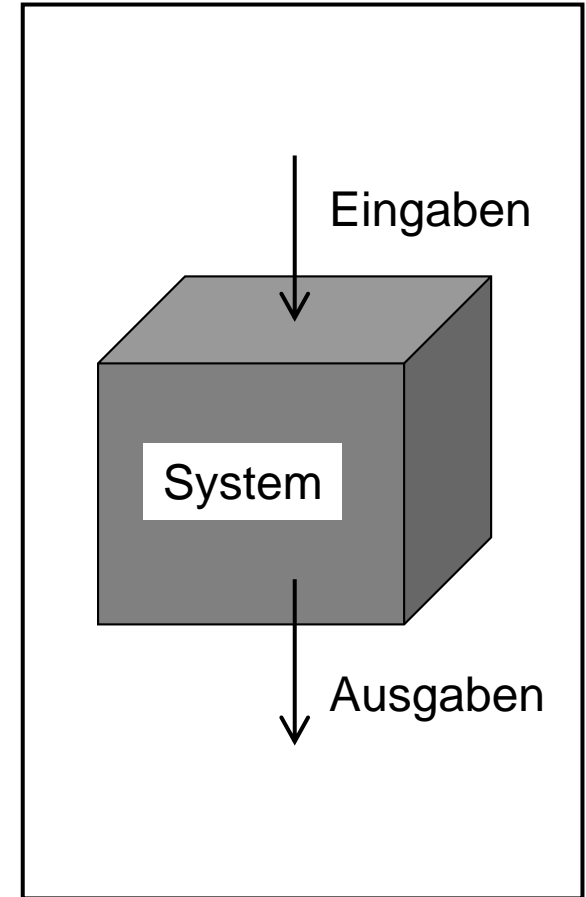
## Methoden-/Klassentest

## Gray-Box-Test



## Integrationstest

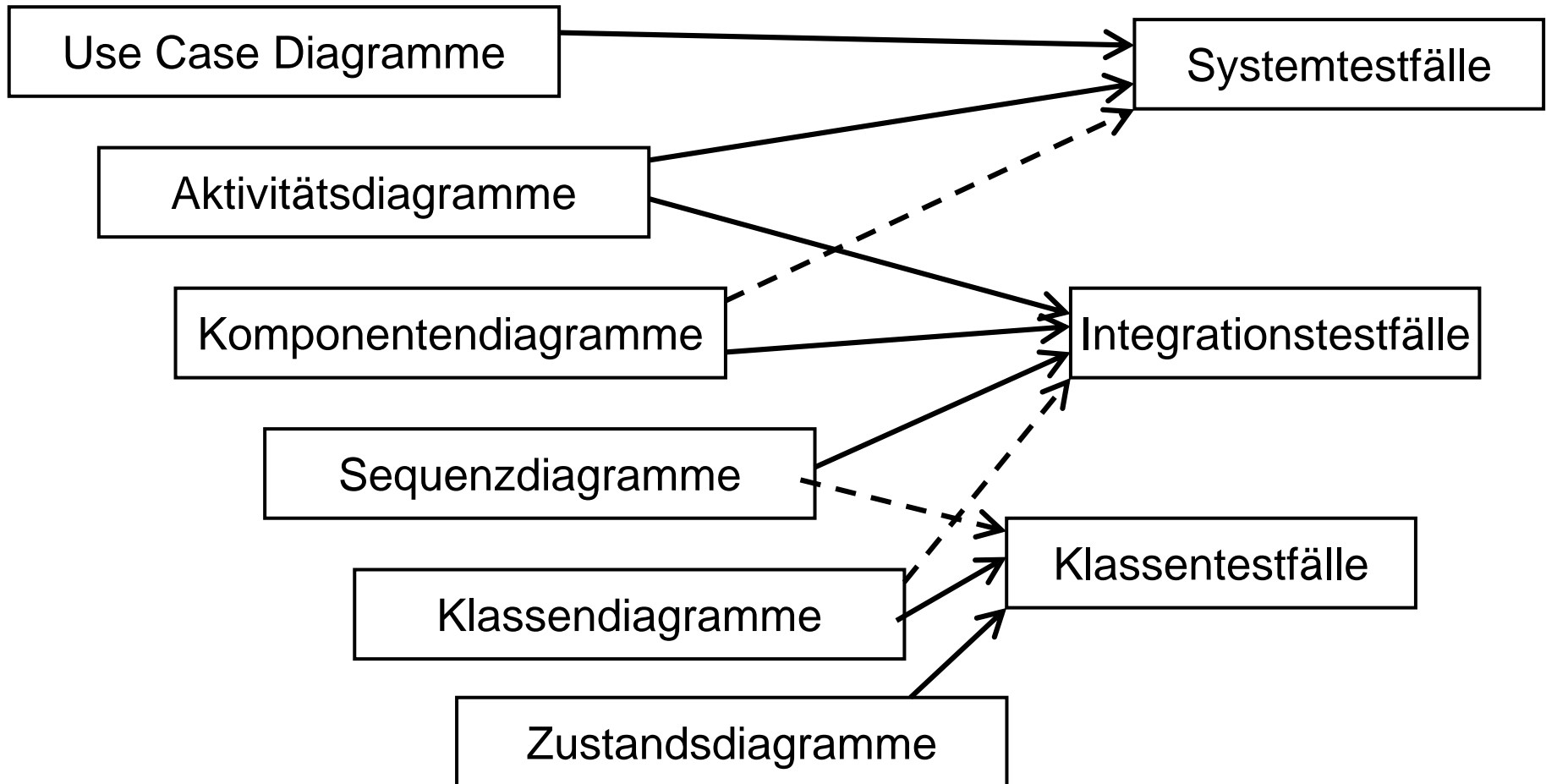
## Black-Box-Test



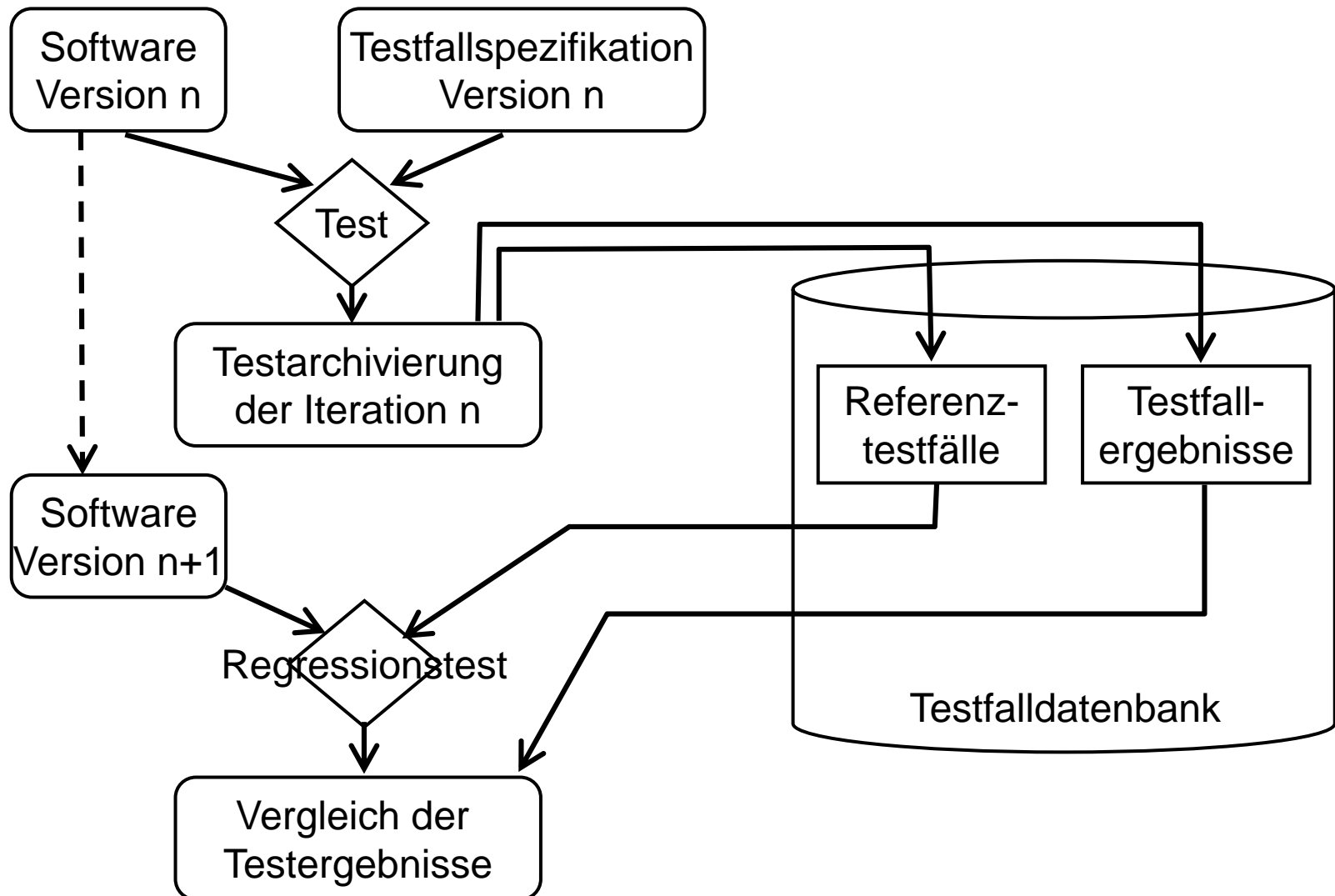
## Systemtest

## Entwicklung in der UML

## Testen



# Prinzip des Regressionstests



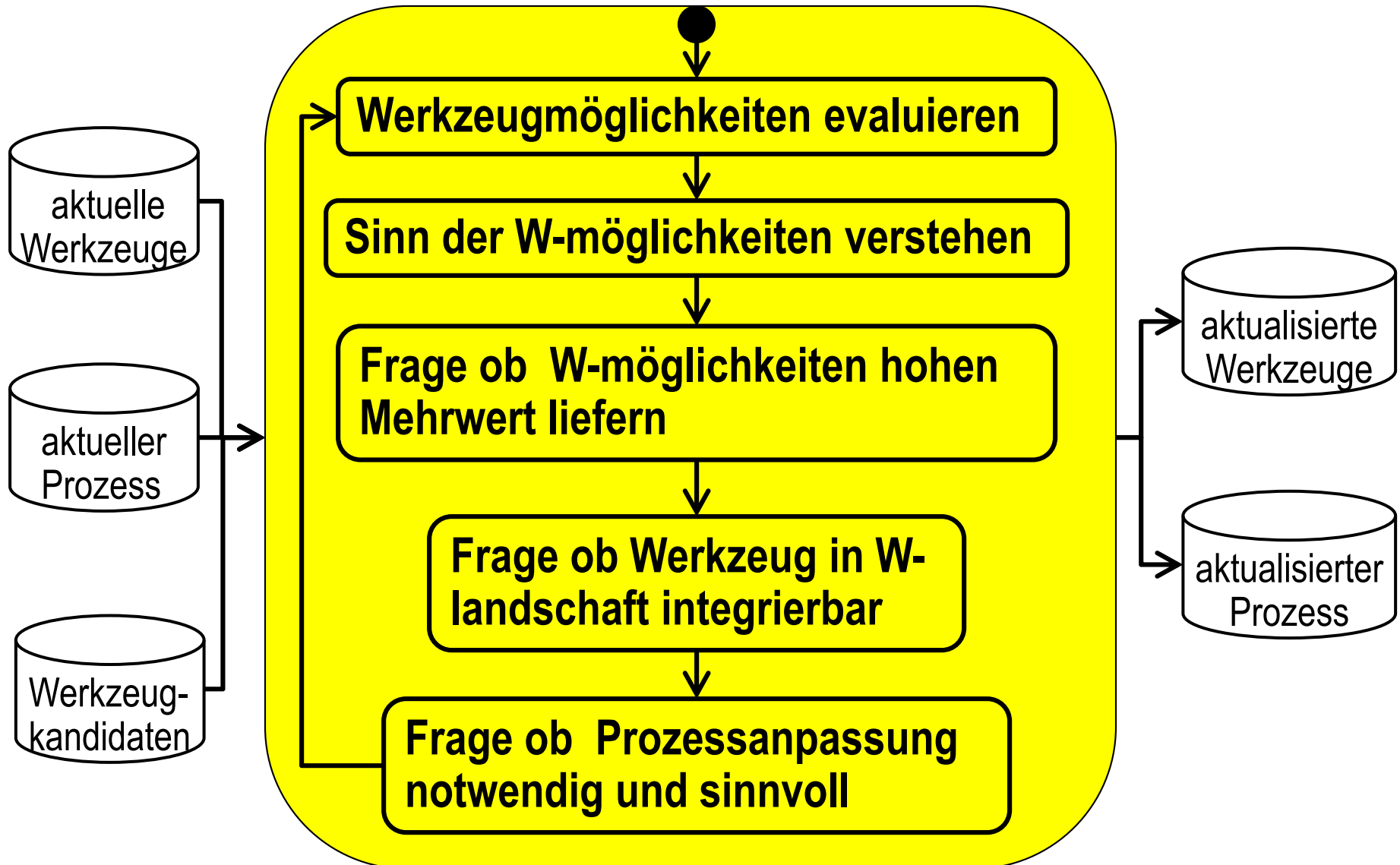


- Der Test ist geteilt in Änderungstest (White-Box) und Regressionstest (Black-Box)
- Änderungstest vom Entwickler, er schreibt die Testfälle fort.
- Regressionstest von unabhängiger Testgruppe mit den alten plus neuen Testfällen durchgeführt
- Testgruppe ist für Pflege und Fortschreibung der Systemtestfälle verantwortlich

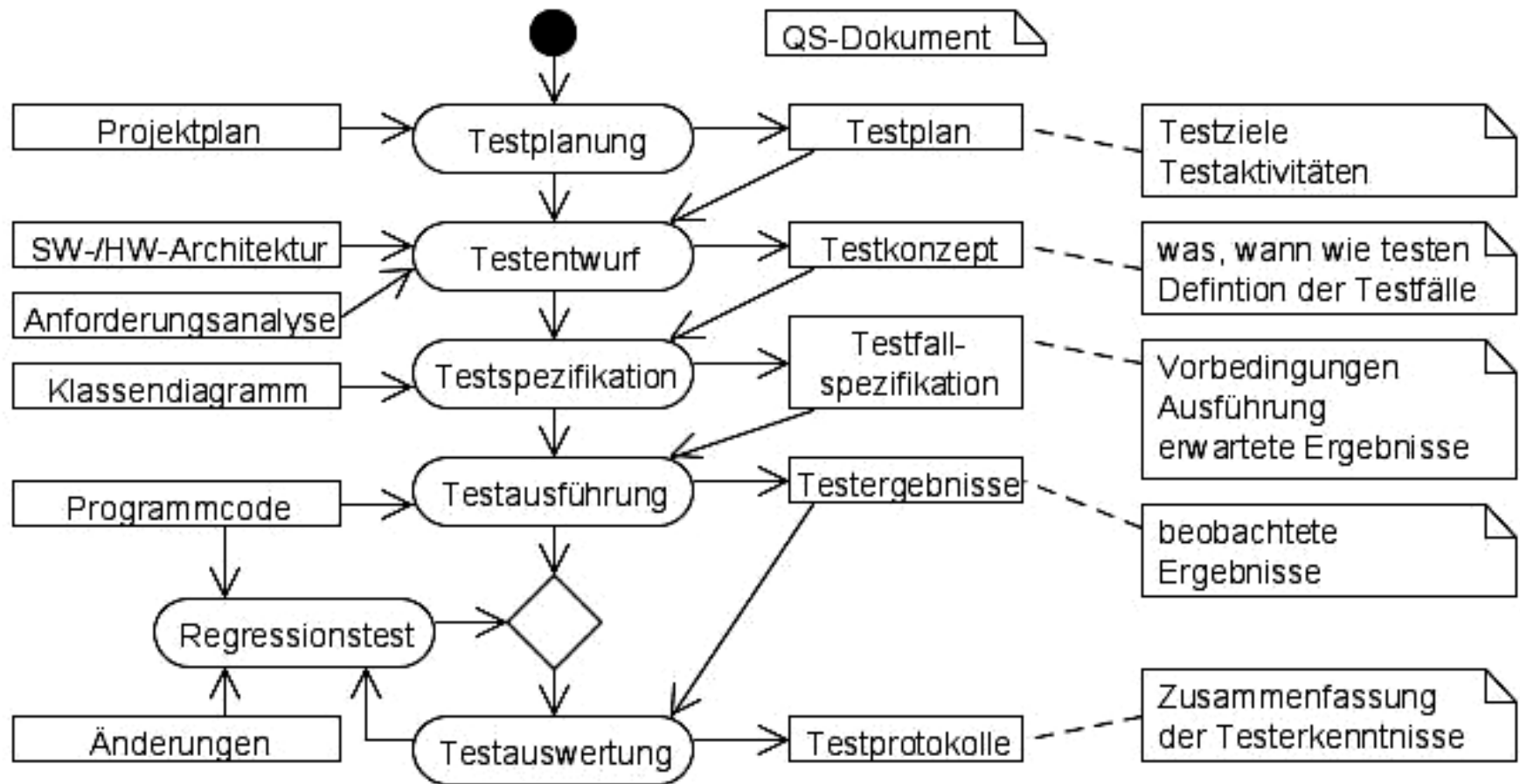
- Geforderte Performance
  - Durchsatz bzw. Transaktionsrate
  - Antwortzeiten
- Skalierbarkeit
  - Anzahl Endbenutzer
  - Datenvolumen
  - Geografische Verteilung
- Zugriffskonflikte konkurrierender Benutzer
- Entspricht dem Zeitraum nach der Inbetriebnahme
- Simulation von
  - Anzahl Endbenutzer,
  - Transaktionsrate , ...
  - Über einen signifikanten Zeitraum (mehrere Stunden)

- Produkte und Teilprodukte werden manuell analysiert, geprüft und begutachtet
- Ziel ist es, Fehler, Defekte, Inkonsistenzen und Unvollständigkeiten zu finden
- Die Überprüfung erfolgt in einer Gruppensitzung durch ein kleines Team mit definierten Rollen
- Jedes Mitglied des Prüfteams muss in der Prüfmethode geschult sein
- notwendigen Aufwand und benötigte Zeit einplanen
- Vorgesetzte und Zuhörer sollen an den Prüfungen *nicht* teilnehmen
- Inspektionen, Reviews und Walkthroughs (in abnehmender Formalität), in der Literatur ist „Reviews“ teilweise der Oberbegriff

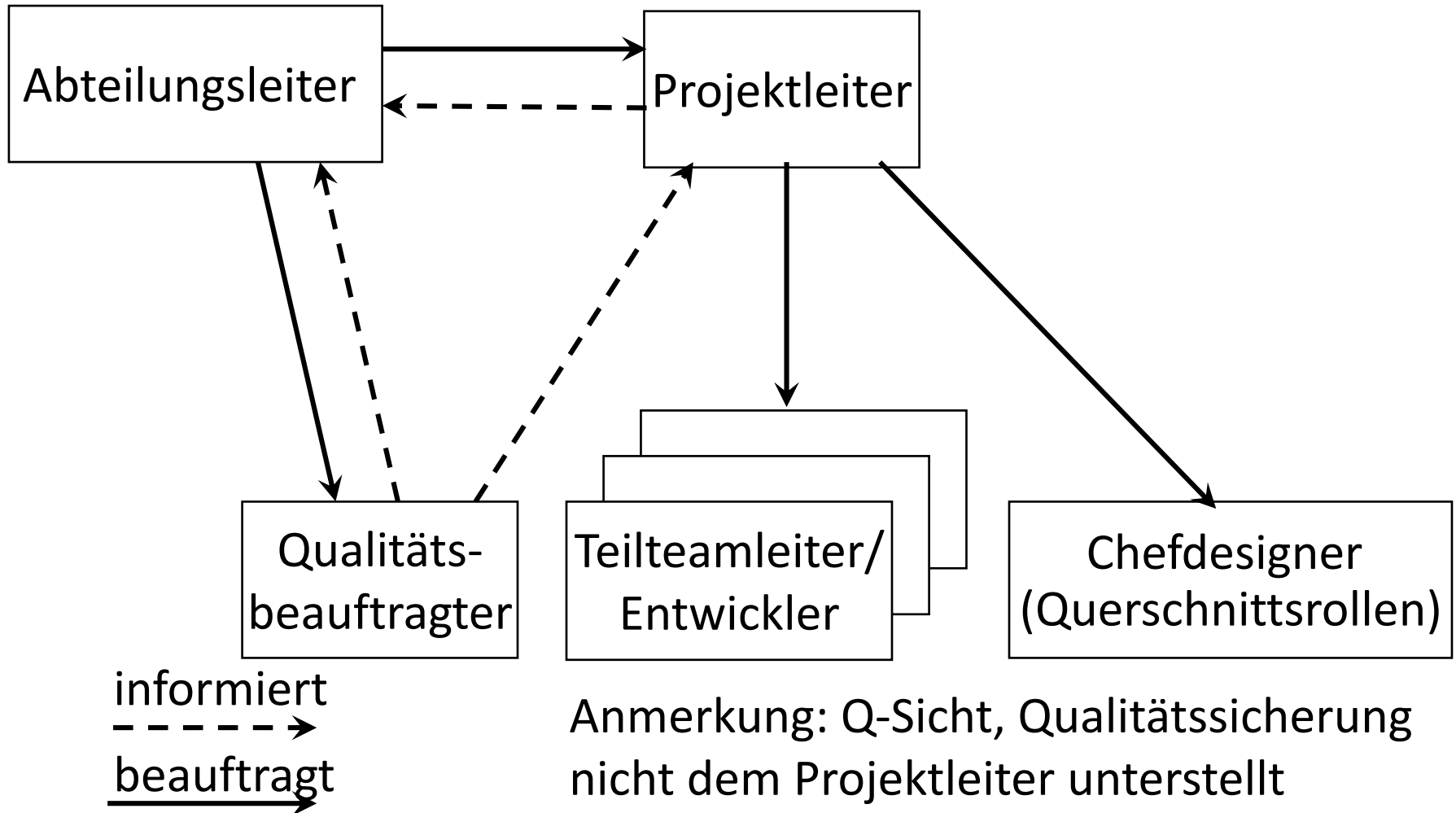
# Iterativ inkrementelle Werkzeugauswahl



# Dokumentation der Qualitätssicherung (Tests)



## Video



- Abteilungsleiter
  - hat Gesamtverantwortung für das Projekt
  - stellt Ressourcen zur Verfügung (Mitarbeiter, Budget, ...)
  - kontrolliert Budget
  - hält Kontakt zu den Entscheidungsträgern beim Kunden
- Projektleiter
  - hat Ergebnisverantwortung für Projekt einschl. Qualität
  - leitet die Teilteams und damit die Projektmitarbeiter
  - verantwortlich für inhaltlichen Kontakt zum Kunden
  - berichtet an den Abteilungsleiter

- Qualitätsbeauftragter
  - wird vom Abteilungsleiter ernannt
  - hat die Verantwortung für die QS und Durchführung von QS-Maßnahmen
  - berichtet an den Abteilungsleiter und den Projektleiter über den Stand der QS
  - QS-Maßnahmen sind sehr wichtige Aufgaben im Projekt
    - haben konkrete Ergebnisse
    - sind Grundlage für die Beurteilung des Projektfortschritts
  - Drückt den “roten Knopf“, um eine Auslieferung zu stoppen
- Frage: Was spricht für, was gegen eine eigene Q-Abteilung?



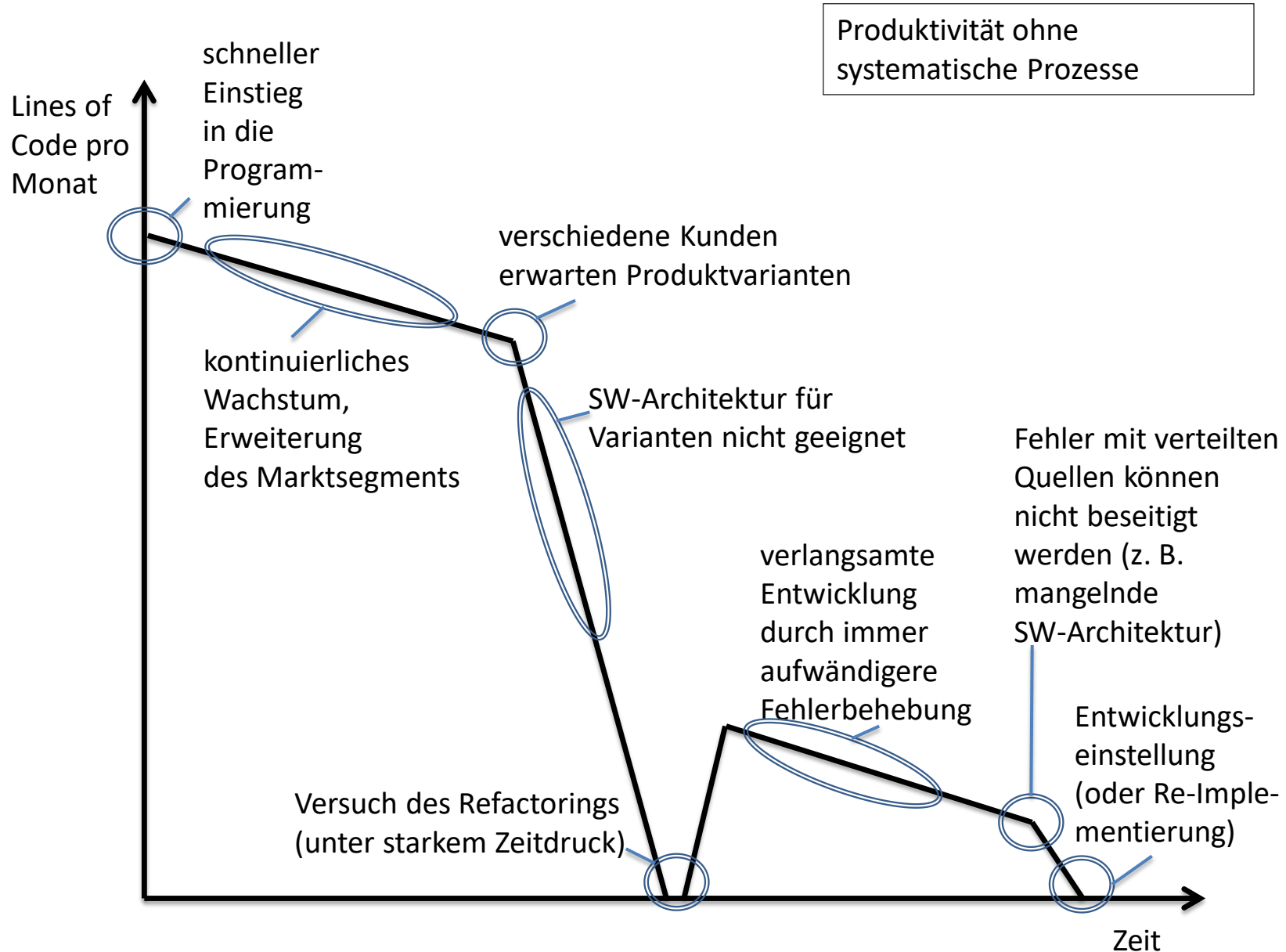
## 3.9 Testautomatisierung



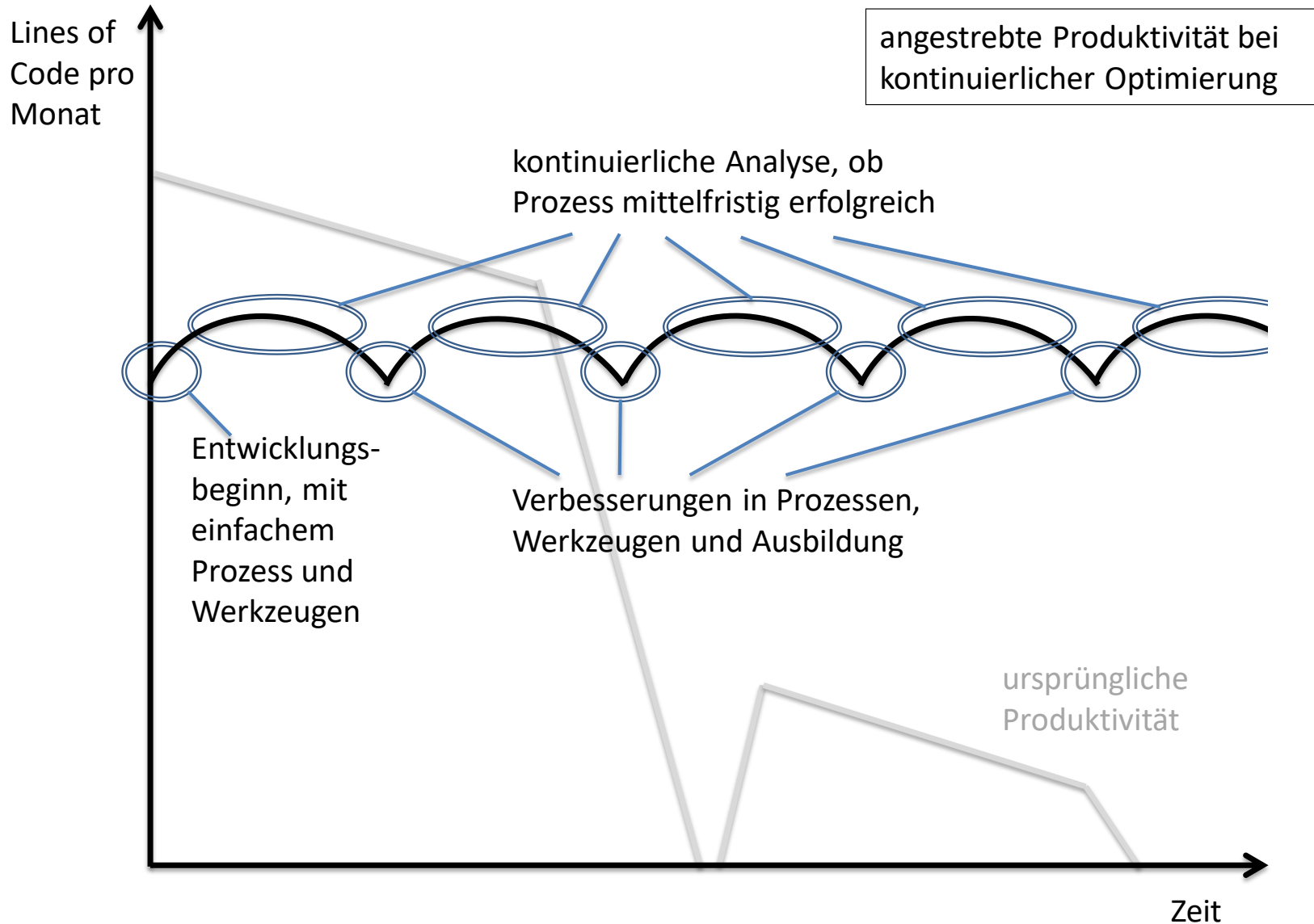
- Automatisierungsidee
- Beispiele für Werkzeuge
- Build-Server
- Idee von Build-Werkzeugen

- klassische Testansätze
  - Entwicklung einer Testspezifikation (Vorbedingung, Ausführung, erwartete Ergebnisse)
  - manuelle Testausführung
  - manuelle Erfassung und Auswertung der Testergebnisse
- erste Automatisierungsstufe
  - Werkzeuge wie JUnit, Marathon erlauben die automatische Testausführung und Protokollierung (teilweise Auswertung)
  - Werkzeuge müssen einzeln gestartet werden
- zweite Automatisierungsstufe
  - mehrere Werkzeuge laufen nacheinander / zusammen
  - Ergebnisse werden zentral protokolliert

# Warum Automatisierung? Gefahr

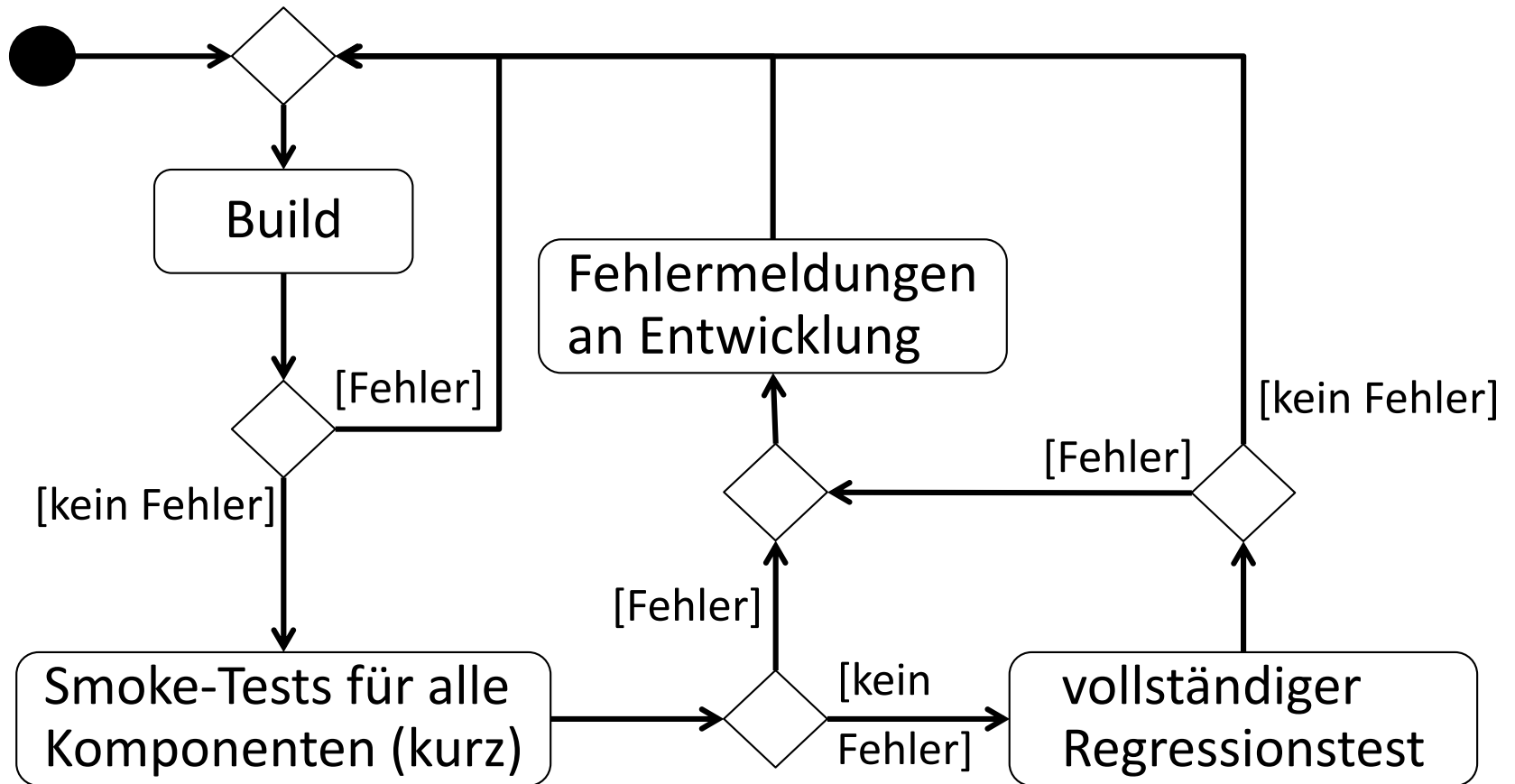


# Warum Automatisierung? Optimierter Prozess



- Konzeption und Implementierung der Automatisierung:
  - Unit-Tests
  - GUI-Tests
  - Messung der Codeüberdeckung
  - Statische Codeanalyse
  - Softwaremetrik
- Integrierbarkeit in das bisherige Verfahren

# Beispiel: Gesamttablauf



## 3.10 Testwerkzeuge basierend auf Byte-Code

- Byte-Code
- ClassLoader
- Konzept von Werkzeugen basierend auf Byte-Code
- Beispiel-Bibliotheken

- Java (und C#) wandeln Programmcode in Byte-Code als Zwischensprache
- Byte-Code wird von betriebssystemabhängigen virtuellen Maschinen ausgeführt
- Vorteil: Byte-Code kann systemunabhängig sein
- Vorteil: Virtuelle Maschine kann für verschiedene Sprachen eingesetzt werden (Java, Groovy, Kotlin, JRuby, ...), die so auch kombinierbar werden
- (kein) Nachteil: klassisch wird Byte-Code bei erster Nutzung übersetzt, so dass Systemstart verlangsamt ist (sonst keine Laufzeitunterschiede); mittlerweile Startvarianten möglich
- <https://docs.oracle.com/javase/specs/index.html>



# eine „normale“ Java-Klasse



```
package sqmClassLoader;  
public class Bsp {  
  
    static {  
        System.out.println("Das ist ja");  
    }  
  
    {  
        System.out.println("toll");  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        new Bsp();  
        new Bsp();  
    }  
}
```

```
Das ist ja  
toll  
toll
```

# Aufruf mit `-verbose:class` (Ausschnitt)

```
[0.005s][info][class,load] opened: C:\kleukersSEU\java\lib\modules
[0.011s][info][class,load] java.lang.Object source: shared objects file
[0.011s][info][class,load] java.io.Serializable source: shared objects file
...
[0.035s][info][class,load] sun.security.util.Debug source: shared objects file
[0.035s][info][class,load] sqmClassLoader.Bsp source:
file:/F:/workspaces/eclipseWS/sqmClassLoader/bin/
[0.035s][info][class,load] java.lang.PublicMethods$Key source: shared objects file
[0.035s][info][class,load] java.lang.Void source: shared objects file
[0.035s][info][class,load] java.nio.charset.CoderResult source: shared objects file
Das ist ja
toll
toll
[0.035s][info][class,load] jdk.internal.misc.TerminatingThreadLocal$1 source:
shared objects file
[0.035s][info][class,load] java.lang.Shutdown source: shared objects file
[0.035s][info][class,load] java.lang.Shutdown$Lock source: shared objects file
```

- verantwortlich zum Laden der Klassen
- ist Interface, Standardimplementierung SystemClassLoader
- Java-Basis-Klassen durch „bootstrap class loader“ geladen
- kann mehrere ClassLoader geben; jeder mit eigenem Verwaltungsraum (möglich, dass Klasse mit identischem Namen in mehreren Räumen vorliegt) -> nutzen u. a. Application Server, um mehrere Webanwendungen im selben Container zu deployen
- ClassLoader per Delegation verknüpft, Fragt bei Parent nach (Hierarchie)
- kann Klassen laden, die nicht auf dem Classpath liegen

# ClassLoader – einfaches Beispiel

```
public static void main(String[] args) {
    ClassLoader c1 = MainClassLoader.class.getClassLoader();
    List<Integer> al = List.of(1, 2, 3, 4);
    // bootstrap class loader für java. ...
    ClassLoader c2 = al.getClass().getClassLoader();
    System.out.println((c1 == c2) + " " + c1 + " ** " + c2);
    c2 = ClassLoader.getSystemClassLoader();
    System.out.println((c1 == c2));
    //ClassLoader der Anwendungsklassen
    c2 = Thread.currentThread().getContextClassLoader();
    System.out.println((c1 == c2));
    while (c1 != null) {
        System.out.println (c1.getClass().getName());
        c1 = c1.getParent();
    }
}
false jdk.internal.loader.ClassLoaders$AppClassLoader@73d16e93 ** null
true
true
jdk.internal.loader.ClassLoaders$AppClassLoader
jdk.internal.loader.ClassLoaders$PlatformClassLoader
```

## Video

- Byte-Code kann gelesen, analysiert und verändert werden
- dadurch Klassen beim Laden veränderbar
- viele Werkzeuge, z. B. Mock-Frameworks und JPA als OR-Mapper basieren darauf
- mittlerweile auch Byte-Code während der Laufzeit modifizierbar
- hier nicht behandelt: Java-Sicherheit; gibt viele Varianten schon Reflexion, aber auch Byte-Code-Bearbeitung zu verhindern, u. a.
  - Regelsystem für JVM-Ausführung, SecurityClassLoader, final
  - sealed Jars (code self contained, nur public-Zugriff)
  - obfuscating Code
- Byte-Code-Analysewerkzeug:

<https://github.com/Konloch/bytecode-viewer>

# häufiger genutzte Beispielklasse



```
public class Konto {
    private int stand;

    public void einzahlen(int betrag) {
        this.stand += betrag;
    }

    public int getStand() {
        return this.stand;
    }

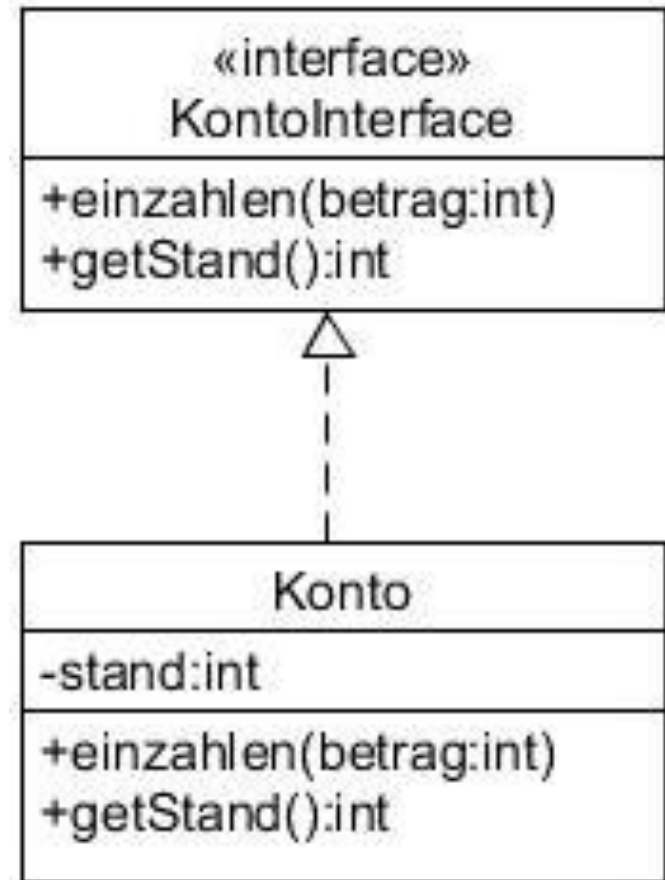
    public String toString() {
        return "Konto{" + "stand=" + this.stand + '}';
    }
}
```

# Erinnerung Decorator (1/3)

- ergänze Interface

```
public interface KontoInterface {  
    void einzahlen(int betrag);  
    int getStand();  
}
```

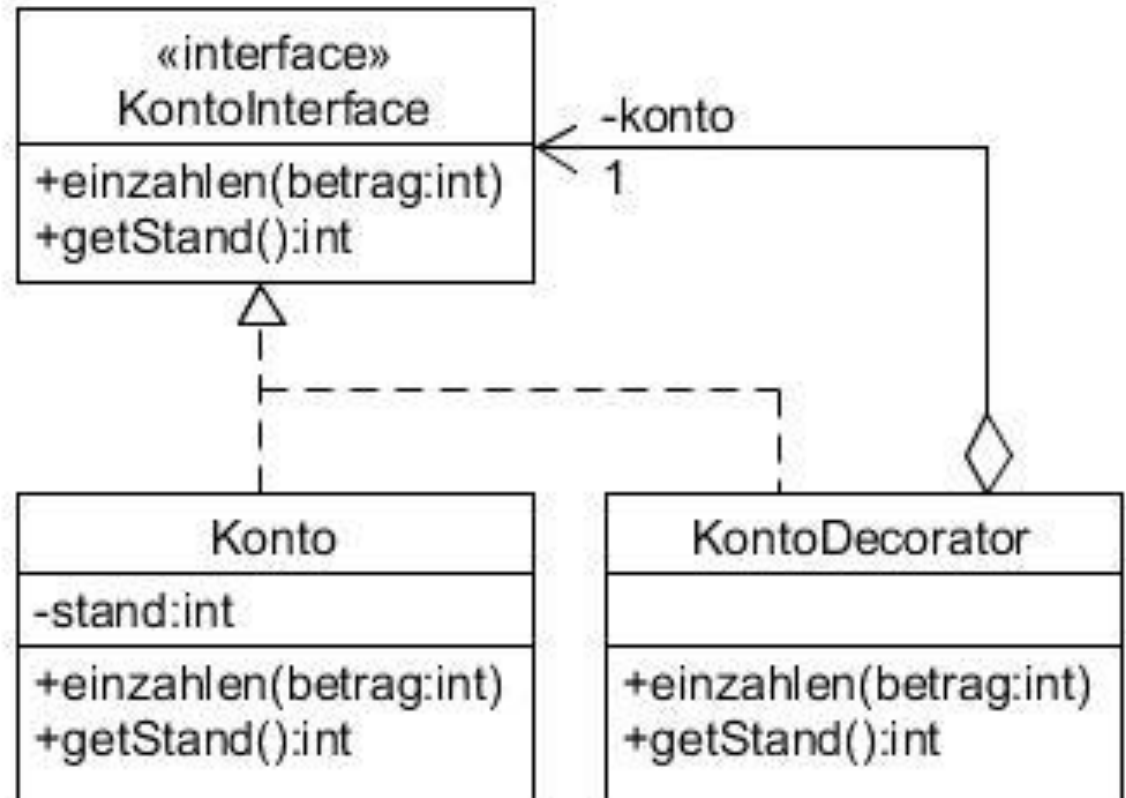
```
public class Konto  
    implements KontoInterface { ...
```



- Was ist aber, wenn Klasse Konto nicht verändert werden soll (hier Fallstudie: jedes Einzahlen soll 4 kosten, Kosten sollen gemerkt werden)

# Erinnerung Decorator (2/3)

- ergänze neue Klasse (Decorator) die das Interface realisiert und ein Objekt der Klasse als Exemplarvariable hält
- Idee: delegiere Aufrufe an diese Exemplarvariable und ergänze drum herum neue Funktionalität
- flexibler: Exemplarvariable nutzt Interface-Typ





# Erinnerung Decorator (3/3)

```
public class KontoDecorator implements KontoInterface {  
    private KontoInterface konto;  
  
    public KontoDecorator(KontoInterface konto){  
        this.konto = konto;  
    }  
  
    @Override  
    public void einzahlen(int betrag) {  
        System.out.println("vor einzahlen");  
        this.konto.einzahlen(betrag);  
        System.out.println("nach einzahlen");  
    }  
  
    @Override  
    public int getStand() {  
        System.out.println("vor getStand");  
        int ergebnis = this.konto.getStand();  
        System.out.println("nach getStand");  
        return ergebnis;  
    }  
}
```

- Code Generation Library, erlaubt die Veränderung von Byte-Code und Erstellung neuer Klassen auf Basis existierenden Byte Codes
- wurde/wird in Hibernate und Spring genutzt
- existierende (also kompilierte) Klassen werden bearbeitet
- u. a. Enhancer: Nutze existierende Klasse X, ermögliche es Aufrufe von Methoden von X zu verändern; resultierendes Objekt hat Typ X (anonyme von X abgeleitete Klasse)
- <https://github.com/cglib/cglib>
- <https://dzone.com/articles/cglib-missing-manual>

# cglib: Einführendes Beispiel (1/2)



```
public static void main(String[] arg) {
    Konto k = new Konto();
    Enhancer enhancer = new Enhancer();
    enhancer.setSuperclass(Konto.class);
    enhancer.setCallback((MethodInterceptor)
        (obj, method, args, proxy) -> {
            System.out.println("// obj + // Endlosrekursion
                "\n method: " + method
                    + "\n args: " + Arrays.asList(args)
                    + "\n proxy: " + proxy + "\n");
            if (method.getDeclaringClass() != Object.class
                && method.getReturnType() == int.class) {
                return 42;
            } else {
                return proxy.invokeSuper(obj, args);
            }
        });
    Konto k2 = (Konto) enhancer.create();
}
```

## cglib: Einführendes Beispiel (2/2)

```
System.out.println(k + " -- " + k2);  
System.out.println(k.getStand() + " -- " + k2.getStand());  
System.out.println(k.getClass() + " -- " + k2.getClass());
```

```
method: public java.lang.String entity.Konto.toString()
```

```
args: []
```

```
proxy: net.sf.cglib.proxy.MethodProxy@6ad5c04e
```

```
Konto{stand=0} -- Konto{stand=0}
```

```
method: public int entity.Konto.getStand()
```

```
args: []
```

```
proxy: net.sf.cglib.proxy.MethodProxy@2c8d66b2
```

```
0 -- 42
```

```
class entity.Konto -- class entity.Konto$$EnhancerByCGLIB$$b2cd91c6
```

- generell ist cglib auf Java-Modulsystem umgestellt, trotzdem:
- Caused by: java.lang.reflect.InaccessibleObjectException:  
Unable to make protected final java.lang.Class  
java.lang.ClassLoader.defineClass(java.lang.String,byte[],int,int,  
t,java.security.ProtectionDomain) throws  
java.lang.ClassFormatError accessible: module java.base does  
not "opens java.lang" to module net.sf.cglib
- Lösung mit Hilfe des „Aufweichens“ des Modulsystems, mit  
VM-Argument:  
**`--add-opens java.base/java.lang=net.sf.cglib`**

# cglib – zweite Nutzungsmöglichkeit (1/2)



```
Class<?>[] ca = new Class[0];
CallbackHelper callbackHelper
    = new CallbackHelper(Konto.class, ca) {
    @Override
    protected Object getCallback(Method method) {
        if (method.getDeclaringClass() != Object.class
            && method.getReturnType() == int.class) {
            return new FixedValue() {
                @Override
                public Object loadObject() throws Exception {
                    return 41;
                }
            };
        } else {
            return NoOp.INSTANCE;
        }
    }
};
```

## cglib – zweite Nutzungsmöglichkeit (2/2)

```
enhancer.setCallbackFilter(callbackHelper);
enhancer.setCallbacks(callbackHelper.getCallbacks());
Konto k3 = (Konto) enhancer.create();
System.out.println("\n-----\n");
System.out.println("k3: " + k3);
System.out.println("getStand: " + k3.getStand());
System.out.println("getClass " + k3.getClass());
System.out.println("instanceof: " + (k3 instanceof Konto));
```

```
k3: Konto{stand=0}
getStand: 41
getClass class entity.Konto$$EnhancerByCGLIB$$7b5f140d
instanceof: true
```

- Erinnerung Konto soll sich zusätzlich Gebühren merken
- cglib nicht direkt dafür vorgesehen Objektvariablen zu ergänzen
- da existierende Objekte nicht erweitert werden können, wird neuer Konstruktor für Konto (Klassenmethode) geschrieben
- in dieser Klasse werden Gebühren aller erzeugten Konten mitverwaltet (Map)
  
- Spielerei: Gebühren sollen bei getStand() zum Ergebnis dazugerechnet werden; zeigt Veränderungsmöglichkeiten von Ergebnisaufrufen



```
public class KontoDecorator {
    private static Map<Konto, Integer> gebuehren = new HashMap<>();
    private static Enhancer enhancer;

    public static Konto decorate() {
        if (enhancer == null) {
            enhancer = new Enhancer();
            enhancer.setSuperclass(Konto.class);
            enhancer.setCallback(
                (MethodInterceptor) (obj, method, args, proxy) -> {
                    if (obj instanceof Konto
                        && method.getName().equals("einzahlen")) {
                        gebuehren.put((Konto) obj, gebuehren.get(obj) + 4);
                        args[0] = Integer.parseInt(args[0].toString()) - 4;
                        return proxy.invokeSuper(obj, args);
                    }
                }
            );
        }
    }
}
```

```
        if (obj instanceof Konto
            && method.getName().equals("getStand")) {
            Object o = proxy.invokeSuper(obj, args);
            var stand = Integer.parseInt(o.toString());
            // Gebuehren verschleiern
            return stand + gebuehren.get(obj);
        }
        // evtl TODO toString() ersetzen
        return proxy.invokeSuper(obj, args);
    });
}
Konto k = (Konto) enhancer.create();
gebuehren.put(k, 0);
return k;
}
}
```

```
public static void main(String[] args) {  
    Konto k1 = KontoDecorator.decorate();  
    Konto k2 = KontoDecorator.decorate();  
    System.out.println("k1 == k2: " + (k1 == k2));  
    k1.einzahlen(42);  
    k1.einzahlen(4200);  
    System.out.println("k1: " + k1  
        + "\nstand: " + k1.getStand()  
        + "\nk2: " + k2);  
}
```

```
k1 == k2: false  
k1: Konto{stand=4234}  
stand: 4242  
k2: Konto{stand=0}
```

- bietet im Wesentlichen die gezeigten Ansätze (noch Immutable Beans und „Kleinkram“)
- lange Zeit in Mock-Frameworks und OR-Mappern genutzt; reichte dann aber für neue Use Cases nicht mehr aus
- seit 2012 nicht intensiv weiterentwickelt
- trotzdem sinnvoll nutzbar (vorher eigene Use Cases durchgehen; gilt für alle vorgestellten Ansätze)
- ob wirklich nutzbar stellt sich oft erst mit Prototypen heraus (gilt für alle vorgestellten Ansätze)

- cglib erzeugt neue Klassen
- um existierende Klassen zu bearbeiten, muss deren Byte-Code verändert werden
- dies ist mit Java Agenten (seit Java 1.5) möglich
- Java-Agent benötigt mindestens folgende Methode  
`public static void premain(String arg, Instrumentation ins)`
- Agent muss in Jar-Datei gepackt werden
- Jar-Datei muss Manifest META-INF/MANIFEST.MF enthalten in der Agent-Klasse genannt wird
- Java-Agents können zum Programmstart übergeben werden  
`-javaagent:<Pfad zum jar>\<Jardatei>=optionaleParameter`
- alternativ direkt im laufenden Programm ladbar, Programmstart mit `-Djdk.attach.allowAttachSelf=true`

# Beispielprojekt (1/7)

- typisch ist eigenes Projekt mit Agent, der dann woanders genutzt wird
- geht auch als ein Projekt (zum Experimentieren)

- MANIFEST.MF

**Manifest-Version: 1.0**

**Premain-Class: agent.Agent**

**Agent-Class: agent.Agent**

**Permissions: all-permissions**

**Can-Redefine-Classes: true**

**Can-Retransform-Classes: true**

```
▼ sqmAgent
  > JRE System Library [JavaSE-13]
  ▼ src
    ▼ agent
      > Agent.java
      > MeinTransformer.java
    > entity
  ▼ main
    > MainsqmAgent.java
    > MainsqmAgentDynamisch.java
  > module-info.java
  ▼ META-INF
    MANIFEST.MF
  jardescription.jardesc
```

```
public class Agent {  
    // nur aufgerufen, wenn Agent dynamisch geladen  
    public static void agentmain(String agentArgument  
        , Instrumentation instrumentation) {  
        System.out.println("agentmain aufgerufen");  
        premain(agentArgument, instrumentation);  
    }  
  
    // nur Aufgerufen, wenn Agent statisch geladen, d. h.  
    // mit -javaagent: ... (eher ueblich, da so „normale“  
    // Programme bearbeitbar)  
    public static void premain(String agentArgument  
        , Instrumentation instrumentation) {  
        System.out.println("arg: " + agentArgument);  
        instrumentation.addTransformer(new MeinTransformer());  
    }  
}
```

```
public class MeinTransformer implements ClassFileTransformer {
    @Override
    public byte[] transform(ClassLoader loader
        , String className
        , Class<?> classBeingRedefined
        , ProtectionDomain protectionDomain
        , byte[] classfileBuffer)
        throws IllegalClassFormatException {
        System.out.println("transform: " + className);
        // hier wuerden spannende Dinge passieren
        return classfileBuffer;
    }
}
// damit nicht direkt mit Byte-Code gearbeitet werden muss
// (geht auch), gibt es diverse Bibliotheken, u. a.
// ASM: https://asm.ow2.io/
// Javassist: https://www.javassist.org/
```



# Beispielprojekt (4/7)

```
// Aufruf mit VM-Argument:  
//-javaagent:F:\workspaces\exports\sqmAgent\sqmAgent.jar=optionen  
public class MainsqmAgent {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Konto k = new Konto();  
        k.einzahlen(42);  
        System.out.println("k: " + k);  
    }  
  
}
```

# Beispielprojekt (5/7) - Ausgabe

**arg: optionen**

**transform: sun/launcher/LauncherHelper**

**transform: java/lang/WeakPairMap\$Pair\$Weak**

**transform: java/lang/WeakPairMap\$WeakRefPeer**

**transform: java/lang/WeakPairMap\$Pair\$Weak\$1**

**transform: java/lang/StringCoding**

**transform: java/lang/StringCoding\$1**

**transform: java/lang/StringCoding\$StringDecoder**

**transform: java/nio/charset/CharsetDecoder**

**transform: sun/nio/cs/SingleByte\$Decoder**

**transform: sun/nio/cs/ArrayDecoder**

**transform: java/lang/StringCoding\$Result**

**transform: main/MainsqmAgent**

**transform: entity/Konto**

**k: Konto{stand=42}**

**transform: java/util/IdentityHashMap\$IdentityHashMapIterator**

**transform: java/util/IdentityHashMap\$KeyIterator**

**transform: java/lang/Shutdown**

**transform: java/lang/Shutdown\$Lock**

# Beispielprojekt (6/7) – neue Main-Klasse

```
public static void loadAgent() throws IOException
    , AttachNotSupportedException, AgentLoadException
    , AgentInitializationException {
    long processId = ProcessHandle.current().pid();
    String agentJar = "..\\..\\exports\\sqmAgent\\sqmAgent.jar";
    VirtualMachine vm = VirtualMachine.attach(""+processId);
    try {
        vm.loadAgent(agentJar, "optionen");
    } finally {
        vm.detach();
    }
}
```

```
public static void main(String[] args) throws Exception {
    loadAgent(); // (fast) nur sinnvoll vor Klassennutzung
    Konto k = new Konto();
    k.einzahlen(42);
    System.out.println("k: " + k);
}
```

# Beispielprojekt (7/7) – andere Ausgabe

agentmain aufgerufen

arg: optionen

transform: java/lang/IndexOutOfBoundsException

transform: java/lang/WeakPairMap\$Pair\$Weak

transform: java/lang/WeakPairMap\$WeakRefPeer

transform: java/lang/WeakPairMap\$Pair\$Weak\$1

transform: entity/Konto

k: Konto{stand=42}

transform: java/util/IdentityHashMap\$IdentityHashMapIterator

transform: java/util/IdentityHashMap\$KeyIterator

transform: java/lang/Shutdown

transform: java/lang/Shutdown\$Lock

- zu jedem Konstruktor `K(.)` gehört eine Initialisierungsmethode `<init>(.)`; die spitzen Klammern gehören zum Namen
- Idee: jeder Konstruktor kann als Klassenmethode interpretiert werden
- gibt weiterhin pro Klasse eine Klasseninitialisierungsmethode `<clinit>()` möglich; die spitzen Klammern gehören zum Namen; nur eine parameterlose Methode
- Methode existiert, wenn `static{}`-Methode oder/und Klassenvariablen existieren

# Byteman -Konzept

- ermöglicht das Beobachten und Verändern des Methodenverhaltens von außen
- realisiert als Agent
- System arbeitet regelbasiert mit Event – Condition –Action Paradigma
- Event: Methode wird aufgerufen, Methode wird verlassen
- Condition: Boolescher Java-Ausdruck (oft TRUE)
- Action: Ausgaben, Veränderung von Parametern, Veränderung von Ergebnissen; generell Aufruf von Klassenmethoden
- relativ viel Dokumentation; nicht sehr ins Detail gehend
- <https://byteman.jboss.org/>
- <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1960314.1960325> (frei in HS)

```
# das danach ist Kommentar
RULE verfolge setX # freier, aber eindeutiger Name
CLASS main.Beispiel # welche Klasse, auch INTERFACE nutzbar
METHOD setX        # welche Methode, Parametertypen in Klammern
AT ENTRY           # Event AT EXIT, AT INVOKE (Methode)
                   # AT LINE 42, AFTER READ/WRITE (Variable)
BIND par = $1      # Hilfsvariablen, $i für i-ter Parameter
IF true            # Condition
DO println("in " + $0 + " x " + par) # $0 oder $this für this
ENDRULE
```

- reine ASCII-Regeln, Byteman hat Programme zur Syntaxprüfung
- Bei Klassen- und Methodennamen kein \* erlaubt
- BIND und DO: Befehlssequenzen mit ; getrennt
- println(.) ist Klassenmethode eines Hilfsobjekts
- DO, auch möglich Exception zu werfen
- hier nur grober Einblick (u. a. weitere Events, Thread-Handling)

# Byteman - Spezialsymbole

Symbol	Bedeutung
\$!	AT EXIT: Rückgabewert AT INVOKE: lokaler Rückgabewert
\$#	Anzahl Parameter
\$0, \$this	aktuelles Objekt
\$1, \$2, ..., \$n	n-ter Parameter
\$@	Object-Array [\$0,\$1,\$2,...]
\$CLASS	voll qualifizierter Klassenname
\$METHOD	String, detaillierter Methodename
\$<name>	Parametername oder Name lokaler Variable



# Byteman – einführendes (schräges) Beispiel (1/3)

```
public class Quadrat {
    private int i = 0;
    private boolean ende = false;

    public void zeigeQuadrade() {
        double x = 42.42;
        while(!this.ende) {
            this.ausgabe(i++);
        }
    }

    public void ausgabe(int i) {
        System.out.println(i + ": " + (i*i));
    }
}
```

# Byteman – einführendes Beispiel (2/4) – regeln.btm



**RULE Showcase**

**CLASS** sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat

**METHOD** zeigeQuadrate

**AT EXIT**

**IF** callerEquals("MainsqmEinfuehrung.main",true) #nur hier

**DO** System.out.println("" + \$this + "\n# " + \$# + "\n0 "  
+ \$0 + "\nclass " + \$CLASS + "\nmethod " + \$METHOD  
+ "\ni " + \$this.i + "\nx " + \$x)

**ENDRULE**

**RULE Stop die Schleife**

**CLASS** sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat

**METHOD** ausgabe

**AT ENTRY**

**BIND** par = \$this.i

**IF** par > 3

**DO** System.out.println("Hallo");  
\$this.ende = true

**ENDRULE**

```
RULE Konstruktor
```

```
CLASS sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat
```

```
METHOD <init>
```

```
AT EXIT
```

```
IF TRUE
```

```
DO System.out.println("" + $this + "\nclass " + $CLASS  
    + "\nmethod " + $METHOD)
```

```
ENDRULE
```

- Falls eine Regel nicht anwendbar, oben z. B. Zugriff auf \$1, wird sie ohne Fehlermeldung einfach nicht ausgeführt
- gibt Prüfprogramm bmcheck (erstmal aufwändig zu konfigurieren)
- <https://downloads.jboss.org/byteman/4.0.13/byteman-programmers-guide.html>

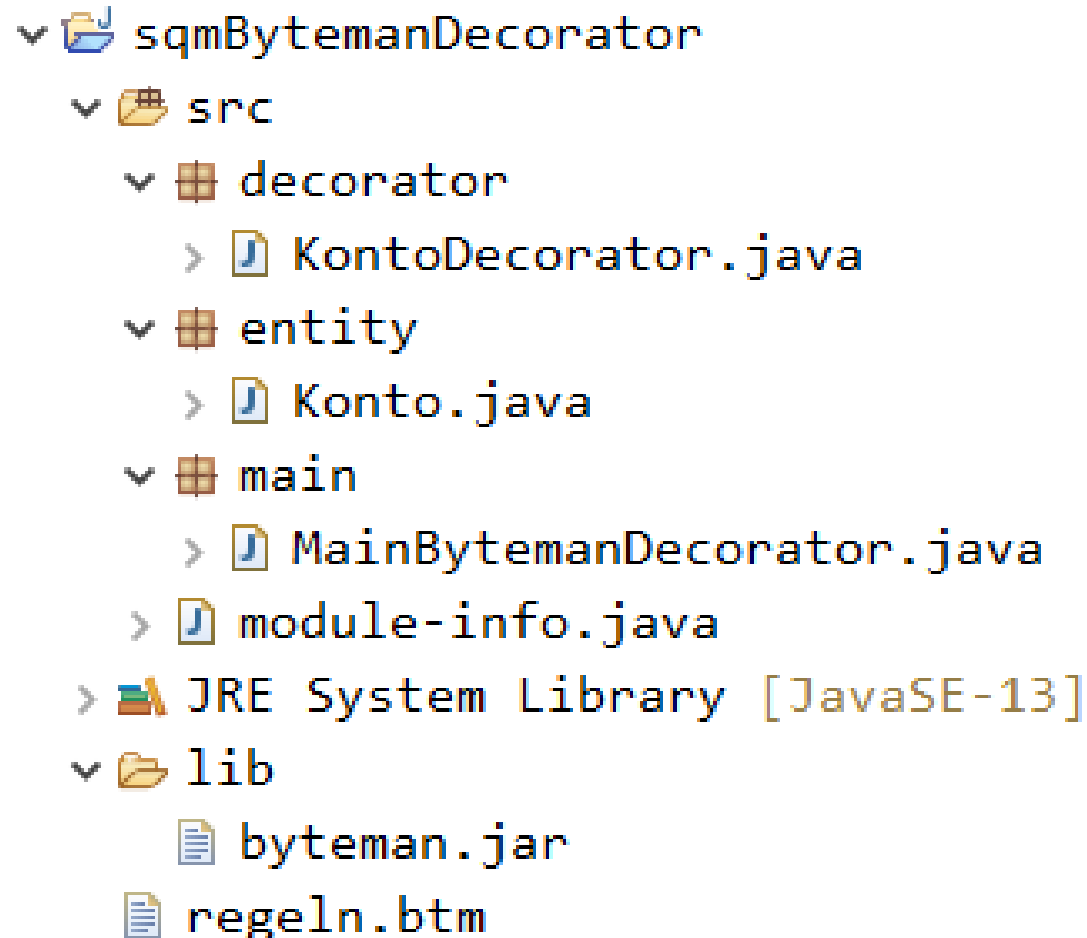
# Byteman – einführendes Beispiel (4/4)

```
public class MainsqmEinfuehrung {  
    //Aufruf mit -javaagent:lib\byteman.jar=script:regeln.btm  
    public static void main(String[] args) {  
        new Quadrat().zeigeQuadrade();  
    }  
}
```

```
sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat@1810399e  
class sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat  
method <init>() void  
0: 0  
1: 1  
2: 4  
Hallo  
3: 9  
sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat@1810399e  
# 0  
0 sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat@1810399e  
class sqmBytemanEinfuehrung.Quadrat  
method zeigeQuadrade() void  
i 4  
x 42.42
```

# Byteman – Decorator (1/4)

- es können keine Variablen oder Methoden hinzugefügt werden
- aber Zugriffe können protokolliert und verändert werden
- Originalklasse (final) wird verändert und genutzt
- wieder Hilfsklasse zur Verwaltung der Gebühren
- wieder Key,Value-Pärchen (Konto, Gebühren)
- Byteman muss nicht im CLASSPATH sein



# Byteman – Decorator (2/4) - Verwaltungsklasse

```
public class KontoDecorator {
    private static Map<Konto, Integer> gebuehren
        = new HashMap<>();

    public static void einzahlgebuehr(Konto k) {
        if (gebuehren.get(k) == null) {
            gebuehren.put(k, 4);
        } else {
            gebuehren.put(k, gebuehren.get(k) + 4);
        }
    }

    public static int gebuehren(Konto k) {
        if (gebuehren.get(k) == null) {
            return 0;
        }
        return gebuehren.get(k);
    }
}
```

# Byteman – Decorator (3/4) – Regeln regeln.btm

```
RULE Einzahlsteuer
CLASS entity.Konto
METHOD einzahlen
AT ENTRY
BIND param = $1 - 4
IF true
DO decorator.KontoDecorator.einzahlgebuehr($0);
    $1=param
ENDRULE
```

```
RULE Beim Get Steuern Zurueckmogeln
CLASS entity.Konto
METHOD getStand
AT EXIT
BIND param = $! + decorator.KontoDecorator.gebuehren($0)
IF true
DO $!=param
ENDRULE
```

# Byteman – Decorator (4/4)

```
// Aufruf mit -javaagent:lib\byteman.jar=script:regeln.btm
public class MainBytemanDecorator {

    public static void main(String[] args) {
        Konto k1 = new Konto();
        Konto k2 = new Konto();
        System.out.println("k1 == k2: " + (k1 == k2));
        k1.einzahlen(42);
        k1.einzahlen(4200);
        System.out.println("k1: " + k1
            + "\nstand: " + k1.getStand()
            + "\nk2: " + k2);
    }
}
```

```
k1 == k2: false
k1: Konto{stand=4234}
stand: 4242
k2: Konto{stand=0}
```



- generell kann ByteMan in JUnit-Tests genutzt werden, da sie, wie jedes Java-Programm mit einem Agent aufgerufen werden können

**@Test**

```
void test() {  
    Konto sut = new Konto();  
    sut.einzahlen(42);  
    Assertions.assertEquals(42, sut.getStand());  
    Assertions.assertTrue(sut.toString().contains("38"));  
}
```

- ByteMan unterstützt aber JUnit-Tests darüber hinaus
- in Annotationen kann Regel-Datei ausgewählt werden, für alle Tests und Tests individuell
- ByteMan-Regeln können als Annotationen angegeben werden
- JUnit 5-Erweiterung nicht kompatibel mit Modul-System (da Paketerweiterung)

# Byteman-Tests (1/5)



```
package main;
public class Beispiel { // zu testen
    public static int wert() {
        return 0;
    }

    public static int wert2() {
        return 0;
    }
}
```

```
RULE neues Endeergebnis # in regeln.btm
CLASS main.Beiispiel
METHOD wert
AT EXIT
IF true
DO RETURN 42    # alternativ zu $!
ENDRULE
```

```
// immer benötigt
// VM: -Djdk.attach.allowAttachSelf=true -Xshare:off
// man kann Regelnutzung verfolgen
// VM: -Dorg.jboss.byteman.verbose
// kein -javaagent; erledigt Teststart selbst
```

```
@WithByteman
@BMUnitConfig(loadDirectory = ".") // hier ueberfluessig
@BMScript(value = "regeln.btm")
public class BeispielTest {

    @Test
    public void test1() {
        Assertions.assertEquals(42, Beispiel.wert());
        System.out.println("Hai");
    }
}
```

```
@Test
@BMRule(
    name = "auch 41 moeglich",
    targetClass = "main.Beispiel",
    isInterface = false, // true, alle implement. Klassen
    targetMethod = "wert2",
    targetLocation = "EXIT",
    binding = "a=40; b=41",
    condition = "TRUE",
    action = "traceln(\"-----\"); "
            + "RETURN b")
public void test2() {
    Assertions.assertEquals(41, Beispiel.wert2());
    System.out.println("Hai2");
}
// zur Veranschaulichung, Teile redundant
```

# ByteMan-Tests (4/5) – Fehler erzeugbar

```
@Test
@BMRule(
    name = "Fehler erzeugbar",
    targetClass = "main.Beispiel",
    targetMethod = "wert2",
    targetLocation = "EXIT",
    action = "throw new IllegalArgumentException()")
public void test3() {
    try {
        Beispiel.wert2();
        Assertions.fail();
    } catch (Exception e) {
        System.out.println("Hai3");
    }
}
```

```
org.jboss.byteman.contrib.bmunit.BMUnit5ConfigHandler installing main.BeispielTest
byteman jar is F:\workspaces\eclipseWS\sqmBytemanTest\Lib\byteman.jar
Setting org.jboss.byteman.allow.config.update=true
Hai
-----
Hai2
Hai3
```

```
@BMRules(rules = {
    @BMRule(
        name = "schnelles Ergebnis",
        targetClass = "main.Beispiel",
        targetMethod = "wert",
        targetLocation = "ENTRY",
        action = "RETURN 40")
    , @BMRule(
        name = "schnelles Ergebnis2",
        targetClass = "main.Beispiel",
        targetMethod = "wert2",
        targetLocation = "ENTRY",
        action = "RETURN 20") })
public void test4() {
    Assertions.assertEquals(800
        , Beispiel.wert() * Beispiel.wert2());
}
}
```

## Video

- bisher Objekte nicht veränderbar
- Byte Buddy erlaubt es Klassen zu verändern, z. B. Objektvariablen und Methoden zu ergänzen
- zentraler Use Case vergleichbar zu Byteman, Ausführung von Methoden wird im Detail beobachtet und kann bearbeitet werden
- anders: Bearbeitungen können sich auf mehrere Klassen und Methoden beziehen; dazu stehen viele Filter zur Verfügung
- programmiert als Domain Specific Language (DSL) in Java, d. h. Fluent Programming über Method Chaining
- Detaillierte, aber nicht sehr systematische Dokumentation; hilft Testfälle des Werkzeugs selbst zu lesen
- <https://bytebuddy.net/#/>

- Umsetzung als Agent
- mit ElementMatchers passende Methoden oder Klassen auswählen und an sogenannte Advice Klassen delegieren
- Advice-Klasse hat zwei annotierte Klassenmethoden, annotiert mit `@Advice.OnEnter` und `@Advice.OnExit`
- Advice-Methoden haben über annotierte Parameter Zugriff auf Objekte, Methoden und Variablen; obige Methoden können über Rückgabe-Typ auf gemeinsames Objekt zugreifen
- Klasse Konto darf weiterhin nicht final sein
- Erinnerung: verschiedene Bereiche pro ClassLoader



# Byte Buddy – Decorator mit Advice (1/6)

```
public class Agent {  
  
    public static void premain(String a, Instrumentation in) {  
        Transformer tr = ((Builder<?> builder, TypeDescription t,  
            ClassLoader classLoader, JavaModule javaModule) -> {  
            Builder<?> tmp = builder  
                .visit(Advice.to(KontoAdvice.class)  
                    .on(ElementMatchers.hasMethodName("einzahlen"))));  
            return tmp;  
        });  
  
        new AgentBuilder.Default()  
            .with(RedefinitionStrategy.RETRANSFORMATION)  
            .type(ElementMatchers.nameContains("Konto"))  
            .transform(tr)  
            .installOn(in);  
    }  
}
```

# Byte Buddy – Decorator mit Advice (2/6)

```
public class KontoDecorator {  
  
    private static boolean initialized = false;  
    private static Class<? extends Konto> dynamicUserType;  
  
    public static Konto newKonto() throws Exception {  
        if (!initialized) {  
            dynamicUserType = new ByteBuddy()  
                .subclass(Konto.class)  
                .defineField("steuer", int.class, Visibility.PUBLIC)  
                .make()  
                .load(KontoDecorator.class.getClassLoader(),  
                    ClassLoadingStrategy.Default.CHILD_FIRST)  
                .getLoaded();  
            initialized = true;  
        }  
    }  
}
```

# Byte Buddy – Decorator mit Advice (3/6)

```
try {
    Konto k = dynamicUserType.newInstance();
    return k;
} catch (InstantiationException e) {
    return null;
}
}
```

```
public static int steuer(Konto k) {
    try {
        Field feld = k.getClass().getField("steuer");
        return (Integer) feld.get(k);
    } catch (NoSuchFieldException | SecurityException
        | IllegalArgumentException | IllegalAccessException e) {
    }
    return Integer.MIN_VALUE;
}
}
```

# Byte Buddy – Decorator mit Advice (4/6)

```
public class KontoAdvice {  
  
    @Advice.OnMethodEnter(suppress = Throwable.class)  
    static void enter(  
        @Advice.Origin("#m") String method  
        , @Advice.AllArguments Object[] args  
        , @Advice.Argument(  
            value = 0,  
            readOnly = false, typing = Typing.DYNAMIC) Object o  
        , @Advice.This Object konto)  
        throws NoSuchFieldException, SecurityException,  
        IllegalArgumentException, IllegalAccessException {  
        if (method.equals("einzahlen")) {  
            o = ((Integer) args[0]) - 4;  
            Field feld = konto.getClass().getField("steuer");  
            int alt = (Integer) feld.get(konto);  
            feld.set(konto, alt + 4);  
        }  
    }  
}
```

```
@Advice.OnMethodExit(suppress = Throwable.class)
static void exit(
    @Advice.Origin("#t #m #d #s #r") String method) {
    System.out.println("exit " + method);
}
}

// Haette entry den Rueckgabetyt Blubb koennte in exit
// mit einem @Advice.Enter annotierten Parameter darauf
// zugegriffen werden

// Umsetzung erfolgt in einer Art Template, mit logischer
// Textersetzung; sollte dann Annotation keinen Sinn haben
// wird Advice ohne Fehlermeldung nicht genutzt !!!
```

# Byte Buddy – Decorator mit Advice (6/6)

```
public static void main(String[] args) throws Exception {
    Konto k1 = KontoDecorator.newKonto();
    Konto k2 = KontoDecorator.newKonto();
    System.out.println("k1 == k2: " + (k1 == k2));
    k1.einzahlen(42);
    k1.einzahlen(4200);
    System.out.println("k1: " + k1
        + "\nstand: " + k1.getStand()
        + "\n Gebuehr: " + KontoDecorator.steuer(k1)
        + "\nk2: " + k2
        + "\nstand: " + k2.getStand());
}
```

```
k1 == k2: false
exit entity.Konto einzahlen (I)V (int) void
exit entity.Konto einzahlen (I)V (int) void
k1: Konto{stand=4234}
stand: 4234
Gebuehr: 8
k2: Konto{stand=0}
stand: 0
```

Video

# 4. Formale Verifikation (Model Checking)

## 4. Model Checking mit PROMELA und SPIN

- 4.1 Model Checking im Entwicklungskontext
- 4.2 Die Spezifikationsprache PROMELA
- 4.3 Simulation von PROMELA-Spezifikationen
- 4.4 Einfache Verifikationsmöglichkeiten
- 4.5 Verifikation von in LTL formulierten Anforderungen
- 4.6 Beispiele
- 4.7 Einsatzmöglichkeiten von Model Checkern

Literatur:

S. Kleuker, Formale Modelle der Softwareentwicklung,  
Vieweg+Teubner, Wiesbaden, 2009

G. J. Holzmann, The SPIN Model Checker, Addison Wesley, 2004

M. Ben-Ari, Principles of the Spin Model Checker, Springer, 2008



# 4.1 Model Checking im Entwicklungskontext

- Grundidee des Model Checkings
- Probleme der klassischen Software-Entwicklung
- Chancen und Probleme der Nutzung formaler Methoden

# Begriff: Formale Modelle

formal kann bedeuten

- entweder: Formalismus und Bürokratie
- oder: Präzision und Exaktheit

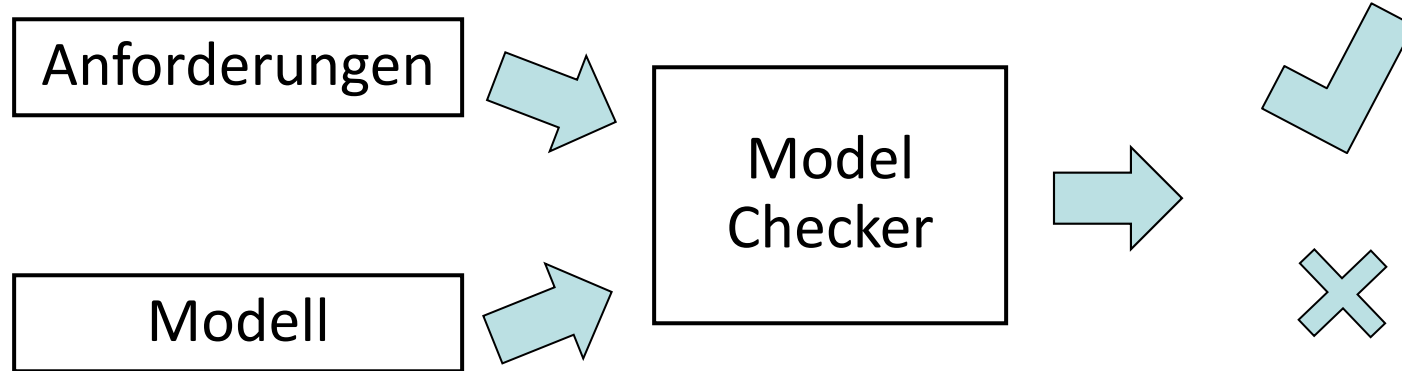
Modell:

- Abbild der Realität, mit dem Aussagen über die Realität gewonnen werden können

passendes Modell:

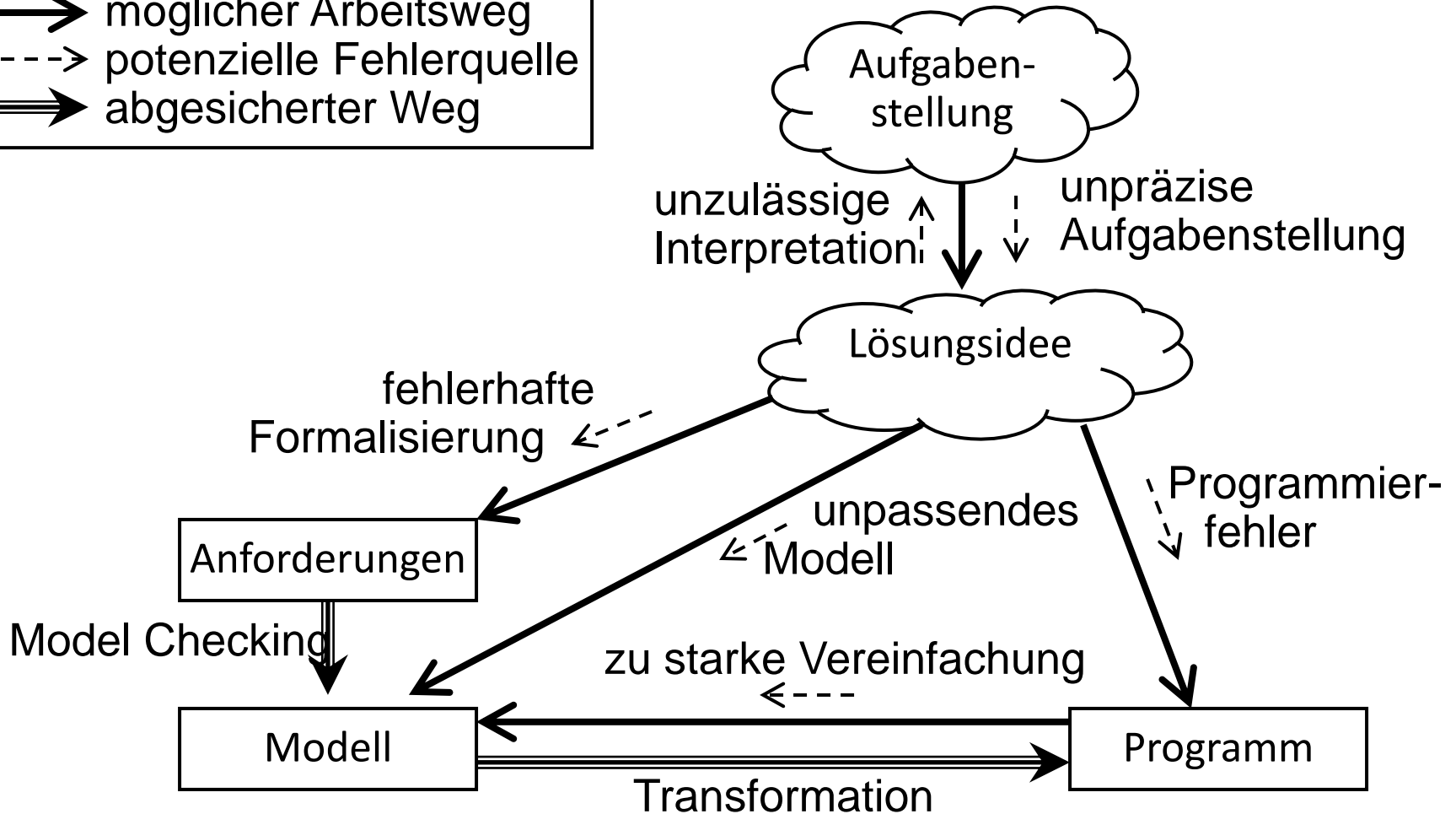
- Modell, das zur Lösung einer Aufgabenstellung passt (Modell aus dem korrekte Aussagen bzgl. der Aufgabenstellung ableitbar sind)
- folgt: für verschiedene Aufgabenstellungen zur gleichen realen Situation können verschiedene Modelle sinnvoll sein

- Ansatz: Gegeben ist ein Modell (oder Spezifikation) und eine Anforderung, dann überprüft der Model-Checking-Algorithmus, ob das Modell die Anforderung erfüllt oder nicht. Falls das Modell die Anforderung nicht erfüllt, sollte der Algorithmus ein Gegenbeispiel liefern.
- SPIN entwickelt von Gerard Holzmann, zunächst als Simulator, dann Verifikationswerkzeug
- 2001 renommierten ACM Software System Award (z. B.: 1983 UNIX, 1987 Smalltalk, 1991 TCP/IP, 1995 World-Wide Web, 2002 Java)
- [www.spinroot.com](http://www.spinroot.com) (frei verfügbar, seit 1991)
- Ansatz: Berechne alle erreichbaren Zustände und analysiere sie



- Anforderungen
  - implizit: terminiert immer, kein Deadlock, ...
  - explizit: Zusicherungen, formale Logik, ...
- Modell: Modellierungssprache mit formaler Semantik, bietet Sprachkonstrukte an (Nichtdeterminismus, Zeit, Wahrscheinlichkeit, ...)
- Model Checker: Prüft, ob Modell Anforderungen erfüllt, liefert (wenn sinnvoll) Gegenbeispiel

# Mögliche Korrektheitsprobleme



- hier nur ein Ansatz: explizite Zustandsraum-Analyse
- viele weitere Varianten und Werkzeuge, z. B.
  - E. M. Clarke, T. A. Henzinger, H. Veith, R. Bloem, (Eds.), Handbook of Model Checking, Springer, Charm (Schweiz), 2018 ( 1210 Seiten)
  - bei weitem nicht vollständig:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_model\\_checking\\_tools](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_model_checking_tools)
  - weitere Werkzeug-Beispiele:  
<https://formal.iti.kit.edu/tools/?lang=en>  
<http://seahorn.github.io/>  
<https://github.com/tlaplus/tlaplus>
- (formale) Verifikation umfasst weitere Ansätze

- hoch-kritische Systeme: z B. Flut-Tor nahe Rotterdam
- Raumfahrt: Cassini, Mars-Rover
- Deadlocks in Treibern (Microsoft)
- Analyse von SPS-Programmen
- Speicherchips: Registertransferebene, Transistorschaltebene
- BMW: Komponente zur aktiven Lenkunterstützung (genauer Abschalten im Fehlerfall)
- Nissan: Modellebene vor Prototypenerstellung
- Analyse von Toyota SW auf irrtümliche Beschleunigungsereignisse
- Medizinische Übertragungsprotokolle
- „To Build Trust In Artificial Intelligence, IBM Wants Developers To Prove Their Algorithms Are Fair “
- ...

## 4.2 Die Spezifikationssprache PROMELA

- Nichtdeterministische Schleifen und Alternativen
- Datentypen
- nebenläufige Prozesse
- atomare Bereiche
- synchrone und asynchrone Kommunikation
- Varianten der Nachrichtenabarbeitung



- Erstellung von Modellen
  - möglichst einfach beschreibbar
  - fachlich möglichst kompakt
- Spezifikationsprachen bieten vielfältige Sprachkonstrukte an; generell nur die nutzen, die in der Praxis (realen Welten) vorhanden sind; also zur Realisierung zur Verfügung stehen

# Erste Sprachkonstrukte von PROMELA



```
#define N 20
int erg;
proctype Ungerade(){
  int x = 1;
  do
    :: x <= N ->
      erg = erg + x;
      x = x + 2
    :: x > N -> break
  od
}

proctype Gerade(){
  int x = 0;
  do
    :: x <= N ->
      erg = erg + x;
      x = x + 2
    :: x > N -> break
  od
}
```

```
init{
  erg = 0;
  run Ungerade();
  run Gerade()
}
```

## PROcess MEta LAnguage

- Prozesse spezifizieren
- Spezifikationen können Nichtdeterminismus enthalten
- Syntax lehnt sich leicht an C an
- globale und lokale Variablen

- Spezifikationen können printf-Befehl aus C enthalten
- `printf("Text mit Platzhaltern", Var1, ... VarN);`

```
#define PROZESSE 4
```

```
byte x=0;
```

```
active[PROZESSE] proctype P(){ // 4 Prozesse starten direkt
do
  :: x<8 -> x=x+1;
                printf("Prozess %d: x=%d\n",_pid, x);
  :: else -> break
od
}
```

Sichtbar sind Ausgaben nur Simulationsausgabe (genauer später):

```
24: proc 1 (P) line 5 "pan_in" (state 4)[x = (x+1)]
```

```
Prozess 1: x=6
```

```
25:      proc 1 (P) line 7 "pan_in" (state 3)    [printf('Prozess %d: x=%d\n',_pid,x)]
```

```
if
  :: x<10 -> x=x+2
  :: x<15 -> x=x+1
  :: else -> skip
fi;
```

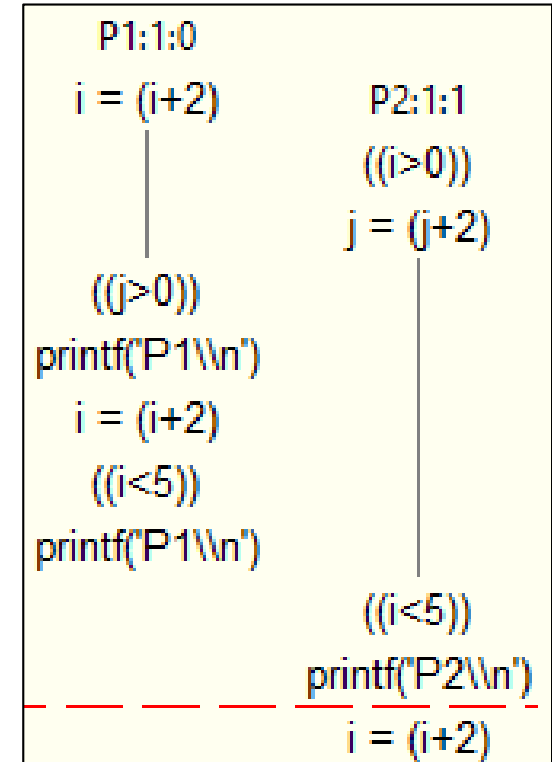
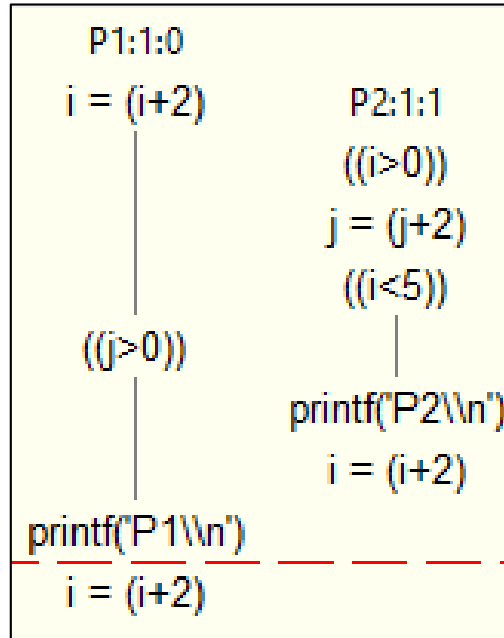
- Es werden alle ausführbaren Alternativen (stehen nach ::) bestimmt, dann nicht-deterministisch eine ausgewählt (Guarded-Command-Language; Dijkstra)
- Boolesche Bedingungen sind ausführbar, genau dann, wenn sie wahr sind
- $x>4$ ;  $x<3$ ;  $x==5$ ; kann Spezifikationsteil sein (wait until ...)
- else nur, wenn alle anderen Alternativen nicht möglich
- bei  $x = 22$  und ohne else bleibt Spezifikation bei if stehen
- Statt  $->$  könnte auch  $;$  stehen

# Ausführbarkeit Boolescher Bedingungen

```
byte i = 0;
byte j = 0;

active proctype P1(){
  i = i + 2;
  j > 0;
  printf("P1\n");
  i = i + 2;
  i < 5;
  printf("P1\n");
}

active proctype P2(){
  i > 0;
  j = j + 2;
  i < 5;
  printf("P2\n");
  i = i + 2;
}
```



# Elementare Datentypen in PROMELA

Datentyp	Wertebereich	Anmerkung
<b>bit</b>	0..1	
<b>bool</b>	0..1	auch Werte true (==1) und false (==0) möglich
<b>byte</b>	0..255	
<b>chan</b>	1..255	Kommunikationskanäle (später)
<b>mtype</b>	1..255	Nachrichtenwerte (gleich)
<b>pid</b>	0...255	für Prozessidentifikatoren (später)
<b>short</b>	$-2^{15}..2^{15}-1$	
<b>int</b>	$-2^{31}..2^{31}-1$	
<b>unsigned</b>	$0..2^{\langle\text{Wert}\rangle}-1$	Anzahl Bits $\langle\text{Wert}\rangle$ wird angegeben, z.B. <b>unsigned x:5</b> ; Maximalwert 31

# Prioritäten in PROMELA

Priorität	Operator	Kommentar
1	() [] .	Klammern, Feldklammern, Teilkomponente
2	! ~	Negation, Bit-Komplement
3	* / %	Multiplikation, Division, Modulo
4	+ -	Addition, Subtraktion
5	<< >>	bitweiser Links- und Recht-Shift
6	< <= > >=	kleiner, kleiner-gleich, größer, größer-gleich
7	== !=	Gleichheit, Ungleichheit
8	&	bitweise Und
9		bitweise Oder
10	&&	logisches Und
11		logisches Oder
12	=	Zuweisung

# Optimierte Summenberechnung

```
#define N 20
int erg;
proctype Summiere(int start){ // mehrere Parameter
                                // mit ; trennen

    int x=start;
    do
        :: x <= N -> erg = erg + x;
                x = x + 2
        :: x > N -> break
    od
}
init{
    erg = 0;
    run Summiere(1);
    run Summiere(0)
}
```



# do, if, active, goto



```
#define PROZESSE 2
byte x=0;
byte y;

active [PROZESSE] proctype ifdoSpiel(){
  do
    :: x<10 -> x=x+1
    :: (x> 0 && x<10) -> x=x-1
    :: x< 9 -> x=x+3
    :: else -> x=x+4; break
  od;
  if
    :: x<10 -> y=0
    :: x>=10 && x<15 -> y=1
    :: else -> y=2
  fi;
  nochmal:
  if
    :: x<10 && y>0 -> goto nochmal
    :: else -> skip
  fi
}
```

goto sollte selten  
verwandt werden,  
häufiger benutzt, wenn  
aus anderer Sprache nach  
PROMELA übersetzt wird

active: Prozess startet  
sofort

active [3]: drei dieser  
Prozesse starten sofort

## Video

```
init{
  int a[5] = {1,2,3,4};
  int i;
  for (i: 5..7){
    printf("%d\n",i);
  }
  for (i in a) {
    printf("a[%d] ist %d\n",i, a[i]);
  }
}
```

for-Schleife wird intern durch do ersetzt  
Array mit letztem Wert fortgesetzt

**Simulationsausgabe:**

```
5
6
7
a[0] ist 1
a[1] ist 2
a[2] ist 3
a[3] ist 4
a[4] ist 4
```

```
init{
  int i;
  int j;
  for (i: 1..4){
    select (j: 1..100);
    printf("%d: %d\n",i,j);
  }
}
```

Simulationsausgabe:

```
1: 3
2: 1
3: 2
4: 2
```

Anmerkung: select wird automatisch ersetzt durch

```
j=1;
do
  :: j < 100 -> j = j+1;
  :: true -> break;
od;
```

Für Simulation kritisch (Ergebnisse nicht gleichverteilt); für Verifikation ok, da alle Werte erreicht werden

```
#define ANZAHL 3
/* Ein einziger Aufzählungstyp mtype, Werte von rechts nach
   links ausgehend von 1 (wasser==5) nummeriert */
mtype = {sekt,wodka,osaft,bier};
mtype = {whisky,wasser};

/* Records, wie in C, aber keine Zeiger */
typedef Person{
    short id;
    mtype trinkt;
};

/* Felder (Arrays) */
Person nase[ANZAHL];

/* Felder auch in Records erlaubt
typedef Kommuniziert{
    Person p[2];
};
```

```
byte x=0;
```

```
active proctype P1(){  
    x=x+1;  
    x=x+1;  
}
```

```
active proctype P2(){  
    x=2;  
}
```

- SPIN nutzt so genannte Interleaving-Semantik, Prozesse können abwechselnd voranschreiten
- Mögliche Endergebnisse  $x=2$ ,  $x=3$ ,  $x=4$

```
byte x=0;
```

```
active proctype P1(){  
    atomic{  
        x=x+1;  
        x=x+1;  
    }  
}
```

```
active proctype P2(){  
    x=2;  
}
```

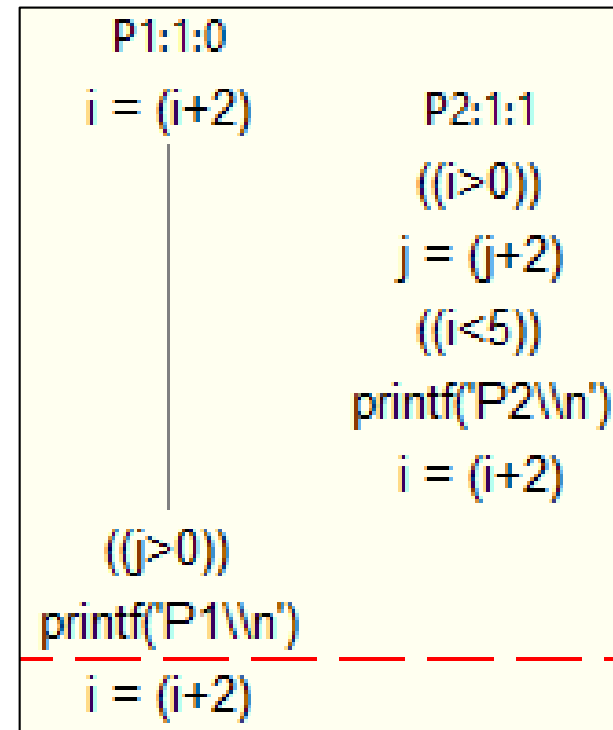
- atomare Bereiche werden wie ein Schritt angesehen, sie sind nicht unterbrechbar (Ausnahme, wenn wartend)
- mögliche Ergebnisse:  $x=2$ ,  $x=4$

# Atomare Bereiche genauer

```
byte i = 0;
byte j = 0;
active proctype P1(){
  atomic{
    i = i + 2;
    j > 0;
    printf("P1\n");
    i = i + 2;
    i < 5;
    printf("P1\n");
  }
}
```

```
active proctype P2(){
  atomic{
    i > 0;
    j = j + 2;
    i < 5;
    printf("P2\n");
    i = i + 2;
  }
}
```

- blockiert eine Anweisung im atomaren Block, wird dieser Block verlassen, wird er später wieder betreten, ist der Rest atomar
- einzig mögliche Ausführung:



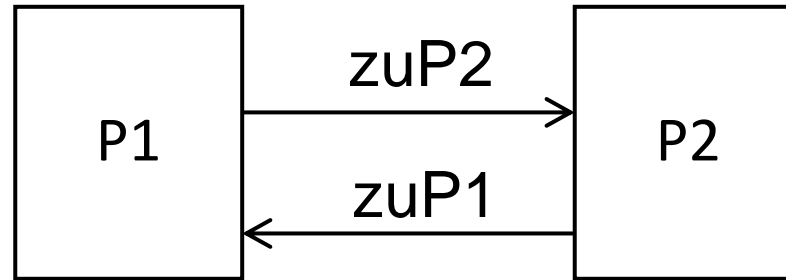
- Atomare Bereiche dürfen Nichtdeterminismus haben
- d\_step: Spezifikateur weiß, dieser Block deterministisch
- Wenn nichtdeterministisch, dann immer gleicher Weg
- Wenn nicht zu Ende ausführbar, dann Fehler
- Hinweis: Fehlermeldung nur bei Verifikation
- Beispiel vorheriger Folie liefert:

```
pan:1: block in d_step seq (at depth 0)
```



- Analysiert man aus Sicht des Compilers, was bei  $x=x+1$  passiert, so handelt es sich um mehrere Schritte:
  - Lade von der zu  $x$  gehörenden Speicheradresse den Wert von  $x$  in einen Speicher der CPU
  - Führe auf der CPU die Erhöhung um eins durch
  - Schreibe das Ergebnis aus der CPU wieder in die zu  $x$  gehörende Speicheradresse
- zwei parallele Teilprogramme, die mit  $x=1$  starten und  $x=x+1$  durchführen, können zu  $x=2$  oder  $x=3$  kommen
- Wichtig ist, welche Aktionen ununterbrechbar sind (in Semantik festgelegt), diese Aktionen heißen *atomar*

## Video



- Prozesse können über Kanäle kommunizieren (z. B. physikalische Leitungen)
- anders als im Bild können in PROMELA mehrere Prozesse einen Kanal nutzen
- anders als im Bild sind Kanäle nicht gerichtet, jeder kann lesen und schreiben
- Kanäle können gepuffert sein
- gewähltes Modell sollte zur Realität passen (deshalb Pfeile im Bild)

informelle Spezifikation:

- Der Prozess P1 versucht, über zuP2 die Werte von 1 bis 10 an P2 zu senden. Eine Nachricht besteht dabei aus den Teilinformatoren Nachrichtennamen (hier send) und dem übermittelten Wert. P2 empfängt den Wert und schickt zur Bestätigung den gleichen Wert mit dem Nachrichtennamen ack für Acknowledge, also Bestätigung, an P1 über zuP1 zurück. Nachdem P1 den bestätigten Wert erhalten hat, wird der nächste Wert an P2 übermittelt.
- Weiterhin soll modelliert werden, dass die Verbindung von P1 nach P2 nicht fehlerfrei funktioniert. Wenn P2 einen Wert empfängt und P2 an der Qualität zweifelt, wird der vorher gesandte Wert an P1 gesendet. P1 wiederholt daraufhin den zuletzt übertragenen Wert.

# Beispiel: Kommunikationsprotokoll (2/3)

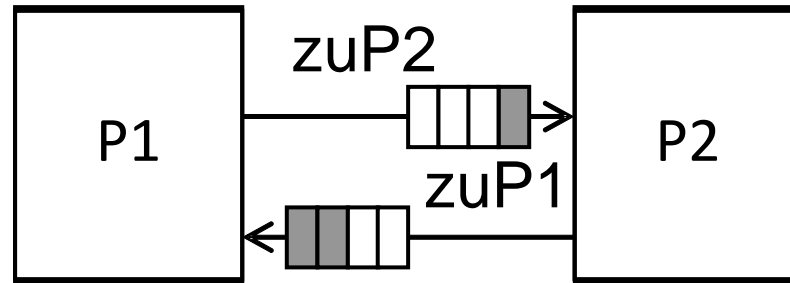
```
mtype = {send,ack};
byte N=10;
chan zuP2 = [0] of {mtype,byte}; /*Rendez-vous oder*/
chan zuP1 = [0] of {mtype,byte}; /*synchrone Komm. */
active proctype P1(){
    byte wert = 1;
    byte antwort;
    do
        :: wert <= N ->
            zuP2!send,wert; /* zuP2!send(wert); */
            zuP1?ack,antwort;
            if
                :: antwort == wert -> wert = wert + 1
                :: else -> skip
            fi
        :: else -> break
    od
}
```

# Beispiel: Kommunikationsprotokoll (3/3)

```
active proctype P2(){
    byte neu = 0;
    byte ein = 0;
    do
        :: zuP2?send,ein ->
            if
                :: true ->
                    neu = ein;
                    if
                        :: neu == N -> break
                        :: else -> skip
                    fi
                :: true -> skip
            fi;
        zuP1!ack,neu;
    od;
}
```

```
chan <Kanalname> = [<Puffergröße>] of {  
    <Nachrichtenteiltyp1>, ...  
    <NachrichtenteiltypN> };
```

- Puffergröße=0: Rendez-Vous oder synchrone Kommunikation
- Sender muss warten, wenn Empfänger nicht bereit
- Empfänger muss warten, wenn Sender nicht bereit
- Sender und Empfänger „wissen“, dass Kommunikation stattgefunden hat
- Sender und Empfänger kennen Reihenfolge der Nachrichten

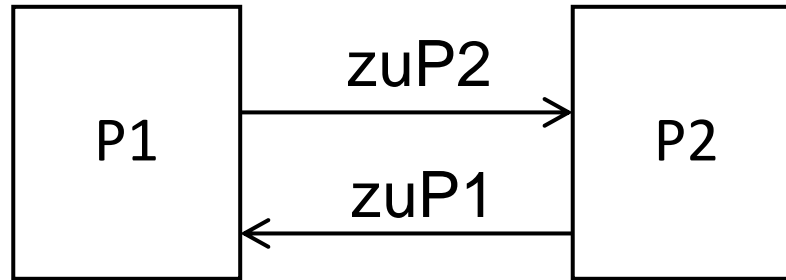


chan <Kanalname> = [<Puffergröße>] of

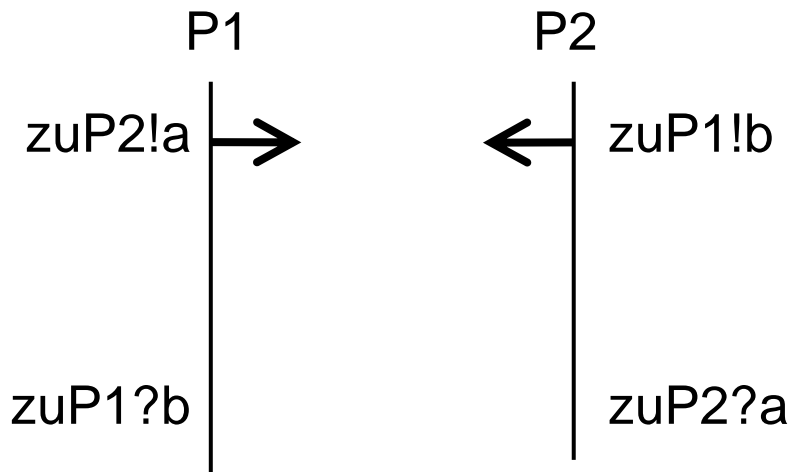
{ <Nachrichtenteiltyp1>, ... , <NachrichtenteiltypN> };

- Puffergröße>0: gepufferte oder asynchrone Kommunikation
- Sender sendet unabhängig vom Empfänger in dessen Puffer
- Empfänger entnimmt älteste Nachricht aus dem Puffer
- Falls keine Nachricht im Puffer, muss Empfänger warten
- Falls Puffer voll, können für SPIN zwei Varianten eingestellt werden:
  - Sender muss warten, bis Platz frei
  - Nachricht geht verloren

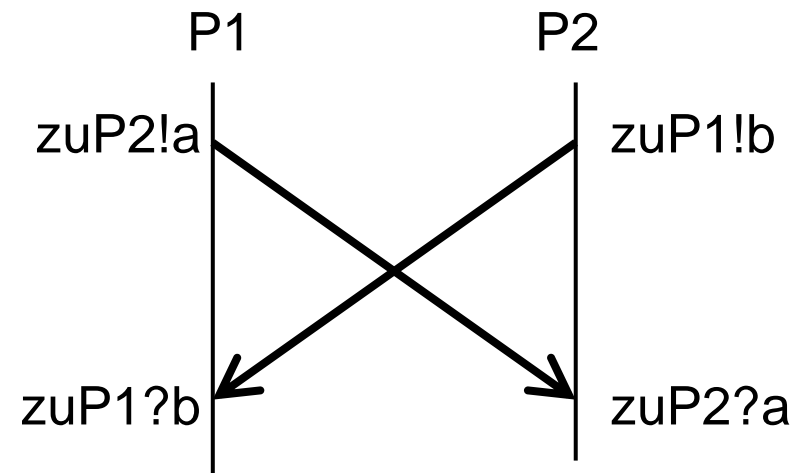
# Typische Kommunikationsprobleme



synchron: Deadlock



asynchron: Race



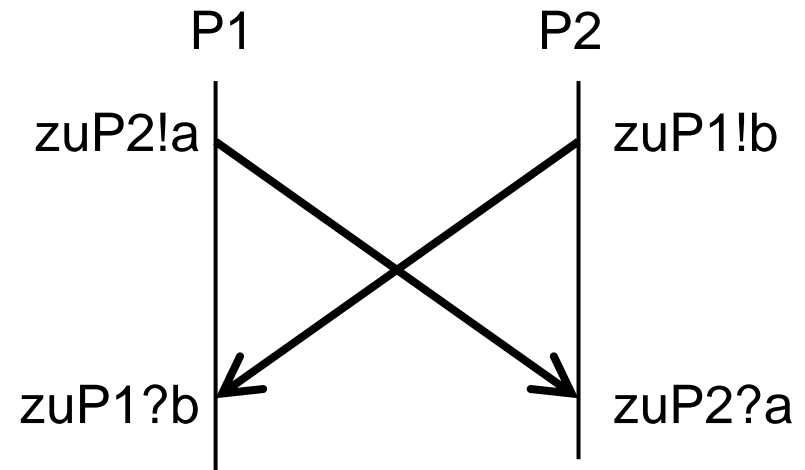
P1 meint erst a dann b

P2 meint erst b dann a



# Message Sequence Charts (MSC)

- dienen zur Visualisierung der Prozesskommunikationen
- Jeder Prozess als senkrechter Balken
- Zeit verläuft von oben nach unten
- Auf Lebenslinie des Prozesses sieht man, wann Prozess Kommunikation begonnen hat (senden) und wann sie empfangen wurde
- hilfreich um typische Abläufe zu visualisieren, um Testfälle zu definieren
- MSC in als Sequenzdiagramme mit erweiterten Möglichkeiten in UML 2.0



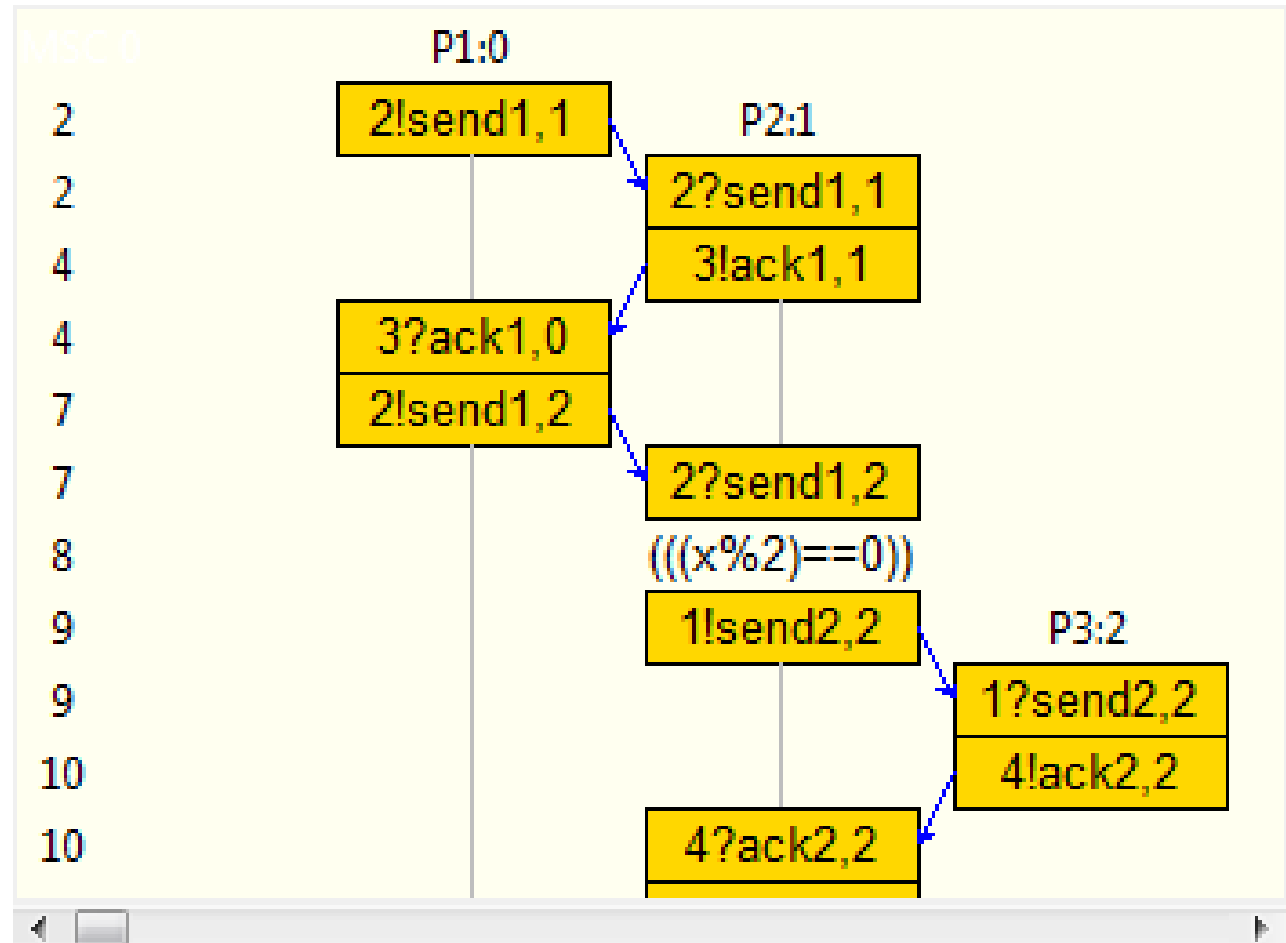
# MSC in ispin (synchrones Beispiel)

MSC+stmnt

MSC max text width 20

MSC update delay 25

Nachrichtenaustausch zwischen P1 und P2 aus Beispiel



## A Full Channel

- blocks new messages
- loses new messages

- für die Simulation (später auch Verifikation) wird für alle Kanäle festgelegt, wie sie sich bei vollen Puffern verhalten
  - blockierend: Sender muss warten, bis ein Pufferplatz frei ist
  - verlierend: Sender kann immer senden, Nachricht geht eventuell verloren

<b>Funktion</b>	<b>Bedeutung / Rückgabewert</b>
<b>len(k)</b>	<b>Nachrichtenanzahl im Kanal k</b>
<b>empty(k)</b>	<b>ist Nachrichtenkanal k leer?</b>
<b>nempty(k)</b>	<b>ist Nachrichtenkanal k nicht leer?</b>
<b>full(k)</b>	<b>ist Nachrichtenkanal k voll?</b>
<b>nfull(k)</b>	<b>ist Nachrichtenkanal k nicht voll?</b>

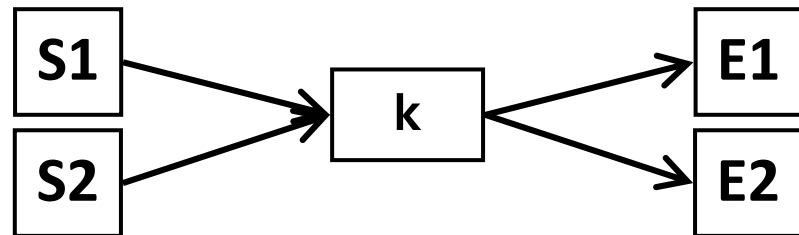
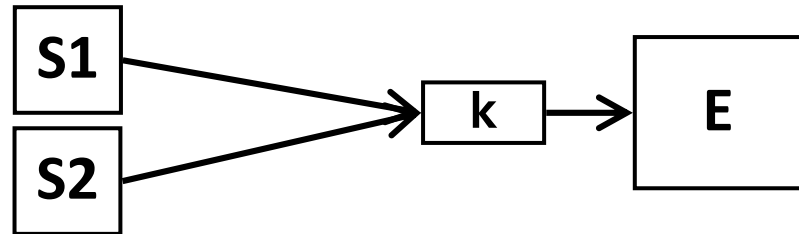
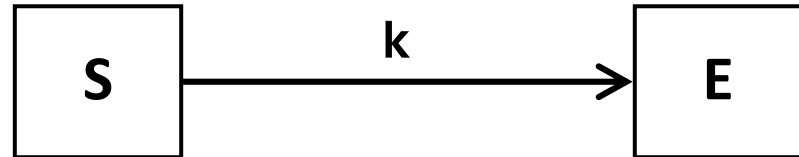
- zur Nutzung muss der Prozess den Kanal kennen (er muss sichtbar sein)
- hier: nur globale Kanäle (sonst auch als Variablen nutzbar)

# Analyse der Kanäle in PROMELA

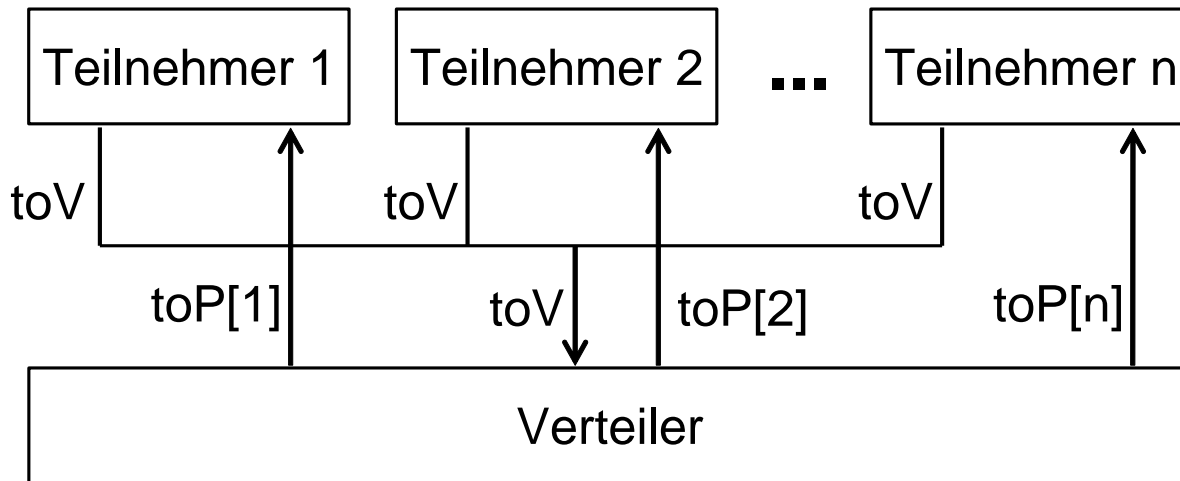
Spezifikation: `chan k = [2] of {mtype,byte}`

mögliche Visualisierungen

- gerichteter Kanal,  
nur ein Sender,  
nur ein Empfänger
- Kanal als Empfangs-  
adresse, mehrere Sender,  
nur ein Empfänger
- Kanal als allgemeines  
Austauschmedium,  
mehrere Sender,  
mehrere Empfänger
- PROMELA erlaubt alle Interpretationen; es ist die jeweils  
zum Modell passende zu wählen



# Beispiel: asynchrone Kommunikation (1/4)



informelle Spezifikation:

Beliebig viele Teilnehmer sind an Verteiler angeschlossen, alle Teilnehmer nutzen gleichen Kanal, um Informationen an Verteiler zu senden. Jede Information, die die Teilnehmer dem Verteiler schicken, wird an alle anderen Teilnehmer verteilt.

Im Beispiel schicken alle Teilnehmer die Zahlen 1 bis 10, jeder Teilnehmer summiert alle empfangenen Zahlen auf. Durch diese Festlegung ist es recht einfach, eine Terminierungsbedingung anzugeben; bei  $n$  Prozessen erhält man  $(n-1)$ -mal die Summe der Werte von 1 bis 10.

# Beispiel: asynchrone Kommunikation (2/4)

```
#define PROZESSE 3
#define MAX 10
#define GESAMT ((MAX*(MAX+1))/2)
#define PUFFER 2
mtype={send, rec}
chan toV = [PUFFER] of {mtype, byte, byte};
chan toP[PROZESSE]= [PUFFER] of {mtype, byte, byte};
init {
    atomic {
        byte i = 0;
        do
            :: i < PROZESSE ->
                run Teilnehmer(i);
                i = i + 1
            :: else -> break
        od;
        run Verteiler()
    };
}
```

# Beispiel: asynchrone Kommunikation (3/4)

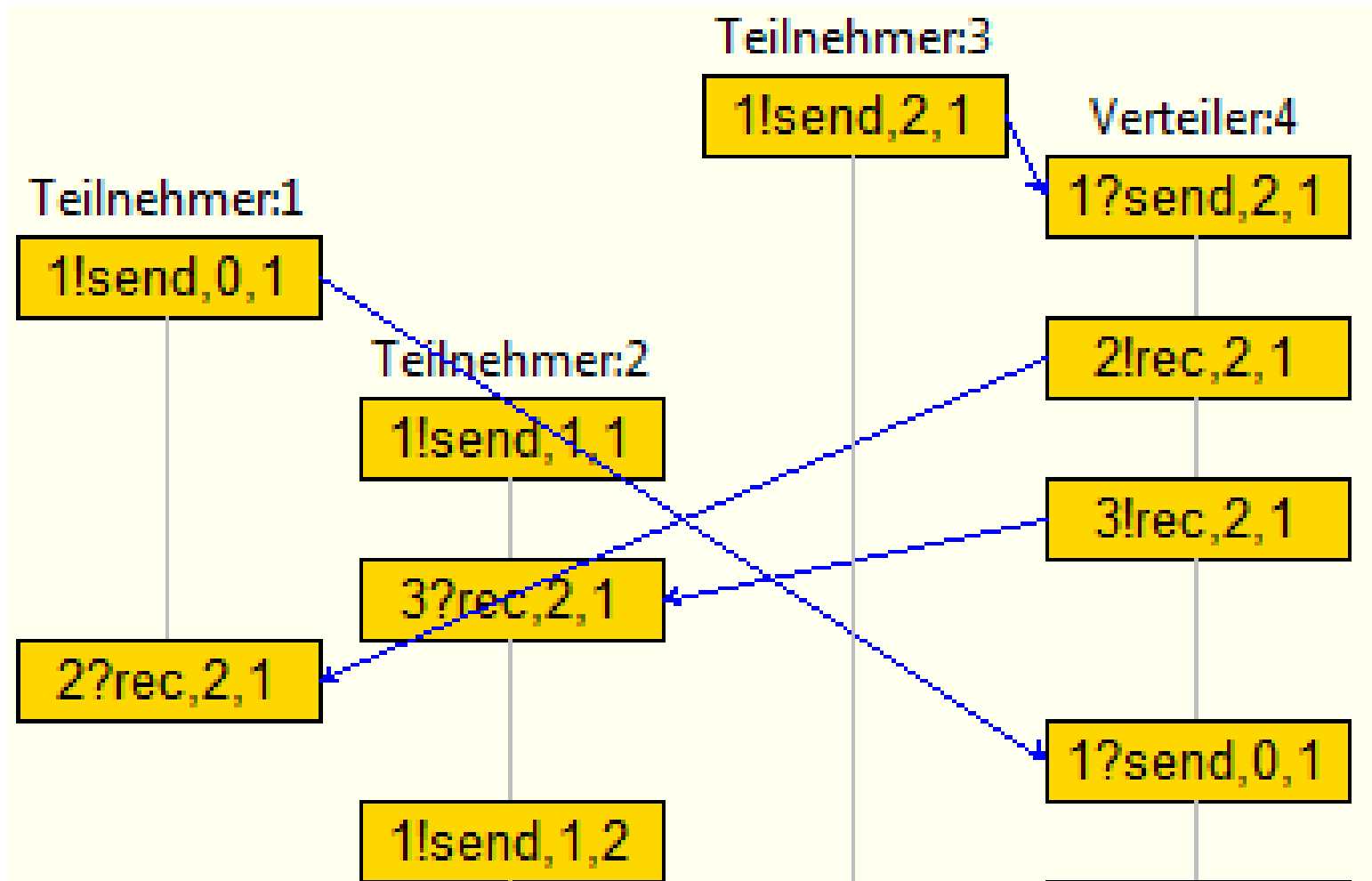
```
proctype Teilnehmer(byte id){
    byte i = 1;
    int summe = 0;
    byte wert;
    do
        :: atomic{
            i <= MAX && nfull(toV) ; /* 1 */
            toV!send, id, i;
            i = i + 1
        }
        :: summe < GESAMT * (PROZESSE - 1)
            && toP[id]?[rec,_,_] ->
            toP[id]?rec,_,wert;
            summe = summe + wert
        :: i == MAX + 1 && summe == GESAMT * (PROZESSE - 1) ->
            break
    od;
}
```



# Beispiel: asynchrone Kommunikation (4/4)

```
proctype Verteiler(){
    byte name;
    byte wert;
    byte emp;
    do
        :: toV?send, name, wert ->
            emp = 0;
            do
                :: emp < PROZESSE && emp != name ->
                    toP[emp]!rec, name, wert;
                    emp = emp + 1
                :: emp == name -> emp = emp+1
                :: emp == PROZESSE -> break
            od;
    od;
}
```

# Simulation: MSC asynchron



# Empfangsarten



Befehl	Semantik	
<code>c?x,y</code>	empfangene Werte werden in x und y gespeichert	+
<code>c?42,y</code>	Empfang nur möglich, wenn erste Nachricht im Kanal c den Wert 42 hat	+
<code>c?eval(x),y</code>	Empfang nur möglich, wenn erster Wert dem Wert von x entspricht	+
<code>c?&lt;x,y&gt;</code>	Empfang in x und y, Nachricht wird nicht aus dem Puffer gelöscht	
<code>c??42,y</code>	es wird die älteste Nachricht aus dem Puffer empfangen, deren erster Wert 42 ist (wenn nicht vorhanden, dann warten)	
<code>c??&lt;42,y&gt;</code>	älteste passende Nachricht wird gelesen, bleibt aber im Puffer	

+ erlaubt auch bei synchroner Kommunikation

Befehl	Semantik
$c?[x,y]$	Prüfung, ob der Empfang möglich ist
$c?[42,y]$	ist $c?42,y$ als nächstes möglich?
$c??[42,y]$	ist $c??42,y$ möglich

erlaubt nur bei asynchroner Kommunikation

# Asynchron: Bewachte Kommunikation

- folgende Spezifikation funktioniert *nur asynchron* (leider synchron kein Syntaxproblem)
- `_` für beliebiger Wert (wird weggeworfen)

```
chan a = [1] of {bit};  
chan b = [1] of {bit};
```

```
active proctype Sender(){  
  do  
    :: a!1;  
    :: b!0;  
  od;  
}
```

```
active proctype Empfaenger(){  
  byte count = 0;  
  do /* synchron syntaktisch ok, semantisch nicht */  
    :: count%2 == 0 && a?[_] -> a?_; count=count+1;  
    :: count%2 == 1 && b?[_] -> b?_; count=count+1;  
  od;  
}
```

# Nie Kommunikation mit Bedingung verbinden

- letzte Folie: Verknüpfung von Boolescher Bedingung und Kommunikationsbereitschaft ist ok
- *Prüfung der Kommunikationsbereitschaft nur bei asynchron sinnvoll / nutzbar*
- Verknüpfung von Boolescher Bedingung und Kommunikation nicht erlaubt [wäre semantisch Ausführbarkeit testen und gleichzeitig ausführen]

```
:: count%2==0 && a?_ -> count=count+1;
```

spin: line 18 "pan\_in", Error: syntax error saw 'an identifier'

- Man beachte, folgendes hat andere Bedeutung

```
:: count%2==0 ->  
   a?_  
   count=count+1;
```

## Video

- Man kann Kommunikationskanäle auch „von Hand“ spezifizieren, dazu muss eine Queue als globale Variable spezifiziert werden
- Interleaving-Probleme sind zu beachten, Kommunikationsschritte sollten atomar sein

```
#define PUFFER 3
byte pos=0; /* Realisierung einer Queue */
#define ISTVOLL (pos>=PUFFER)
mtype={send};
typedef Nachricht{
    mtype typ;
    byte inhalt;
};
Nachricht kanal[PUFFER];
```

# Spezifikation eines Kommunikationskanals (2/3)

```
active proctype Sender(){
    byte wert=1;
    Nachricht nach;
    do
        :: wert>=10 -> break;
        :: atomic{
            wert<=10 && !ISTVOLL;
            nach.typ=send; /* geht einfacher, zeigt
                           Prinzip */
            nach.inhalt=wert;
            kanal[pos].typ=nach.typ;
            kanal[pos].inhalt=nach.inhalt;
            pos=pos+1;
        }
        wert=wert+1;
    od;
}
```



# Spezifikation eines Kommunikationskanals (3/3)

```
active proctype Empfaenger(){
    byte summe=0;
    byte tmp;
    do
        :: atomic{
            pos>0;
            summe=summe+kanal[0].inhalt;
            tmp=0;
            do
                :: tmp<pos-1 ->
                    kanal[tmp].typ=kanal[tmp+1].typ;
                    kanal[tmp].inhalt=kanal[tmp+1].inhalt;
                    tmp=tmp+1;
                :: else -> break;
            od;
            pos=pos-1;
        }
    od;
}
```

```
#define N 5  
chan c[N] = [0] of {byte};  
byte erg = 0;
```

```
active [N] proctype P(){  
    c[_pid]!_pid;  
}
```

```
active proctype Emp(){  
    byte tmp = 0;  
    byte wert;  
    do  
        :: tmp < N ->  
            c[tmp]?wert;  
            erg = erg + wert;  
            tmp++;  
        :: else -> break;  
    od;  
}
```

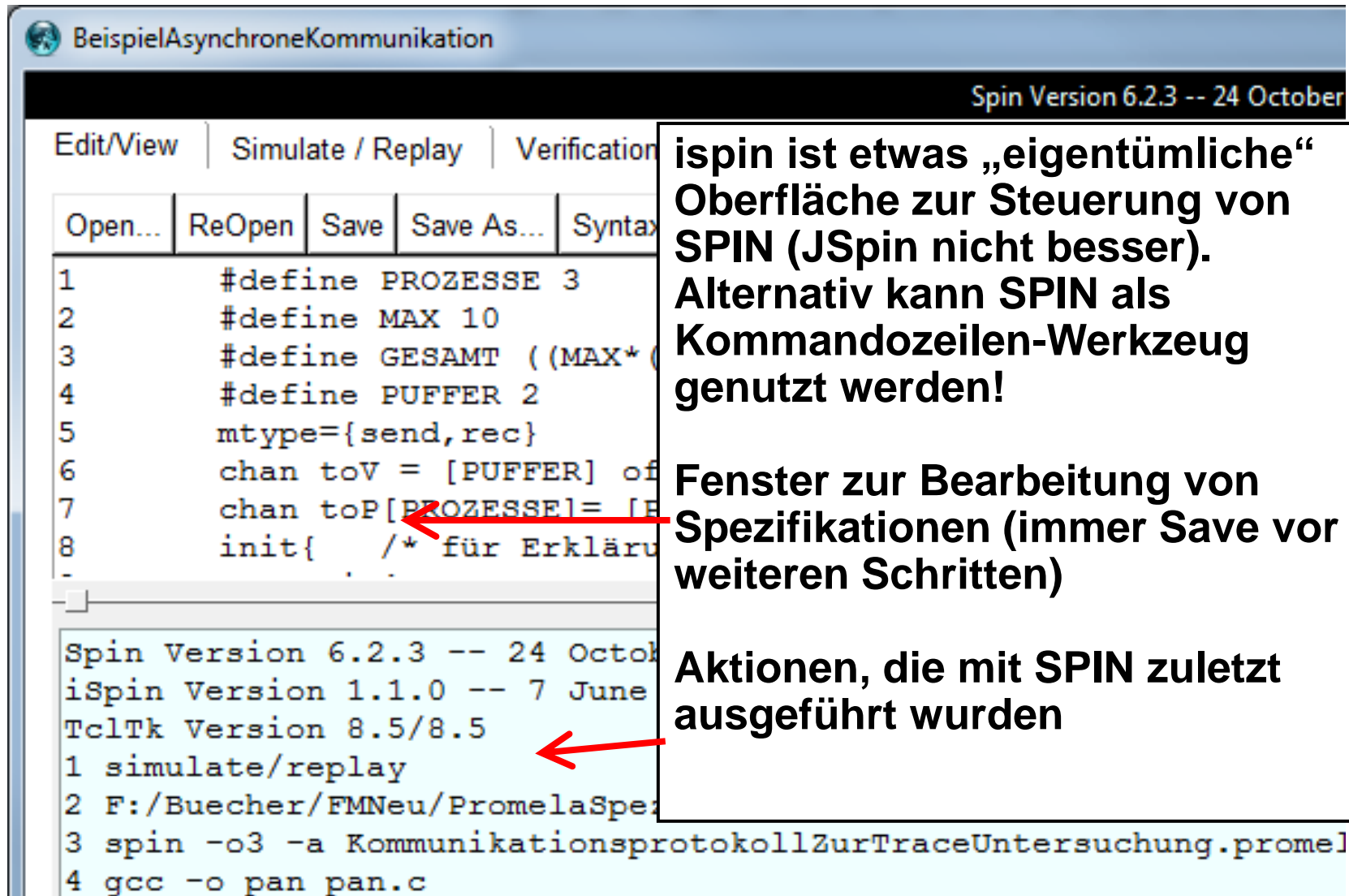
- Jeder Prozess erhält bei seiner Erzeugung eine lokale Variable `_pid`
- Die Erzeugung erfolgt in der Reihenfolge, in der die Spezifikationen in PROMELA stehen
- Typischer Einsatz: Erzeugung gleichartiger Prozesse mit `_pid` zur Unterscheidung
- Ergebnis: In `erg` steht die Summe von 1 bis N-1

## 4.3 Simulation von PROMELA-Spezifikationen

- Einführung in ISPIN
- Syntaxprüfung
- Simulationseinstellung

- vorher auf Papier planen
- iterativ im Großen entwickeln
  - erst typischen Ablauf zum Laufen bringen
  - dann weitere Fälle ergänzen
- iterativ im Kleinen entwickeln
  - wenige syntaktisch korrekte (?) Zeilen eingeben und Syntax prüfen (Fehlermeldungen helfen nicht immer)
  - immer zu do ein od und zu if ein fi eingeben
- auf Sprachelemente der Vorlesung konzentrieren (Experimente getrennt durchführen)
- Simulieren; interaktiv und zufällig gemischt
- später: dann Verifikationsmöglichkeiten vorbereiten und verifizieren

# Simulation mit ispin



The screenshot shows the ispin GUI with a menu bar (Edit/View, Simulate / Replay, Verification) and a toolbar (Open..., ReOpen, Save, Save As..., Syntax). The main window displays a SPIN specification with the following code:

```
1 #define PROZESSE 3
2 #define MAX 10
3 #define GESAMT ((MAX* (
4 #define PUFFER 2
5 mtype={send,rec}
6 chan toV = [PUFFER] of
7 chan toP[PROZESSE]= [E
8 init{ /* für Erkläru
-
```

Below the code is a terminal window showing the following output:

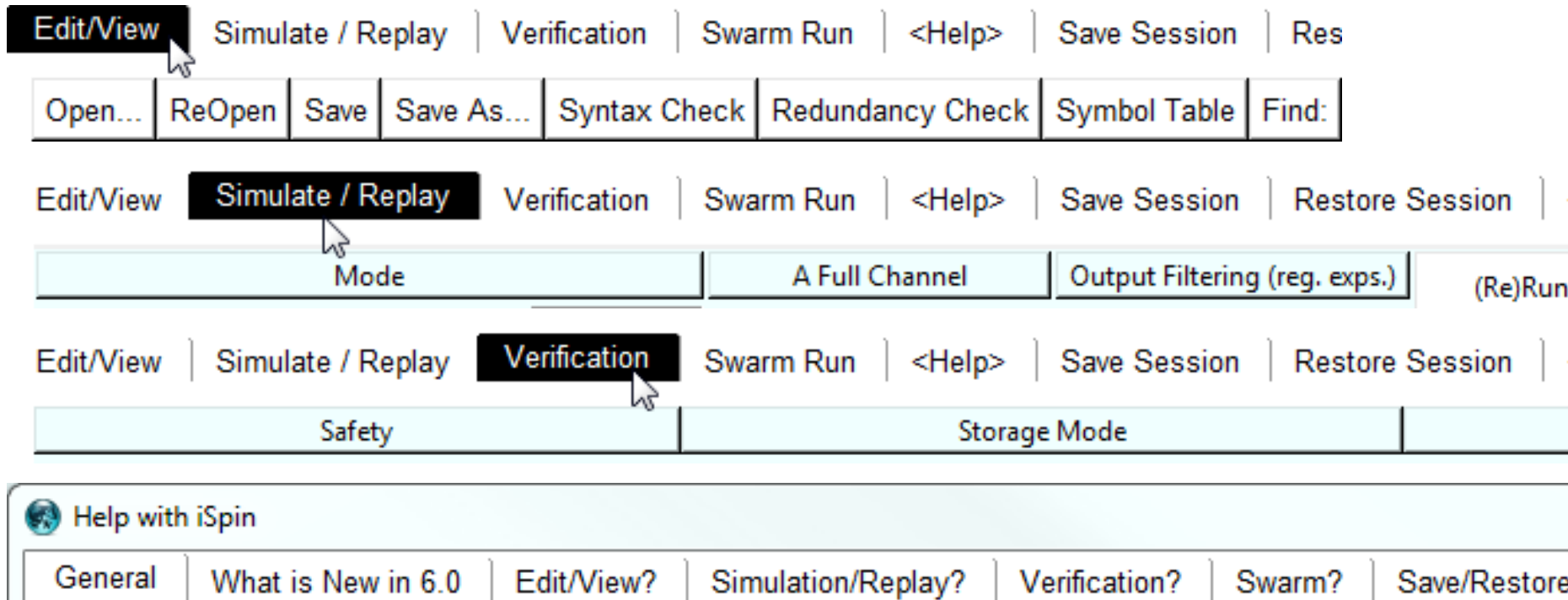
```
Spin Version 6.2.3 -- 24 Octob
iSpin Version 1.1.0 -- 7 June
TclTk Version 8.5/8.5
1 simulate/replay
2 F:/Buecher/FMNeu/PromelaSpe
3 spin -o3 -a KommunikationsprotokollZurTraceUntersuchung.promel
4 gcc -o pan pan.c
```

Two red arrows point from the text boxes to the terminal output: one points to the 'simulate/replay' command and the other points to the 'gcc' command.

**ispin ist etwas „eigentümliche“ Oberfläche zur Steuerung von SPIN (JSpin nicht besser). Alternativ kann SPIN als Kommandozeilen-Werkzeug genutzt werden!**

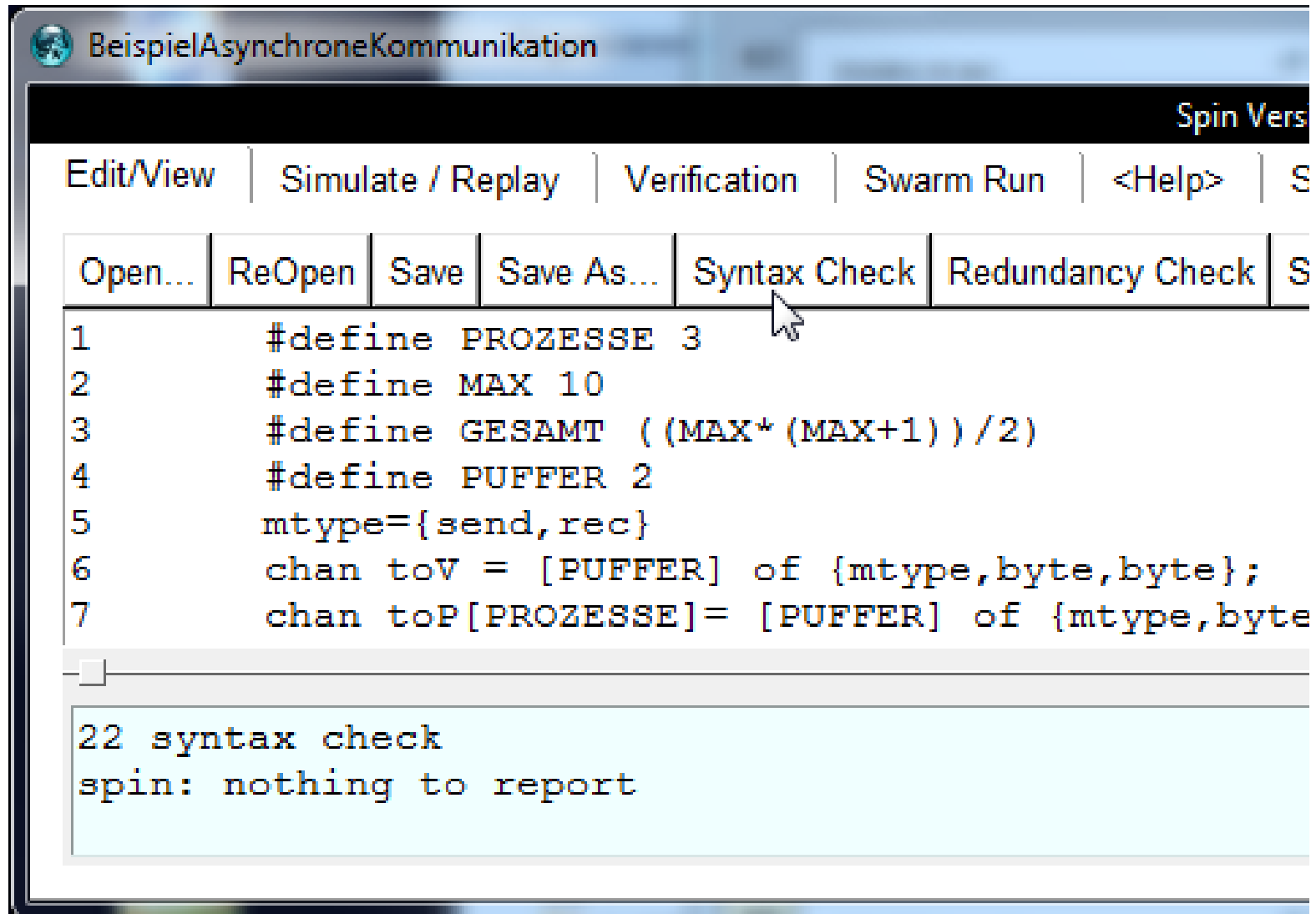
**Fenster zur Bearbeitung von Spezifikationen (immer Save vor weiteren Schritten)**

**Aktionen, die mit SPIN zuletzt ausgeführt wurden**



- Zeilennummern werden nach „Save“ angeordnet
- Syntax Check muss explizit aufgerufen werden

# Syntax-Prüfung in ispin



The screenshot shows the ispin software interface. The title bar reads "BeispielAsynchroneKommunikation". The menu bar includes "Edit/View", "Simulate / Replay", "Verification", "Swarm Run", "<Help>", and "S". The main menu contains "Open...", "ReOpen", "Save", "Save As...", "Syntax Check", "Redundancy Check", and "S". A mouse cursor is hovering over the "Syntax Check" menu item. Below the menu, a code editor displays the following code:

```
1      #define PROZESSE 3
2      #define MAX 10
3      #define GESAMT ((MAX*(MAX+1))/2)
4      #define PUFFER 2
5      mtype={send,rec}
6      chan toV = [PUFFER] of {mtype,byte,byte};
7      chan toP[PROZESSE]= [PUFFER] of {mtype,byte
```

At the bottom, a terminal window shows the output of the syntax check:

```
22 syntax check
spin: nothing to report
```

BeispielAsynchroneKommunikation Spin Version 6.2.3 -- 24 October 2012

Edit/View | **Simulate / Replay** | Verification | Swarm Run | <Help> | Save Session | Restore S

Mode		A Full Channel	Output Filtering (reg. exps.)		
<input type="radio"/> Random, with seed:	<input type="text" value="123"/>	<input checked="" type="radio"/> blocks new messages	process ids:	<input type="text"/>	
<input checked="" type="radio"/> Interactive (for resolution of all nondeterminism)		<input type="radio"/> loses new messages	queue ids:	<input type="text"/>	
<input type="radio"/> Guided, with trail:	<input type="text" value="BeispielAsynchroneKor"/> <input type="button" value="browse"/>	<input type="checkbox"/> MSC+stmt	var names:	<input type="text"/>	
initial steps skipped:	<input type="text" value="0"/>	MSC max text width	<input type="text" value="20"/>	tracked variable:	<input type="text"/>
maximum number of steps:	<input type="text" value="10000"/>	MSC update delay	<input type="text" value="25"/>	track scaling:	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Track Data Values (this can be slow)					



- Random: Wenn ausgewählt werden kann, welcher Schritt als nächstes möglich ist, wird diese Auswahl vom Simulator getroffen (seed steuert Zufallszahlen-generator)

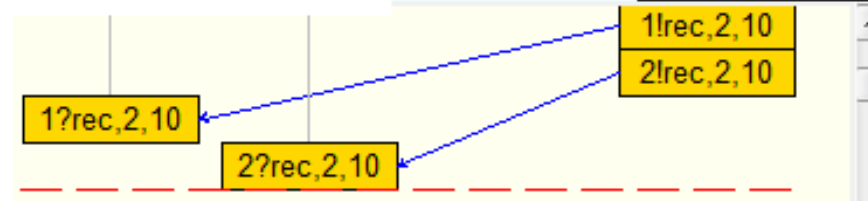
Mode	
<input type="radio"/> Random, with seed:	<input type="text" value="123"/>
<input checked="" type="radio"/> Interactive (for resolution of all nondeterminism)	
<input type="radio"/> Guided, with trail:	<input type="text" value="BeispielAsynchroneKor"/> <input type="button" value="browse"/>
initial steps skipped:	<input type="text" value="0"/>
maximum number of steps:	<input type="text" value="10000"/>

- Guided: nur sinnvoll, wenn in einer Datei abgespeichert ist, welche Schritte ausgeführt werden sollen, beim gescheiterten Model Checking gibt es für den Fehlerfall eine Ausführungssequenz
- Interactive: Bei jeder Auswahlmöglichkeit, welcher Schritt als nächstes durchgeführt werden soll, wird der Nutzer befragt

(Re)Run
Stop
Rewind
Step Forward
Step Backward

```
Background command executed:  
spin -p -s -r -X -v -n  
123 -l -g -u10000 Beis  
pielAsynchroneKommunik  
ation
```

Save in: msc.ps



Variablenwerte

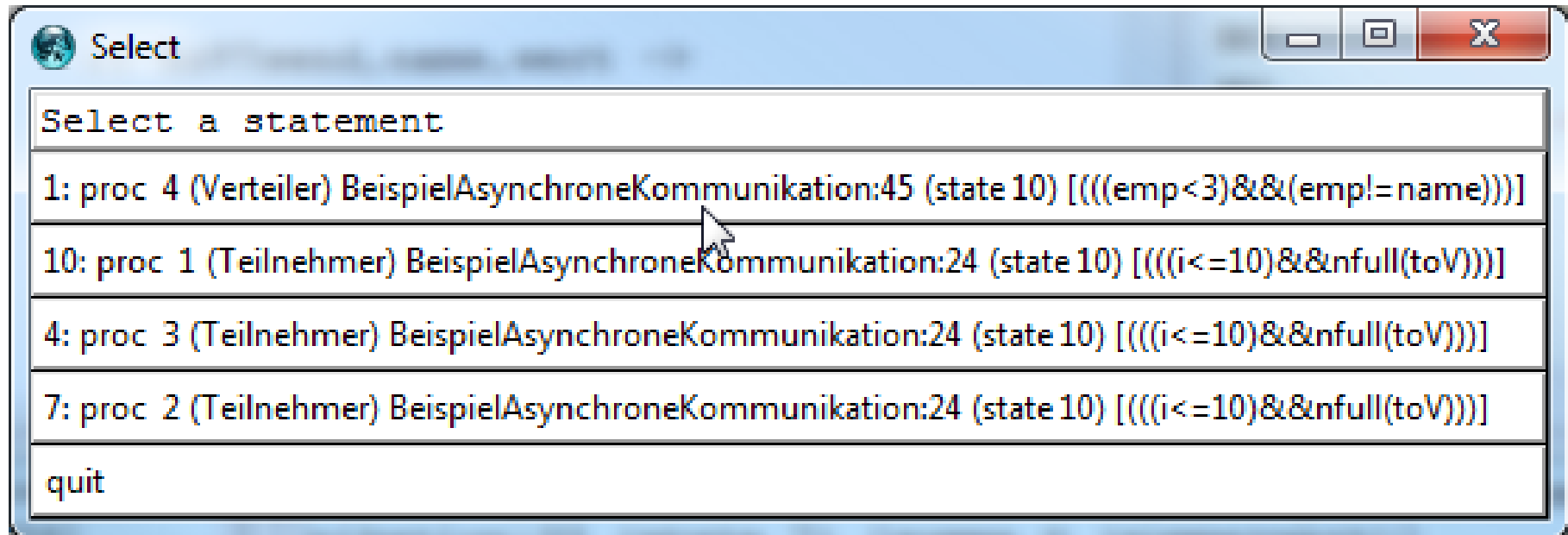
ausgeführte Schritte

Queues

```
[variable values, step 18]  
  
:init:(0):i = 3  
Teilnehmer(2):i = 2  
Verteiler(4):emp = 0  
Verteiler(4):name = 1  
Verteiler(4):wert = 1
```

```
Selected: 5  
14:   proc 2 (Teilnehmer) BeispielAsynchroneKommunikation  
:24 (state 10) [(((i <=10) &&nfull(toV)))]  
15:   proc 2 (Teilnehmer)
```

```
[queues, step 17]  
  
q 1 :: (toV):
```



# Analyse von atomic (1/2)



```
int x = 0;
int y = 0;
active proctype P(){
    atomic{
        x == 1;
        printf("Prozess P: x==1\n");
        y = 1;
        printf("Prozess P: y=1\n");
        y = y + 1;
        printf("Prozess P: y=y+1\n")
    }
}
active proctype Q(){
    atomic{
        x = 1;
        printf("Prozess Q: x=1\n");
        y == 1;
        printf("Prozess Q: y==1\n");
        x = x + 1;
        printf("Prozess Q: x=x+1\n")
    }
}
```

```
MSC 0                                     Q:1
1                                         x = 1
2           P:0  printf("Prozess Q: x=...
3           ((x==1))
4           printf("Prozess P: x=...
5           y = 1
6           printf("Prozess P: y=...
7           y = (y+1)
8           printf("Prozess P: y=...
```

- Spezifikation hat keinen alternativen Ablauf
- aber, atomic unterbrochen, wenn es nicht weiter geht

## 4.4 Einfache Verifikationsmöglichkeiten

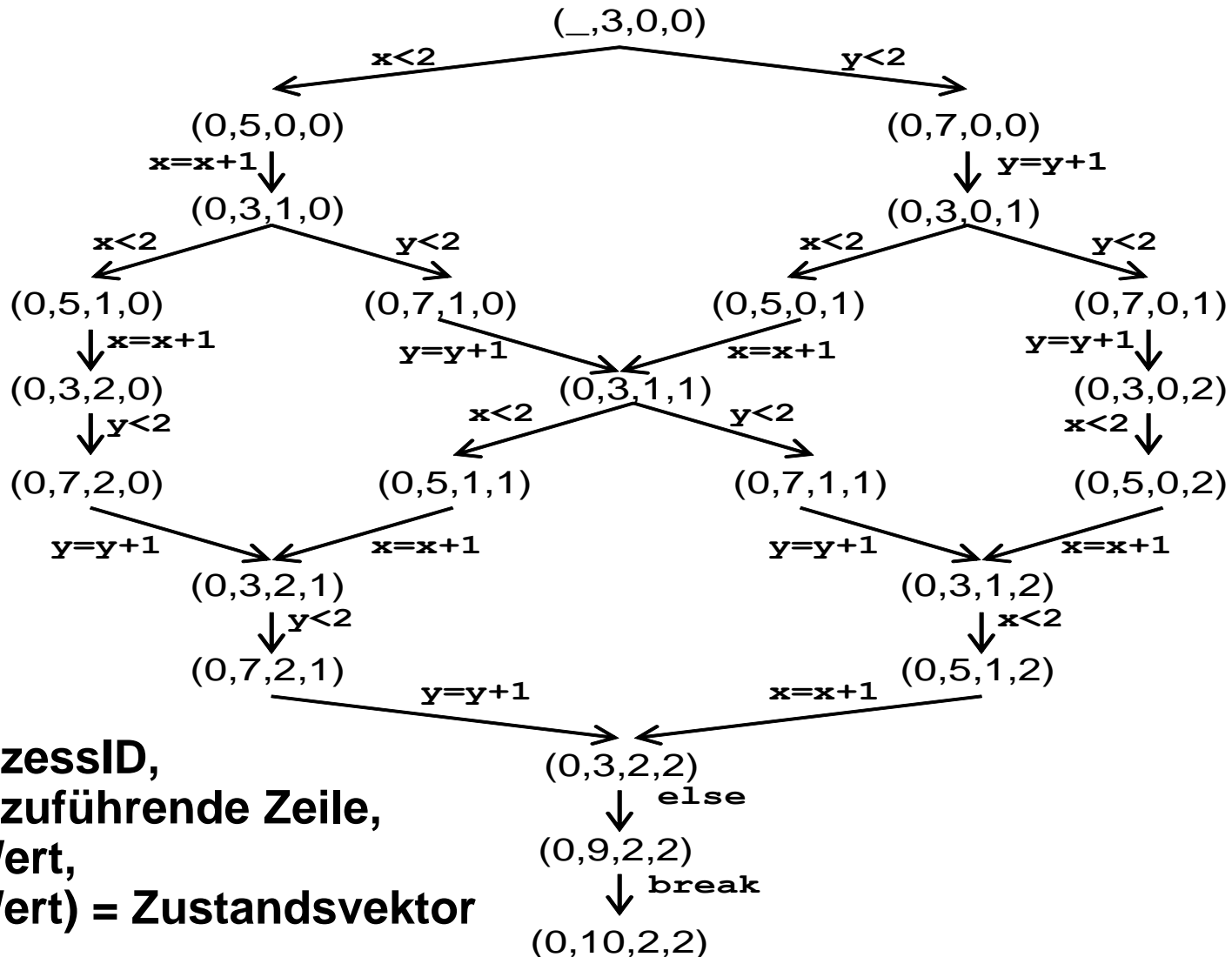
- 4.4.1 Grundideen des Model Checkings
- 4.4.2 Model Checking sehr großer Systeme
- 4.4.3 Lebendigkeit und Sicherheit
- 4.4.4 Zusicherungen
- 4.4.5 Prozessterminierung
- 4.4.6 Ausführung einfacher Verifikationen
- 4.4.7 Nachweis von Lebendigkeitseigenschaften

- SPIN berechnet alle möglichen Zustände, dabei werden Zustandseigenschaften bei Erstellung geprüft
- SPIN muss Zustandswiederholungen erkennen

- Beispielspezifikation:

```
byte x = 0;           /* 1 */
byte y = 0;           /* 2 */
active proctype Mini(){
  do                  /* 3 */
  :: x < 2 ->         /* 4 */
    x = x + 1;       /* 5 */
  :: y < 2 ->         /* 6 */
    y = y + 1;       /* 7 */
  :: else ->         /* 8 */
    break;           /* 9 */
  od;
}
```

# Zustandsraum



( ProzessID,  
auszuführende Zeile,  
x-Wert,  
y-Wert) = Zustandsvektor



Wert	
0	→ (0,3,2,2) → (0,10,2,2) → (0,5,1,1) → (0,7,0,0) → (0,5,0,2)
1	→ (0,7,1,0) → (0,5,1,2) → (0,7,0,1)
2	→ (0,7,2,0) → (0,7,1,1)
3	→ (_,3,0,0) → (0,7,2,1)
4	→ (0,3,1,0) → (0,3,0,1)
5	→ (0,5,0,0) → (0,3,2,0) → (0,3,1,1) → (0,3,0,2)
6	→ (0,5,1,0) → (0,3,2,1) → (0,9,2,2) → (0,3,1,2) → (0,5,0,1)

- schnelle Hashfunktion zur Berechnung der Position in Hash-Tabelle, Hashfunktion:  $(\text{Folgezeile} + x + y) \% 7$
- wenn Tabelleneintrag belegt, prüfen ob gleich
- wenn nicht, gleich einfügen (anhängen), sonst gleicher Zustand gefunden

# Zentrale Aufgabe: kleines Modell (1/2)

- es ist Aufgabe des Spezifizierers, das Modell möglichst klein und trotzdem realistisch zu halten
- möglichst klein:
  - wenig Prozesse
  - kleinst-mögliche Datentypen
  - keine überflüssigen Informationen in Kommunikationsprotokollen
  - möglichst kleine Puffer
  - wenig Nichtdeterminismus: **atomic**, **d\_step**

realistisch:

- Antworten des Modells auf Fragen müssen sich auf Realität übertragen lassen
- z. B. kann man Puffer nicht einfach vergrößern oder verkleinern

# Zentrale Aufgabe: kleines Modell (2/2)

In Spezifikation:

- `chan c1 =[2] of {byte,short};`  
`chan c2 =[2] of {short,bool};`  
`active proctype P(){`  
    `xr c1;           // nur P liest aus c1`  
    `xs c2; ...     // nur P schreibt auf c2`  
geht nur, wenn c1 und c2 keine Arrays sind
- `atomic{}`: Bei Blockade kann Kontrolle an anderen Prozess übergehen, wenn Kontrolle zurück, dann auch Rest atomar
- `d_step{}`: Spezifizierer garantiert, dass innerer Ablauf deterministisch
- alles deterministisch machen, was für Analyse unwichtig
- evtl. pro Aufgabenstellung neues Modell

## 4.4.2

- Die Verifikation großer Modelle kann sehr lange dauern und mit unbefriedigenden Ergebnissen enden:
  - Speicherüberlauf
  - maximale Suchtiefe überschritten
- Lösungsansätze
  - weitere Modelloptimierungen, wenn möglich
  - Reduktion der Zustände mit bestimmten Regeln (partial order reduction)
  - Reduktion auf den Wunsch, möglichst viele Zustände zu untersuchen (gefundene Fehler sind echte Fehler, keine gefundenen Fehler keine Garantie)

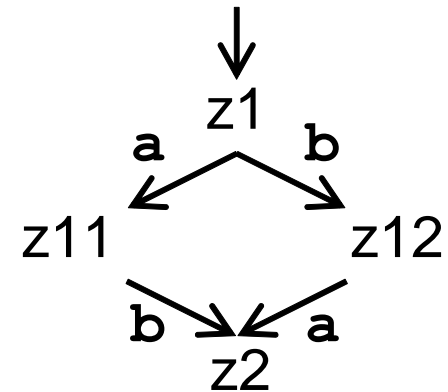
## Search Mode

depth-first search

+ partial order reduction

```
proctype P1 () {  
    ...  
    a;  
    ...  
}
```

```
proctype P2 () {  
    ...  
    b;  
    ...  
}
```



- unabhängige Teilspezifikationen führen zu Rauten im Zustandsraum
- links und rechts zusammen nur interessant, wenn weitere Zustände abgehen oder nach Detailinformationen gesucht wird
- Ansatz: wenn uninteressant, lasse einen Zustand weg
- geht immer, wenn nur Endzustände interessant
- kritisch, wenn z. B. niemals  $x > 3 \wedge y < 4$  gefordert

# Beispiel: Partial Order Reduction

```
#define PROZESSE 2
#define GRENZE 10
byte x[PROZESSE];
active [PROZESSE] proctype P(){
    x[_pid] = 0;
    do
        :: x[_pid] < GRENZE -> x[_pid] = x[_pid] + 1;
        :: else -> break;
    od;
}
```

- Erinnerung: `_pid` steht für Systemvariable mit eindeutigem Prozessidentifikator
- ohne Partial Order Reduction: 553 stored + 506 matched
- mit Partial Order Reduction: 553 stored + 484 matched

# Bitstate-Hashing

- Standard-Hashfunktion speichert für jeden Zustand den Zustandsvektor (einige Bytes)
- Alternativ: Hashfunktion speichert nur ein Bit
- Annahme: Ist Bit gesetzt, wurde Zustand vorher besucht
- Annahme stimmt nicht immer, da Hash-Funktion unterschiedliche Zustände auf gleichen Wert abbilden kann
- Raum für Hashwerte sehr sehr groß gewählt, so die Gefahr reduzieren (mit Wahrscheinlichkeiten analysierbar)
- SPIN-Ansatz: Nutzung mehrerer unterschiedlicher Hashfunktionen (Standard:3) und mehrerer Bits (= Anzahl Hashfunktionen)

Storage Mode	
<input type="radio"/>	exhaustive
<input type="checkbox"/>	+ minimized automata (slow)
<input type="checkbox"/>	+ collapse compression
<input type="radio"/>	hash-compact
<input checked="" type="radio"/>	bitstate/supertrace

## hash-compact

- Kleines Beispiel hat bereits Zustandsvektorgröße 12 Byte (typisch > 100 Byte)
- Hash-Variante nach Wolper: Nimm Hashfunktion, die sehr großen Zahlenbereich abdeckt, z.B.  $0 - 2^{64}-1$ , Ergebnis benötigt 8 Byte
- Diese Zahl wird in echter Hashtabelle gespeichert
- Durch sehr großen Zahlenraum der ersten Hash-Funktion ist Wahrscheinlichkeit der unerwünschten Kollisionen sehr gering



# Speicheroptimierung dann Näherung (1/2)

- Die fortgeschrittenen Parameter sind bei Problemen mit dem Speicher schrittweise zu optimieren (kann zeitaufwändig sein)
- zuerst: Speicheroptimierung durch Komprimierung (viel langsamer, aber vollständige Prüfung)
- wenn das nicht geht: eine der vorgestellten Annäherungen an die vollständige Durchsuchung nutzen

**pan: out of memory**

**3.73208e+08 bytes used**

**102400 bytes more needed**

**3.73293e+08 bytes limit**

**hint: to reduce memory, recompile with**

**-DCOLLAPSE # good, fast compression, or**

**-DMA=72 # better/slower compression, or**

**-DHC # hash-compaction, approximation**

**-DBITSTATE # supertrace, approximation**

# Speicheroptimierung dann Näherung (2/2)

Advanced: Parameters	
Physical Memory Available (in Mbytes):	1024
Estimated State Space Size (states x 10 <sup>3</sup> ):	1000
Maximum Search Depth (steps):	10000
Nr of hash-functions in Bitstate mode:	3
Size for Minimized Automaton	100
Extra Verifier Generation Options:	
Extra Compile-Time Directives:	-O2
Extra Run-Time Options:	

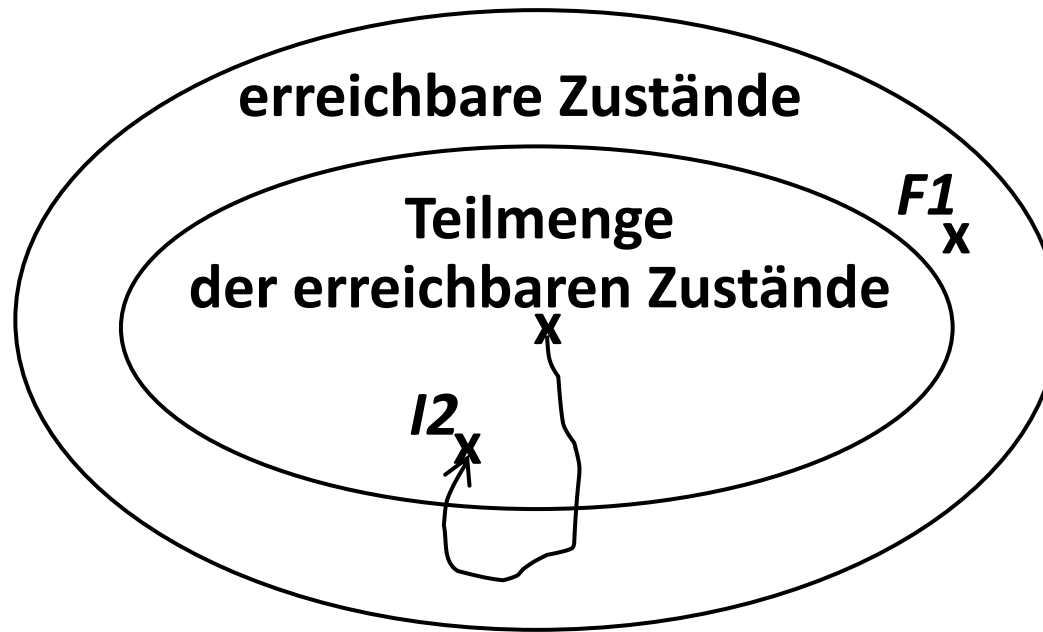
  

Advanced: Error Trapping	
<input type="radio"/>	don't stop at errors
<input checked="" type="radio"/>	stop at error nr: 1
<input type="checkbox"/>	save all error-trails
<input type="checkbox"/>	add complexity profiling
<input type="checkbox"/>	compute variable ranges

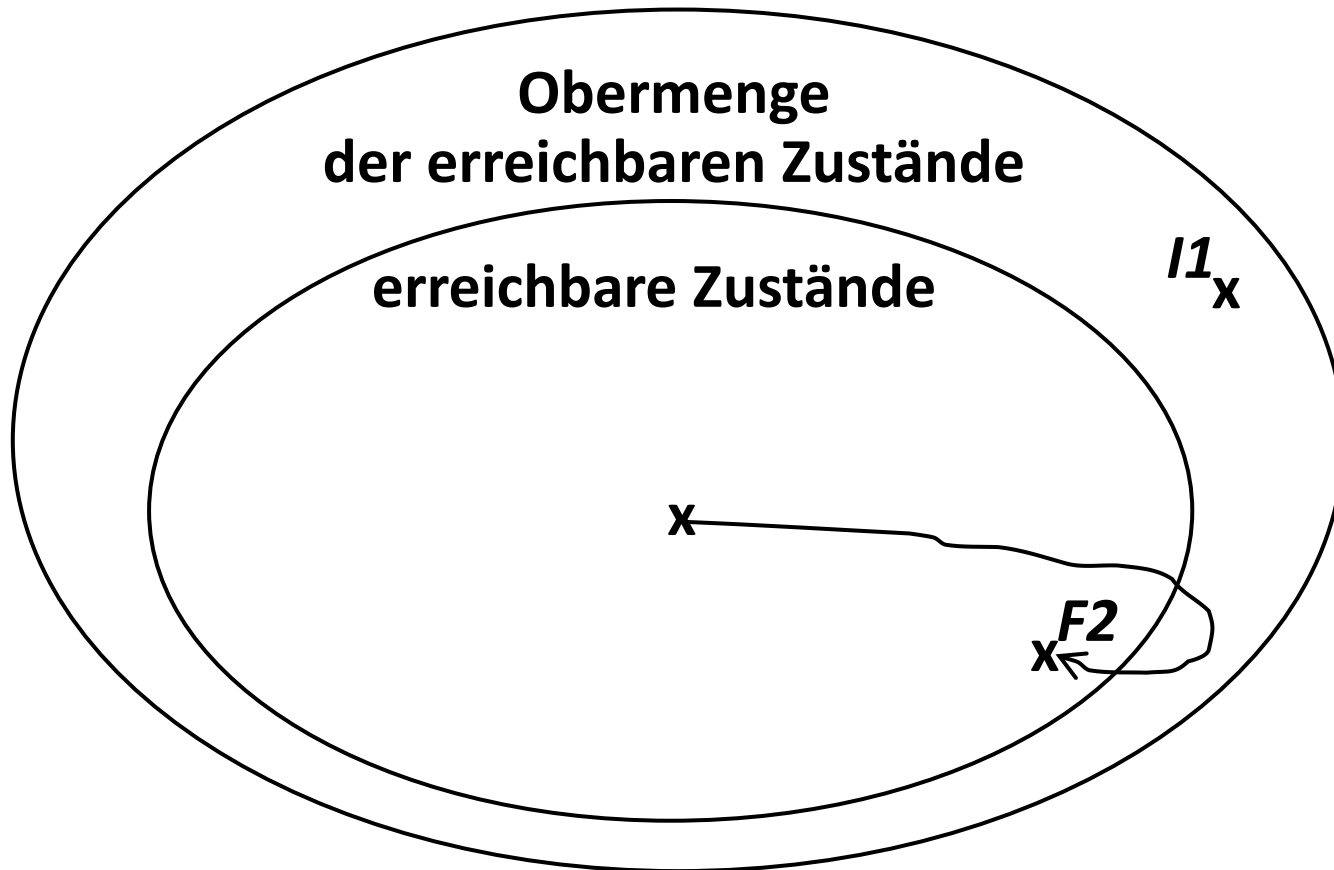
  

A Full Channel	
<input checked="" type="radio"/>	blocks new msgs
<input type="radio"/>	loses new msgs

der Wert ist meist zu gering

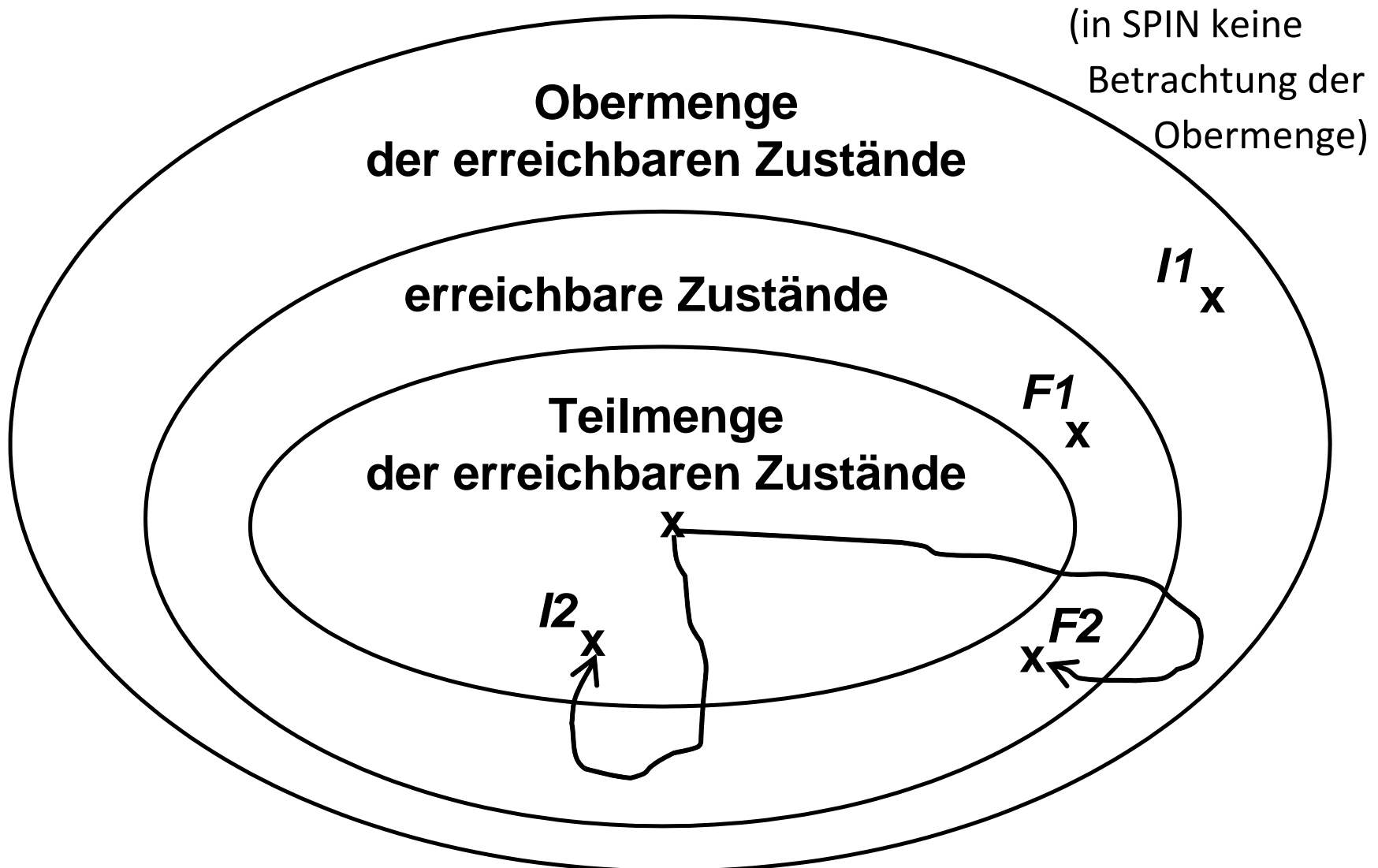


- Fehler F1 nicht gefunden, da nicht berechnet
- gewünschter Pfad zu I2 nicht gefunden, da Pfad nicht mehr nutzbar

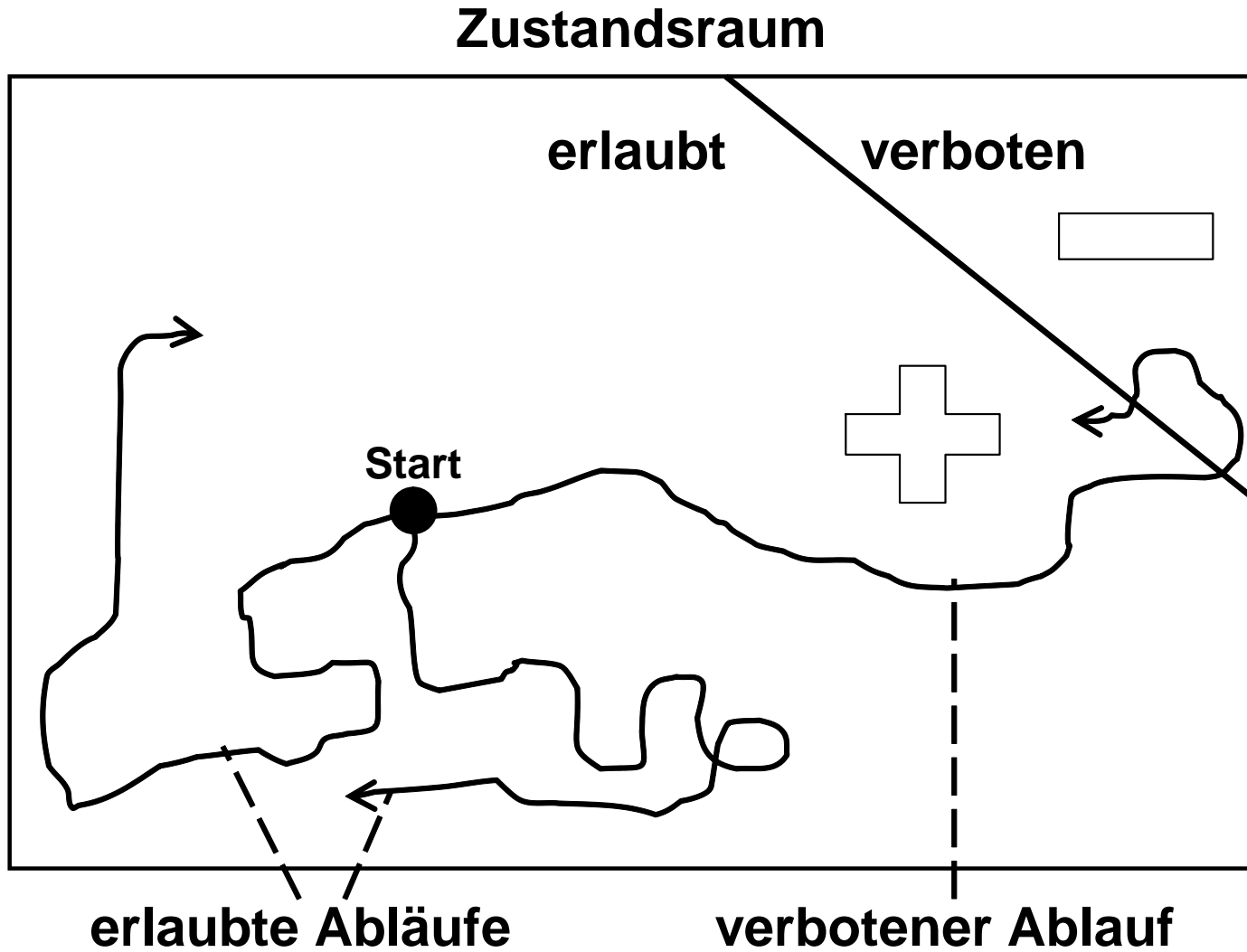


- Pfad zu F2 wäre korrekt, da jetzt möglich
- Fehler I1 „gefunden“, da jetzt erreichbar

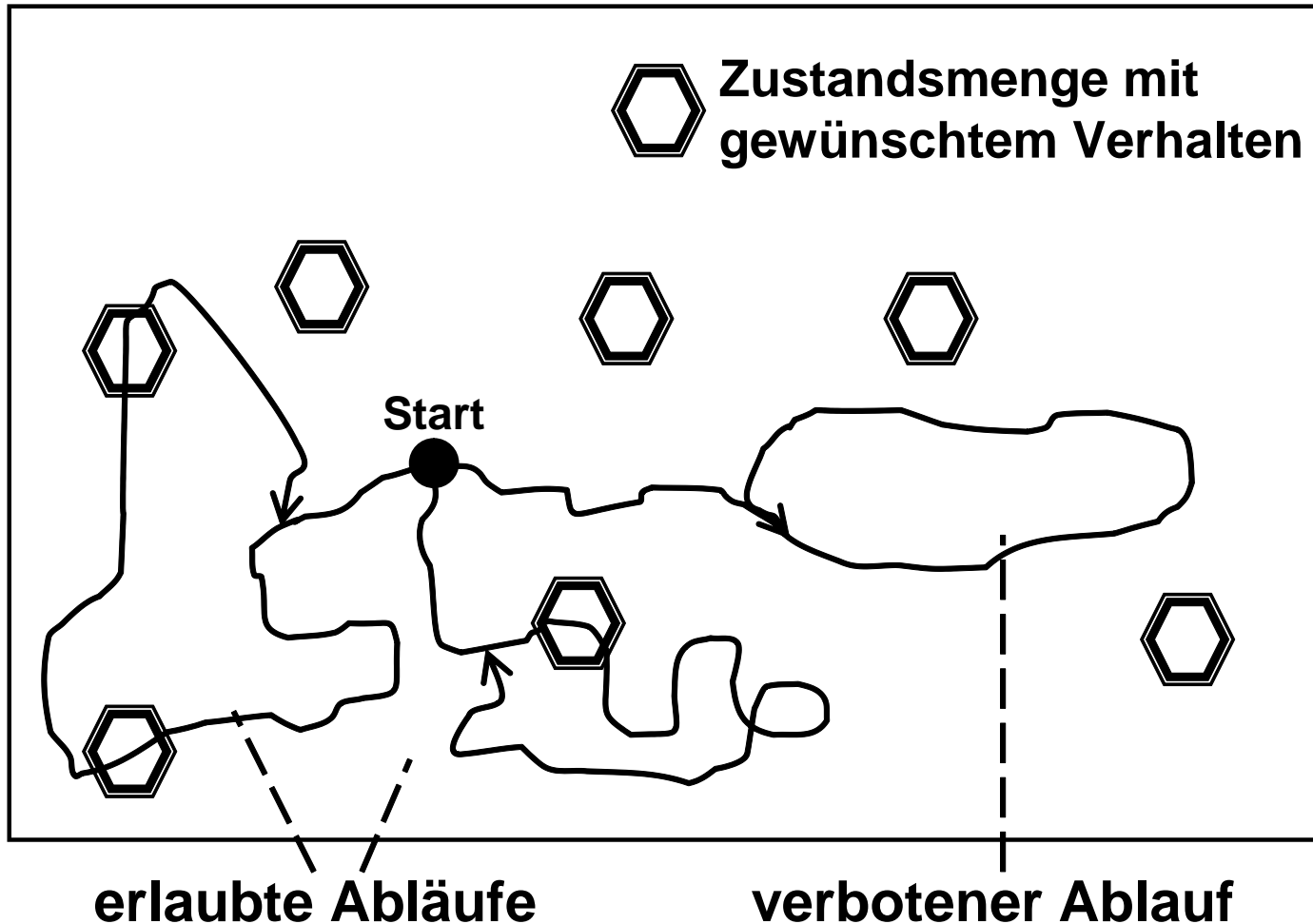
# Überblick: Zustandsraumannaherung (3/3)



- Sicherheitseigenschaften (Safety): Dies sind Eigenschaften, die das System in bestimmten Zuständen erfüllen muss. Anschaulich wird so zugesichert, dass „nichts Schlechtes“ passiert. Zur Überprüfung muss für jeden relevanten Zustand überprüft werden, dass er die gewünschte Eigenschaft hat.
- Lebendigkeitseigenschaften (Liveness): Dies sind Forderungen an das System, dass unter bestimmten Bedingungen diese Eigenschaft erreicht werden muss. Anschaulich wird so zugesichert, dass „etwas Gutes“ passieren wird. Zur Überprüfung müssen für jeden relevanten Zustand alle möglichen Folgeabläufe analysiert werden.



## Zustandsraum





## 4.4.4

- Als Sicherheitseigenschaften können, wie aus Java und C bekannt, mit `assert` Zusicherungen eingebaut werden
- `assert(<Boolescher Ausdruck>)` ist immer ausführbar, meldet Fehler bei Auswertung nach `false`
- Möglichkeit, `assert` zur Prüfung von Invarianten zu nutzen:

```
byte y=0
bool b=false;
active proctype Invariante()
    assert( !b || y>42);
}
```

**Safety**

---

`safety`

- + invalid endstates (deadlock)
- + assertion violations
- + xr/xs assertions

# Maximumberechnung (1/2)



```
active proctype Max(){
  int x, y, z;
  if
  :: x = -1;
  :: x = 0;
  :: x = 1;
  fi;
  if
  :: y = -1;
  :: y = 0;
  :: y = 1;
  fi;
  if
  :: z = -1;
  :: z = 0;
  :: z = 1;
  fi;
}
```

```
int max = 0;
if
:: x >= z -> max = x;
:: else -> skip;
fi;
if
:: y >= x -> max = y;
:: else -> skip;
fi;
if
:: z >= y -> max = z;
:: else -> skip;
fi;

assert(max==x || max==y || max==z);
assert(max>=x && max>=y && max>=z);
```

# Maximumberechnung (2/2)

```
[variable values,  
step 7]  
  
Max(0):max = -1  
Max(0):x = 0  
Max(0):y = -1  
Max(0):z = -1
```

```
using statement merging  
1: proc 0 (Max:1) Max.pml:5 (state 2) [x = 0]  
2: proc 0 (Max:1) Max.pml:9 (state 6) [y = -(1)]  
3: proc 0 (Max:1) Max.pml:14 (state 11) [z = -(1)]  
3: proc 0 (Max:1) Max.pml:20 (state 16) [max = 0]  
4: proc 0 (Max:1) Max.pml:21 (state 17) [((x>=z))]  
4: proc 0 (Max:1) Max.pml:21 (state 18) [max = x]  
5: proc 0 (Max:1) Max.pml:26 (state 25) [else]  
6: proc 0 (Max:1) Max.pml:26 (state 26) [(1)]  
7: proc 0 (Max:1) Max.pml:29 (state 29) [((z>=y))]  
7: proc 0 (Max:1) Max.pml:29 (state 30) [max = z]  
7: proc 0 (Max:1) Max.pml:33 (state 35) [assert(((  
(max==x) || (max==y) || (max==z)))]  
spin: Max.pml:34, Error: assertion violated  
spin: text of failed assertion: assert(((max>=x) && (max>  
=y) && (max>=z)))  
#processes: 1  
7: proc 0 (Max:1) Max.pml:34 (state 36)  
1 processes created  
Exit-Status 0
```

# Ausnutzung von Markierungen

- Zugriff auf Markierungen Prozess@Marke

```
/* Verifikation scheitert */
```

```
byte x=0;
```

```
active[3] proctype P(){
```

```
m1: do
```

```
  :: x<10 ->
```

```
    m2: x++
```

```
  :: x>5 ->
```

```
    m3: break
```

```
od
```

```
}
```

```
active proctype Inv(){
```

```
  P[0]@m3;
```

```
  P[1]@m3;
```

```
  P[2]@m3;
```

```
  assert(x<=11)
```

```
}
```

auch P@m3 möglich (wahr wenn ein P-Prozess an Markierung m3 steht)

steht vorher

```
active[4] proctype P(){
```

dann muss in eckigen Klammern

Prozessnummer stehen: P[4]@m3

für ersten P-Prozess

Anmerkung: Inv muss nicht terminieren

# Lesender Zugriff auf lokale Variablen

```
bool dran = false
```

```
active proctype P(){  
    byte x = 0;  
    do  
        :: x < 10 && dran ->  
            x = x + 1;  
            dran = !dran  
        :: x >= 10 -> break  
    od  
}
```

```
active proctype Q(){  
    byte x = 0;  
    do  
        :: x < 10 && ! dran ->  
            x = x + 1;  
            dran = !dran  
        :: x >= 10 -> break  
    od  
}
```

```
active proctype Inv(){  
    assert (Q:x - P:x >= 0 && Q:x - P:x <= 1)  
}
```

//Anmerkung: wenn möglich, solche Zugriffe vermeiden

- SPIN geht davon aus, dass in einem Zustand, aus dem keine weiteren Schritte mehr möglich sind, ein Prozess nicht ordentlich terminiert ist
- so werden z.B. Deadlocks gefunden
- Idee klappt z. B. nicht bei Server-Prozessen, die haben Standard-Wartezustand, in dem sie auf Aufträge von Clienten warten
- In PROMELA können Zeilen, die sinnvolle Endzustände darstellen, mit einer „end“-Markierung versehen werden
- Markierungen innerhalb eines Prozesses müssen unterschiedlich heißen, „end“-Markierungen müssen nur mit ‚e‘ ‚n‘ ‚d‘ beginnen

❑ Invalid Endstates

```
emp=0;
```

```
endOK: do  
  :: emp<prozesse && emp!=name ->  
    toP[emp]!rec, name, wert;
```

# Beispiel: Kommunikationsprotokoll (1/2)

P1 schickt Informationen an P2, P2 kann diese bestätigen oder (zur Prüfung) an P3 schicken, dann bestätigt P3 an P2 und P2 an P1

```
mtype={send1, send2, ack1, ack2};
chan c12 = [0] of {mtype, byte};
chan c21 = [0] of {mtype, byte};
chan c23= [0] of {mtype, byte};
chan c32= [0] of {mtype, byte};
active proctype P1(){
    byte i = 1;
    do
        :: i <= 10 ->
            c12!send1, i;
            c21?ack1, _;
            i = i + 1
    od;
}
```

# Beispiel: Kommunikationsprotokoll (2/2)

```
active proctype P2(){
  byte x;
  end : do
    :: c12?send1, x ->
      if
        :: x%2 == 1 -> c21!ack1, x
        :: x%2 == 0 ->
          c23!send2, x;
          c32?ack2, x;
          c21!ack1, x
        fi;
      od
  }
}
active proctype P3(){
  byte x;
  end: do
    :: c23?send2, x ->
      c32!ack2, x
  od;
}
```



## 4.4.6

**Sicherheits- und Lebendigkeitsanforderungen müssen getrennt geprüft werden**

**was bei Senden in volle Puffer?**

**weitere Einstellungen „Advanced“**

**(weitere Details später)**

The screenshot shows a configuration window for verification settings. It is divided into two main sections: **Safety** and **Liveness**. Under **Safety**, there is a radio button selected for **safety**, followed by three checked options: **+ invalid endstates (deadlock)**, **+ assertion violations**, and **+ xr/xs assertions**. Under **Liveness**, there are three radio buttons: **non-progress cycles**, **acceptance cycles**, and **enforce weak fairness constraint**. To the right of these options is a section titled **Advanced: Error Trapping**, which includes a dropdown menu set to **stop at errors**, an input field for **error nr:** with the value **1**, and several checkboxes: **error-trails**, **complexity profiling**, and **compute variable ranges**. Below this is another section titled **A Full Channel** with two radio buttons: **blocks new msgs** (selected) and **loses new msgs**.

# Detaileinstellungen der Verifikation

**Freier HW-Speicher**

**Zustandsschätzung  
(bei zweitem Lauf  
anpassen)**

**Suchtiefe,  
danach Abbruch**

Advanced: Parameters	
Physical Memory Available (in Mbytes):	1024
Estimated State Space Size (states x 10 <sup>3</sup> ):	1000
Maximum Search Depth (steps):	10000
Nr of hash-functions in Bitstate mode:	3
Size for Minimized Automaton	100
Extra Verifier Generation Options:	
Extra Compile-Time Directives:	-O2
Extra Run-Time Options:	

für jede Zeile der Spezifikation wird gezählt, wie häufig sie ausgeführt wurde

Advanced: Error Trapping

- don't stop at errors
- stop at error nr:
- save all error-trails
- add complexity profiling
- compute variable ranges

# Verifikationsablauf

```
byte x=0, r 1 7
byte y=0, r 2 7
active proctype Mini()
do
  r 3 7
  x:=2-> r 4 7
  x:=1, r 5 7
  y:=2-> r 6 7
  y:=1, r 7 7
  r else-> r 8 7
  break; r 9 7
od;
r 10 7

active proctype Invariante()
assert(x==y);
end
```

PROMELA-Spezifikation

SPIN

C-Programm

kompilieren  
und  
ausführen

```
(Spin Version 4.2.6 -- 27 October 2005)

Full statespace search for:
  never claim          - (not selected)
  assertion violations - (disabled by -A flag)
  cycle checks         - (disabled by -DSAFETY)
  invalid end states  +

State-vector 12 byte, depth reached 10, errors: 0
  23 states, stored
  4 states, matched
  27 transitions (= stored+matched)
  0 atomic steps
  hash conflicts: 0 (resolved)

Stats on memory usage (in Megabytes):
  0.000 equivalent memory usage for states (stored*(State-vector + overhead))
  0.306 actual memory usage for states (unsuccessful compression: 83172.83%)
  State-vector as stored = 13304 byte + 4 byte overhead
  2.097 memory used for hash table (-w19)
  0.280 memory used for DFS stack (-m10000)
  0.077 other (proc and chan stacks)
  0.101 memory lost to fragmentation
  2.582 total actual memory usage

unreached in proctype Mini
(0 of 10 states)
```

Ausgabe

**Basic Verification Options**

- Correctness Properties
- Safety (state properties)
- Assertions
- Invalid Endstates
- Liveness (cycles/sequences)
  - Non-Progress Cycles
  - Acceptance Cycles
  - With Weak Fairness
- Apply Never Claim (If Present)
- Report Unreachable Code
- Check xz/xs Assertions

Search Mode:

- Exhaustive
- Supertrace/Bitstate
- Hash-Compact

A Full Queue:

- Blocks New Msgs
- Loses New Msgs

[Add Never Claim from File]  
[Verify an LTL Property]  
[Set Advanced Options]

Help Cancel Run

Verifikationseinstellung

```
MinimitInvariante.pml.trail - WordPad
Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format ?

|4:--4:--4
1:0:0
2:0:1
3:0:0
4:0:1
5:1:10

Drücken Sie F1, um die Hilfe aufzurufen.
```

Pfad zum Fehler

# Beispiel: Ausgabe bei gescheitertem Beweis

```
gcc -DMEMLIM=1024 -O2 -DXUSAFE -DSAFETY -DNOCLAIM -w -o pan pan.c
./pan -m10000
Pid: 9256
pan:1: assertion violated (x==2) (at depth 17)
pan: wrote add1.pml.trail

(Spin Version 6.2.3 -- 24 October 2012)
Warning: Search not completed

pan: elapsed time 0.073 seconds
To replay the error-trail, goto Simulate/Replay and select "Run"
```

- Es wird die Art des Fehlers angegeben, hier Verletzung eines assert
- Es besteht sofort die Möglichkeit, einen Pfad zum Fehler im Simulator ablaufen zu lassen

# Verifikationsergebnis (Standardeinstellungen) 1/2

## Verification Output



Search for:  Find

(Spin Version 4.2.6 -- 27 October 2005)

Full statespace search for:

never claim - (not selected)  
assertion violations - (disabled by -A flag)  
cycle checks - (disabled by -DSAFETY)  
invalid end states +

State-vector 12 byte, depth reached 10, errors: 0

23 states, stored

4 states, matched

27 transitions (= stored+matched)

0 atomic steps

hash conflicts: 0 (resolved)

**für Spezifikation Mini**

# Verifikationsergebnis (Standardeinstellungen) 2/2

```
(Spin Version 6.2.3 -- 24 October 2012)
  + Partial Order Reduction

Full statespace search for:
  never claim          - (not selected)
  assertion violations +
  cycle checks         - (disabled by -DSAFETY)
  invalid end states +

State-vector 12 byte, depth reached 10, errors: 0
  23 states, stored
  4 states, matched
  27 transitions (= stored+matched)
  0 atomic steps
hash conflicts:          0 (resolved)

Stats on memory usage (in Megabytes):
  0.001 equivalent memory usage for states (stored*(State-vector + overhead)
)
  0.292 actual memory usage for states
  64.000 memory used for hash table (-w24)
  0.343 memory used for DFS stack (-m10000)
  64.539 total actual memory usage

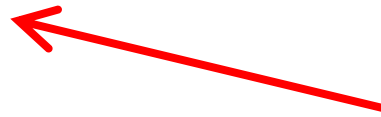
unreached in proctype Mini
  (0 of 10 states)

pan: elapsed time 0.022 seconds
```

# Längere Verifikationsläufe



Depth=	999999	States=	4e+006	Transitions=	6.07e+006	Memory=	220.598	t=	1.04	R=	4e+006
Depth=	999999	States=	5e+006	Transitions=	7.75e+006	Memory=	251.067	t=	1.38	R=	4e+006
Depth=	999999	States=	6e+006	Transitions=	9.43e+006	Memory=	281.633	t=	1.74	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	7e+006	Transitions=	1.11e+007	Memory=	312.102	t=	2.1	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	8e+006	Transitions=	1.28e+007	Memory=	342.668	t=	2.47	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	9e+006	Transitions=	1.45e+007	Memory=	373.137	t=	2.89	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1e+007	Transitions=	1.61e+007	Memory=	403.703	t=	3.31	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.1e+007	Transitions=	1.78e+007	Memory=	434.172	t=	3.75	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.2e+007	Transitions=	1.95e+007	Memory=	464.739	t=	4.21	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.3e+007	Transitions=	2.12e+007	Memory=	495.207	t=	4.64	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.4e+007	Transitions=	2.28e+007	Memory=	525.774	t=	5.1	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.5e+007	Transitions=	2.45e+007	Memory=	556.243	t=	5.59	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.6e+007	Transitions=	2.62e+007	Memory=	586.809	t=	6.14	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.7e+007	Transitions=	2.79e+007	Memory=	617.278	t=	6.63	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.8e+007	Transitions=	2.95e+007	Memory=	647.844	t=	7.03	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	1.9e+007	Transitions=	3.12e+007	Memory=	678.313	t=	7.43	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	2e+007	Transitions=	3.29e+007	Memory=	708.879	t=	7.87	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	2.1e+007	Transitions=	3.46e+007	Memory=	739.348	t=	8.3	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	2.2e+007	Transitions=	3.62e+007	Memory=	769.914	t=	8.73	R=	3e+006
Depth=	999999	States=	2.3e+007	Transitions=	3.79e+007	Memory=	800.383	t=	9.21	R=	2e+006

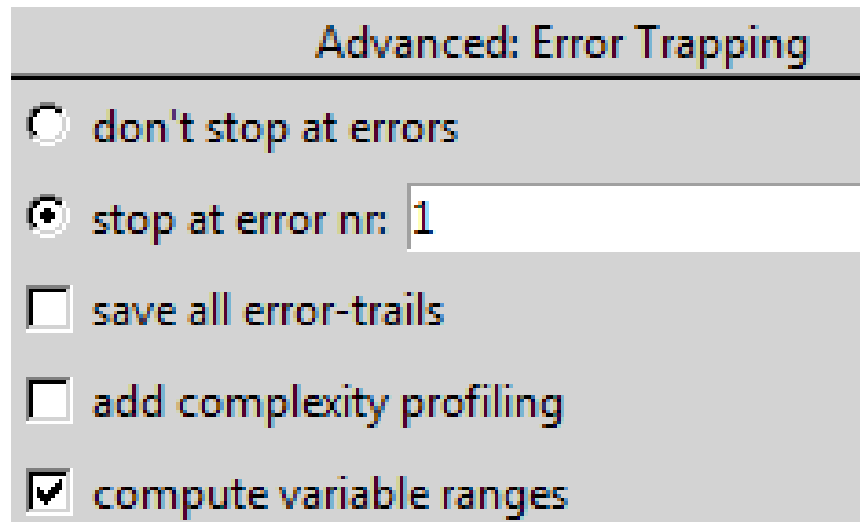


**Ausgabe jeden  
millionsten Zustand**



# Prüfung von Wertebereichen

- Spin erlaubt eine recht genaue Prüfung, welche Werte eine Variable annehmen kann.
- Folgende Verifikationseinstellungen werden benötigt [Set Advanced Options]:



Advanced: Error Trapping

- don't stop at errors
- stop at error nr: 1
- save all error-trails
- add complexity profiling
- compute variable ranges

- Beispielausgabe:

Values assigned within interval [0..255]:

Emp:wert : 0-4,

Emp:tmp : 0-5,

erg : 0-1, 3, 6, 10,

## 4.4.7

### Liveness

- non-progress cycles
- acceptance cycles

- „etwas Gutes soll passieren“
- Wunsch: Das System soll immer sinnvoll voranschreiten
- genauer: Verhinderung von Livelocks, z. B. jeder fragt zyklisch: kann ich nächsten Schritt machen? Antwort: nein.
- Erfolgreicher Fortschritt wird in PROMELA mit „progress“-Markierungen definiert
- Forderung: Jeder unendliche Ablaufpfad durchläuft unendlich oft „progress“-Marken

# Beispiel: Spezifikation mit „progress“-Marken

```
bool guard = true;
byte x = 1;
active proctype P1(){
  do
    :: x < 10 -> x = x + 1; guard = !guard
    :: x > 1 -> x = x - 1; guard = !guard
    :: guard = !guard
  od;
}
active proctype P2(){
  progress: do
    :: x < 10 -> x = x + 1; guard = !guard
    :: x >1 -> x = x - 1; guard = !guard
    :: guard = !guard
  od;
}
active proctype P3(){
  do
    :: guard ->
      progress: guard = !guard
  od;
}
```

# Verifikationsergebnis für Lebendigkeit

pan: non-progress cycle (at depth 50)

pan: wrote pan\_in.trail

```
<<<<<START OF CYCLE>>>>
52:   proc  0 (P1) progressMarken.pml:5 (state 1) [ ((x<10)) ]
54:   proc  0 (P1) progressMarken.pml:5 (state 2) [ x = (x+1) ]
56:   proc  0 (P1) progressMarken.pml:5 (state 3) [ guard = !(guard) ]
58:   proc  0 (P1) progressMarken.pml:6 (state 4) [ ((x>1)) ]
60:   proc  0 (P1) progressMarken.pml:6 (state 5) [ x = (x-1) ]
62:   proc  0 (P1) progressMarken.pml:6 (state 6) [ guard = !(guard) ]
spin: trail ends after 62 steps
#processes: 3
62:   proc  2 (P3) progressMarken.pml:18 (state 3)
62:   proc  1 (P2) progressMarken.pml:12 (state 3)
62:   proc  0 (P1) progressMarken.pml:4 (state 8)
```

Kein Fortschritt, da P1 immer durch dritte Alternative läuft  
(realistisch?)

- nicht:

```
active proctype P(){
  do
    ::a!send ->
      if
        ::progress: b?ack,0;
        ::b?ack,1;
      fi;
    od;
}
```

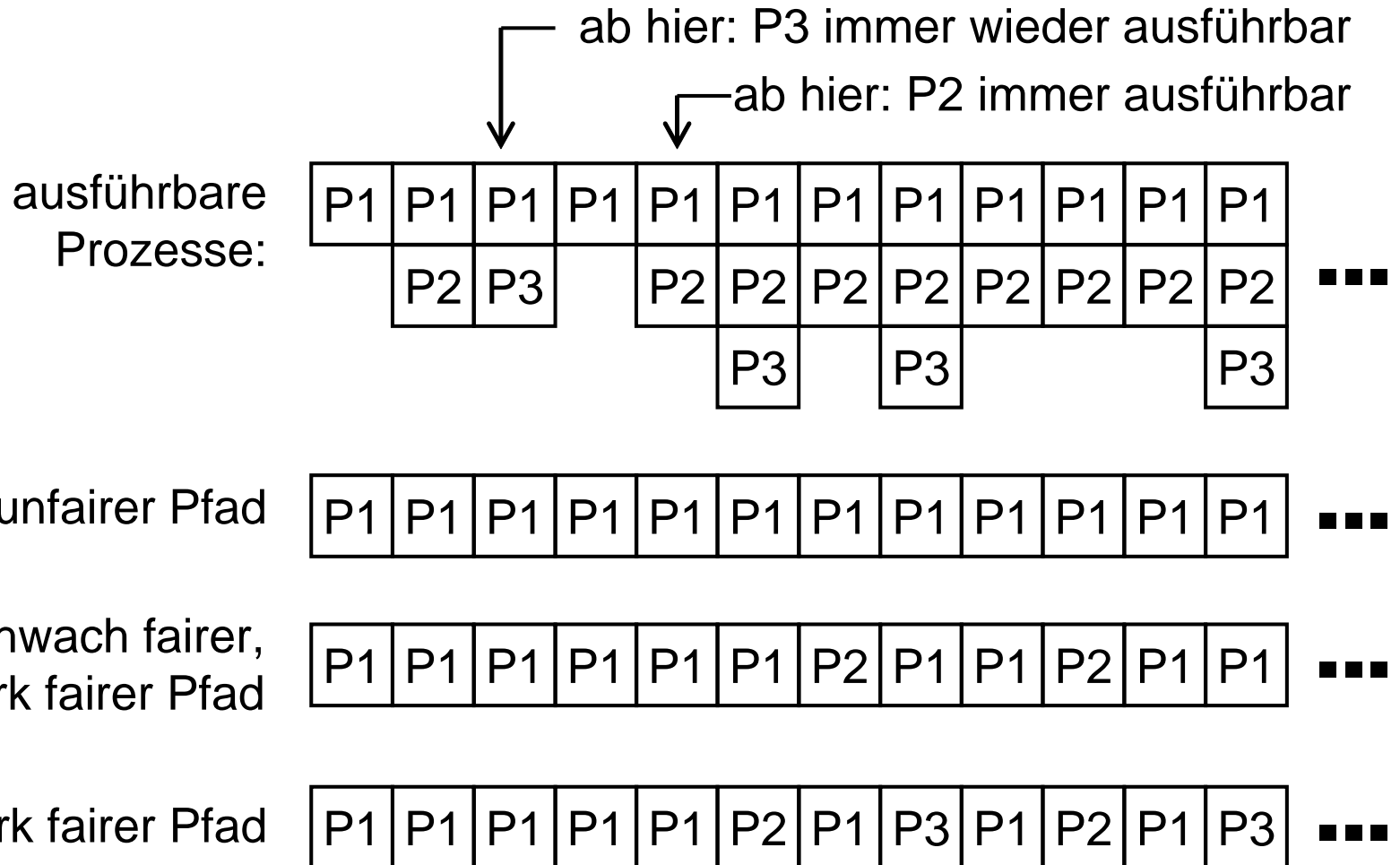
```
error: (progressSyntaxproblem.pml:9)
label progress placed incorrectly
=====> instead of
        do (or if)
        :: ...
        :: Label: statement
        od (of fi)
=====> use
Label: do (or if)
      :: ...
      :: statement
      od (or fi)
```

- Die Syntax erlaubt es nicht, progress-Markierungen direkt mit guards zu verbinden



- Grundsätzlich sollen Entwickler von verteilten Systemen keine Annahmen machen, welcher Prozess wie schnell ist (Annahme muss sonst aufwändig nachgewiesen werden)
- Aber, dass ein Prozess immer und ein anderer bereiter Prozess nie rankommt ist unwahrscheinlich, deshalb können folgende Eigenschaften von Ausführungspfaden gefordert werden:
  - schwache Fairness: ein Prozess, der immer fortschreiten könnte, schreitet letztendlich auch fort
  - starke Fairness: ein Prozess, der immer wieder fortschreiten könnte, schreitet letztendlich auch fort
- in SPIN kann nur „schwache Fairness“ gefordert werden
- vorherige Verifikation klappt mit schwacher Fairness
- Die Implementierung von Fairness ist sehr aufwändig

# Veranschaulichung von Fairness



# 4.5 Verifikation von in LTL formulierten Anforderungen

## Video

- Syntax der Linearen Temporalen Logik (LTL)
- Semantik von LTL
- typische LTL-Anforderungen
- LTL in SPIN



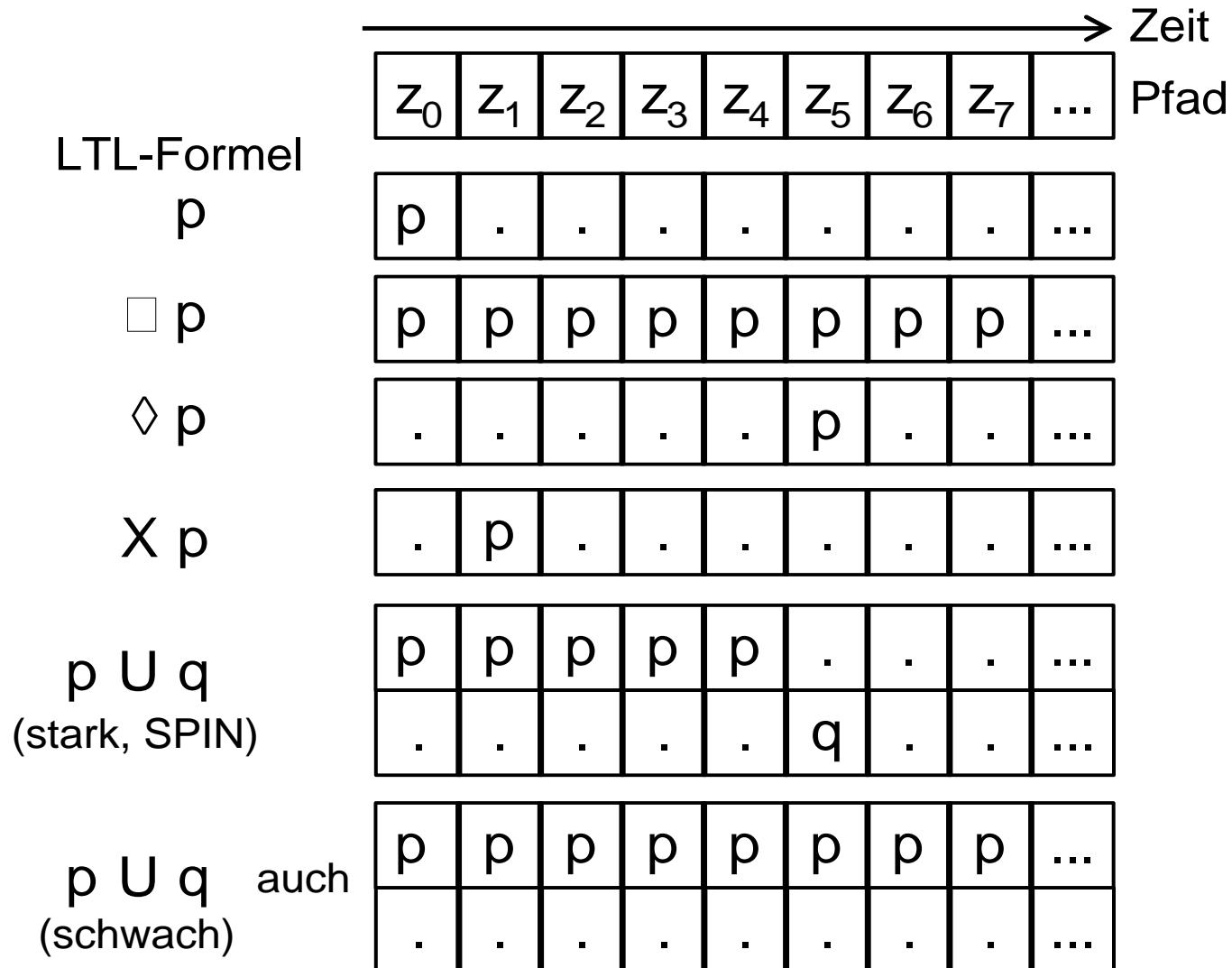
- typischer Entwicklungsansatz mit inneren Iterationen:
  1. informelle Spezifikation
  2. Festlegung von Prozessen und wichtiger Variablen
  3. formale Anforderungen
  4. PROMELA-Spezifikation
  5. SPIN prüft Spezifikation gegen Anforderungen
- Zur Formalisierung von Anforderungen werden auch Logiken eingesetzt (Aussagenlogik und Prädikatenlogik erster Stufe sollten bekannt sein)

Definition (Syntax der Linearen Temporalen Logik (LTL)):  
Zunächst sind alle einfachen Prädikate LTL-Formeln. Seien weiterhin  $p$  und  $q$  LTL-Formeln, dann sind auch

1.  $\Box p$  , heißt „always  $p$ “, immer  $p$
2.  $\Diamond p$  , heißt „eventually  $p$ “, irgendwann  $p$
3.  $X p$  , heißt „next  $p$ “, danach  $p$
4.  $p U q$  , heißt „ $p$  until  $q$ “,  $p$  solange bis  $q$

syntaktisch korrekte LTL-Formeln. Neue LTL-Formeln entstehen weiterhin durch die Verwendung der bekannten logischen Operatoren  $\neg$ ,  $\wedge$ ,  $\vee$ ,  $\rightarrow$  und  $\leftrightarrow$  auch für LTL-Formeln. Klammern können genutzt werden, um die Auswertungsreihenfolge vorzugeben. Es gelten sonst die bekannten Ausführungsprioritäten.

# Veranschaulichung von LTL-Formeln



Definition (Semantik von LTL-Formeln): Gegeben sei eine PROMELA-Spezifikation  $P$  und ein unendlicher Ausführungspfad  $z$  der Form  $z_0 z_1 \dots z_i \dots$  von Zuständen einer Ausführung von  $P$ . Die Funktion  $\text{Sem}$  zur Berechnung der Semantik einfacher Prädikate ist aus der Programmverifikation (siehe später) entnommen.

[  $\text{Sem}(a < b, z) \equiv z(a) < z(b) \equiv 3 < 42 \equiv \text{true}$ ;  $z$  ordnet jeder Variable einen Wert zu, hier  $z(a)=3$ ;  $z(b)=42$ ]

1. Sei  $p$  ein einfaches Prädikat, dann erfüllt  $z$  die LTL-Formel  $p$ , wenn  $\text{Sem}(p, z_0) = \text{wahr}$  gilt, also der erste Zustand  $p$  erfüllt.
2. Sei  $\square p$  eine LTL-Formel, dann erfüllt  $z$  diese LTL-Formel, wenn alle Zustände  $p$  erfüllen, also für alle  $i$   $\text{Sem}(p, z_i) = \text{wahr}$  gilt.
3. Sei  $\diamond p$  eine LTL-Formel, dann erfüllt  $z$  diese LTL-Formel, wenn ein Zustand  $p$  erfüllt, also es ein  $i$  mit  $\text{Sem}(p, z_i) = \text{wahr}$  gibt.

4. Sei  $X p$  eine LTL-Formel, dann erfüllt  $z$  diese LTL-Formel, wenn im folgenden Zustand  $p$  erfüllt ist, also  $\text{Sem}(p, z_1) = \text{wahr}$  gilt.
  5. Sei  $p U q$  eine LTL Formel, dann erfüllt  $z$  die starke Variante des Until-Operators, wenn es einen Zustand  $z_j$  gibt, so dass für alle Zustände  $z_i$  mit  $i < j$   $\text{Sem}(p, z_i) = \text{wahr}$  gilt und  $\text{Sem}(q, z_j) = \text{wahr}$  gilt.
  6. Sei  $p U q$  eine LTL Formel, dann erfüllt  $z$  die schwache Variante des Until-Operators, wenn die starke Variante erfüllt ist oder wenn alle Zustände  $p$  erfüllen, also für alle  $i$   $\text{Sem}(p, z_i) = \text{wahr}$  gilt.
- Anmerkung: SPIN unterstützt nur starke Variante des Until-Operators und keinen Next-Operator
  - (Next-Operator nutzbar, mit speziellen Einstellungen, schwierig, da Spezifikation dann „stotterfrei“ sein muss)
  - Spezifikation erfüllt LTL-Formel, wenn alle möglichen Pfade der Spezifikation die Formel erfüllen

# Typische LTL-Formeln



- $\Box p$  (Invariante)
- auf Versenden (Prädikat  $p$ ) wird Antwort ( $q$ ) erwartet  
 $p \rightarrow \Diamond q$  (Antwort)
- immer wieder eine Antwort, also Invariante,  
 $\Box (p \rightarrow \Diamond q)$  (Senden-Bestätigen, sauberer:  $\Box (p \rightarrow X(\Diamond q))$ )
- kontinuierlicher Fortschritt  $p$  als Invariante  
 $\Box (\Diamond p)$  (Fortschritt)
- ab einem bestimmten Zeitpunkt immer  $p$   
 $\Diamond (\Box p)$  (Stabilität)
- solange eine Eigenschaft  $p$  gilt, soll  $q$  nicht gelten  
 $\Box (p \rightarrow \neg q)$  (Ausschluss)
- wechselseitiger Ausschluss von  $p$  und  $q$   
 $\Box (p \leftrightarrow \neg q)$  (wechselseitiger Ausschluss)

$\neg(\Box p)$	$\equiv$	$\Diamond(\neg p)$
$\neg(\Diamond p)$	$\equiv$	$\Box(\neg p)$
$\Box(p \wedge q)$	$\equiv$	$(\Box p) \wedge (\Box q)$
$\Diamond(p \vee q)$	$\equiv$	$(\Diamond p) \vee (\Diamond q)$
$\Diamond p$	$\equiv$	$\text{true} \cup p$ (nur stark)
$\Diamond\Box(p \wedge q)$	$\equiv$	$(\Diamond\Box p) \wedge (\Diamond\Box q)$
$\Box\Diamond(p \vee q)$	$\equiv$	$(\Box\Diamond p) \vee (\Box\Diamond q)$
$p \cup (q \vee r)$	$\equiv$	$(p \cup q) \vee (p \cup r)$
$(p \wedge q) \cup r$	$\equiv$	$(p \cup r) \wedge (q \cup r)$

LTL-Formel	ASCII-Darstellung
$p$	$p$
$\square p$	$[ ] p$
$\diamond p$	$\langle \rangle p$
$p \cup q$	$p \cup q$
$\neg p$	$!p$
$p \rightarrow q$	$p -> q$
$p \leftrightarrow q$	$p <-> q$
$p \wedge q$	$p \&\& q$
$p \vee q$	$p    q$



# Minimale Beispielnutzung (1/3)

- #define für logische Ausdrücke notwendig

```
#define p (x<100)
byte x=3;
```

```
ltl formel1{[] p}
```

```
active proctype P(){
  do
    :: true -> x = x + 1;
    :: break
  od
}
```

mehrere Formeln angebbar;  
kann aber nur eine geprüft  
werden, Name steht hier

Safety	Storage Mode
<input type="radio"/> safety	<input checked="" type="radio"/> exhaustive
<input checked="" type="checkbox"/> + invalid endstates (deadlock)	<input type="checkbox"/> + minimized automata (slow)
<input checked="" type="checkbox"/> + assertion violations	<input type="checkbox"/> + collapse compression
<input type="checkbox"/> + xr/xs assertions	<input type="radio"/> hash-compact <input type="radio"/> bitsate/supertrace
Liveness	Never Claims
<input type="radio"/> non-progress cycles	<input type="radio"/> do not use a never claim or ltl property
<input checked="" type="radio"/> acceptance cycles	<input checked="" type="radio"/> use claim
<input type="checkbox"/> enforce weak fairness constraint	claim name (opt): <input type="text"/>

# Minimale Beispielnutzung (2/3)

```
gcc -DMEMLIM=1024 -O2 -DXUSAFE -DNOREDUCE -w -o pan pan.c  
./pan -m10000 -a -n -c1
```

```
Pid: 14532
```

```
pan:1: end state in claim reached (at depth 391)
```

```
pan: wrote ltlErste.pml.trail
```

```
(Spin Version 6.2.3 -- 24 October 2012)
```

```
Warning: Search not completed
```

```
Full statespace search for:
```

```
never claim + (formell)
```

```
assertion violations + (if within scope of claim)
```

```
acceptance cycles + (fairness disabled)
```

```
invalid end states - (disabled by never claim)
```

# Minimale Beispielnutzung (3/3)

```
[variable values,  
step 390]  
  
0 = P  
x = 100  
  
372:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 2) [x = (x+1)]  
374:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 1) [(1)]  
376:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 2) [x = (x+1)]  
378:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 1) [(1)]  
380:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 2) [x = (x+1)]  
382:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 1) [(1)]  
384:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 2) [x = (x+1)]  
386:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 1) [(1)]  
388:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 2) [x = (x+1)]  
390:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 1) [(1)]  
spin: trail ends after 391 steps  
#processes: 1  
391:   proc 0 (P) ltlErste.pml:8 (state 2)  
1 processes created  
Exit-Status 0
```

- Verifikation unterstützt direkt nur eine LTL-Formel
- bei mehreren Formeln muss eine ausgewählt werden
- C- bzw. C++-Kommentare zum Ein- und Auskommentieren gehen auch

# 4.6 Beispiele

## Video

- deterministisches Programm (sortieren)
- Ampelsteuerung

- Sortierverfahren, informelle Spezifikation:

Laufe mit dem Zähler  $i$  von 0 bis zur Arraygröße-1

Laufe mit dem Zähler  $j$  von  $i+1$  bis zur Arraygröße

falls das  $j$ -te Element kleiner als das  $i$ -te Element ist,  
vertausche diese

(Ist Min-Sort, nach  $i$ -tem Durchlauf steht  $i$ -t-kleinsten Wert an  
Position  $i$ )

# Sortierverfahren (1/5)



```
#define N 5
#define MAX 3
byte array[N];
byte save[N];
bool initialized = false;
bool sorted = false;

init{
  run Initialize();
  run Sort();
  run Proof()
}
```

```
proctype Initialize(){ // in atomic
  byte count = 0;
  byte rnd = 0;
  do
  :: count < N ->
    rnd = 0;
    do
    :: rnd < MAX -> rnd = rnd + 1
    :: true ->
      array[count] = rnd;
      save[count] = array[count];
      break
    od;
    count = count + 1;
  :: else -> break
  od;
  initialized = true
}
```

# Sortierverfahren (2/5)



```
proctype Sort(){
  byte i = 0;
  byte j;
  byte tmp;
  initialized;
  do
  :: i < N - 1 ->
    j = i + 1;
    do
    :: j < N - 1 ->
      /*< muss <= sein */
      if
      :: array[i] > array[j] ->
        tmp = array[i];
        array[i] = array[j];
        array[j] = tmp
      :: else ->
        skip
      fi;
      j = j + 1
    od
  od
}
```

```
      :: else ->
        break
      od;
      i = i + 1;
    :: else ->
      break
    od;
    sorted = true
  }
```

```
proctype Proof(){
  byte count = 0;
  byte count2 = 0;
  byte anzahl1 = 0;
  byte anzahl2 = 0;
  sorted;
  /* pruefe ob array sortiert ist */
  do
    :: count < N - 1 ->
      assert(array[count] <= array[count + 1]);
      count = count + 1
    :: else ->
      break
  od;
```



# Sortierverfahren (4/5)

```
count = 0; /* pruefe auf gleiche Elemente */
do
  :: count <= MAX ->
    anzahl1 = 0;    anzahl2 = 0;    count2 = 0;
    do
      :: count2 < N ->
        if
          :: save[count2] == count -> anzahl1 = anzahl1 + 1
          :: else ->
            skip
        fi;
        if
          :: array[count2] == count -> anzahl2 = anzahl2 + 1
          :: else -> skip
        fi;
        count2 = count2 + 1
      :: else -> break
    od;
    assert(anzahl1 == anzahl2);
    count = count + 1
  :: else -> break
od
```

- Ausgabe der Simulation im Fehlerfall

```
array[0] = 3
array[1] = 3
array[2] = 3
array[3] = 3
array[4] = 2
initialized = 1
save[0] = 3
save[1] = 3
save[2] = 3
save[3] = 3
save[4] = 2
sorted = 1
```

Safety	
<input type="radio"/>	safety
<input checked="" type="checkbox"/>	+ invalid endstates (deadlock)
<input checked="" type="checkbox"/>	+ assertion violations

# Korrigierter Sortierer ( $j \leq N-1$ )

Full statespace search for:

never claim	- (not selected)
assertion violations	+
cycle checks	- (disabled by -DSAFETY)
invalid end states	+

State-vector 48 byte, depth reached 240, errors: 0

199108 states, stored

0 states, matched

199108 transitions (= stored+matched)

0 atomic steps

hash conflicts: 1 (resolved)

unreached in init

(0 of 4 states)

unreached in proctype Initialize

(0 of 19 states)

unreached in proctype Sort

(0 of 26 states)

unreached in proctype Proof

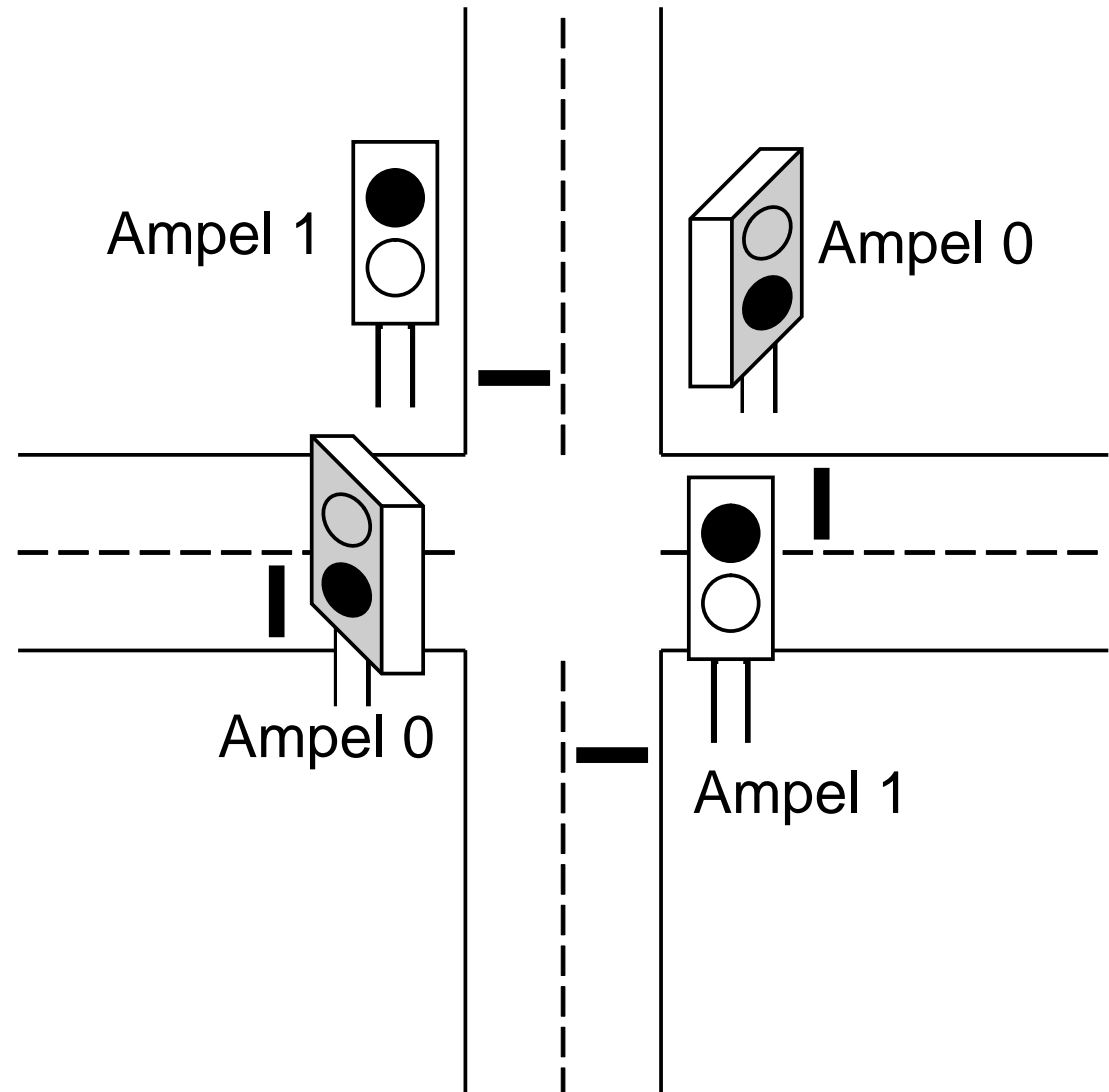
(0 of 41 states)

No errors found -- did you verify all claims?

# Beispiel: Ampelsystem (1/6)

optimiertes  
Modell:

- nur Farben grün und rot
- Ampeln in einer Richtung gleich geschaltet
- nur eine Richtung grün



- informelle Spezifikation:
  1. Die Ampeln zeigen entweder rot oder grün an.
  2. Die Ampeln schalten immer wieder zwischen rot und grün hin und her.
  3. Es ist immer maximal eine Ampel grün.
  4. Die Ampeln werden abwechselnd grün.
- typischer Entwicklungsweg:
  - informell Prädikate festlegen, dann mit Spezifikationsinformationen füllen
  - häufig muss Spezifikation angepasst werden (neue globale Hilfsvariablen)
  - ab und zu müssen Prädikate angepasst werden

informelle Prädikate:

- ampel0rot: gilt genau dann, wenn die Ampel 0 rot ist
- ampel0grün: gilt genau dann, wenn die Ampel 0 grün ist
- ampel1rot: gilt genau dann, wenn die Ampel 1 rot ist
- ampel1grün: gilt genau dann, wenn die Ampel 1 grün ist
- ampel0zuletzt: gilt genau dann, wenn Ampel 0 zuletzt grün war
- ampel1zuletzt: gilt genau dann, wenn Ampel 1 zuletzt grün war

## Beispiel: Ampelsystem (4/6)

1.  $\square ( ((\text{ampel0rot} \vee \text{ampel0grün}) \wedge (\text{ampel0rot} \leftrightarrow \neg \text{ampel0grün})) \wedge ((\text{ampel1rot} \vee \text{ampel1grün}) \wedge (\text{ampel1rot} \leftrightarrow \neg \text{ampel1grün})) )$
2.  $\square ( (\text{ampel0rot} \rightarrow (\diamond \text{ampel0grün})) \wedge (\text{ampel0grün} \rightarrow (\diamond \text{ampel0rot})) \wedge (\text{ampel1rot} \rightarrow (\diamond \text{ampel1grün})) \wedge (\text{ampel1grün} \rightarrow (\diamond \text{ampel1rot})) )$
3.  $\square ( (\text{ampel0grün} \rightarrow \neg \text{ampel1grün}) \wedge (\text{ampel1grün} \rightarrow \neg \text{ampel0grün}) )$
4.  $\square ( ( (\text{ampel0zuletzt}) \cup (\text{ampel1zuletzt} \wedge \neg \text{ampel0zuletzt}) ) \wedge ( (\text{ampel1zuletzt}) \cup (\text{ampel0zuletzt} \wedge \neg \text{ampel1zuletzt}) ) \wedge (\text{ampel0zuletzt} \leftrightarrow \neg \text{ampel1zuletzt}) )$

# Beispiel: Ampelsystem (5/6)

```
mtype={p,v, rot,gruen};
mtype zustand[2];
bool gestartet = false;
chan zentrale
    = [0] of {mtype,bit};
bit dran=0; /* wer nächstes */
```

```
proctype ampel(bit name){
    do
        :: zustand[name]==rot ->
            zentrale!p,name;
            zustand[name]=gruen;
            zustand[name]=rot;
            zentrale!v,name;
    od;
}
```

```
proctype Umschalter(){
    do
        ::
            zentrale?p,eval(dran);
            zentrale?v,_;
            dran=1-dran;
    od;
}
```

```
init{
    atomic{
        zustand[0]=rot;
        zustand[1]=rot;
        run ampel(0);
        run ampel(1);
        run Umschalter();
        gestartet=true;
    };
}
```



# Beispiel: Ampelsystem (6/6)



```
#define ampel0rot (zustand[0]==rot)
#define ampel0gruen (zustand[0]==gruen)
#define ampel1rot (zustand[1]==rot)
#define ampel1gruen (zustand[1]==gruen)
#define ampel0zuletzt (dran==1)
#define ampel1zuletzt (dran==0)
```

- Verifikation der ersten Anforderung scheitert, da vor Initialisierung alle Ampeln weder rot noch grün sind, typische Lösung
  - □(initialisiert → Anforderung)
  - **#define initialisiert (gestartet==true)**
  - ==true kann natürlich weggelassen werden

# 4.7 Einsatzmöglichkeiten von Model Checkern

## Video

- Verknüpfung von Promela und C
- Planung der SPIN-Nutzung
- Verknüpfungsmöglichkeiten von SPIN-Ergebnissen mit der Praxis

- Erinnerung: Aus Spezifikation und Flags wird individuelles C-Programm als Model Checker generiert (pan.c, pan.h)
- Möglichkeiten:
  - C-Code während der Verifikation ausführen (nicht Simulation)
  - C-Code zur Prüfung von Bedingungen nutzen
  - Aus C-Code auf Promela-Variablen zugreifen
  - C-Code-Elemente zum Teil des Zustandsvektors machen

# Promela und C (2/5)

```
c_decl {  
  \#include <stdio.h>  
  \#include <stdlib.h>  
}
```

c\_decl u. a. am Anfang zum Laden von Libraries (Backslash sinnvoll, damit nach Modellcodegenerierung genutzt); hier auch c\_code nutzbar

```
int spin_local;
```

„normale“ globale Promela-Variable

```
c_code {double dbl;
```

```
  int gleich(int* w1, double* w2){
```

```
    printf("gleich: %d :: %f\n", *w1, *w2);
```

```
    return *w1 == (int)*w2;
```

```
  }
```

```
} ;
```

Programmanweisungen in c\_code block, hier Variable und C-Funktion

Prozesse können Promela und C-Code mischen

Promela-Anweisungen

```
init{  
  printf("start\n");  
  select(spin_local:40..44);  
  c_code {dbl = 42.42;  
    printf("init: %d\n",gleich(&now.spin_local),&dbl));  
  }  
}
```

C-Code mit Zugriff auf Promela-Variable über  
now.

- Ergebnis der Verifikation

verification result:

```
spin -a C000.pml
```

```
gcc-4 -DMEMLIM=1024 -O2 -DXUSAFE -DSAFETY -DNOCLAIM -w -o  
pan pan.c
```

```
./pan -m10000
```

```
Pid: 13704
```

```
gleich: 40 :: 42.420000
```

```
init: 0
```

```
gleich: 41 :: 42.420000
```

```
init: 0
```

```
gleich: 42 :: 42.420000
```

```
init: 1
```

```
gleich: 43 :: 42.420000
```

```
init: 0
```

```
gleich: 44 :: 42.420000
```

```
init: 0
```

weitere Möglichkeiten:

- `c_decl` kann Typdefinitionen enthalten, deren Variablen mit `c_state` in den Zustandsvektor aufgenommen werden
- mit `c_track` können in `c_code` deklarierte Variablen in den Zustandsvektor aufgenommen werden
- `c_expr{.}` enthält Booleschen C-Ausdruck (z. B. für `do` oder `if`)
- `c_code[.]{.}`, in optionalen eckigen Klammern kann Boolescher C-Ausdruck stehen, der `assert` entspricht
- G. Holzmann, R. Joshi, Model-Driven Software Verification, <http://spinroot.com/gerard/pdf/spin04.pdf>

- SPIN eignet sich zur Verifikation sequenzieller und verteilter Systeme
- Basisansatz: Spezifiziere neuen Algorithmus in Promela und verifiziere mit SPIN
- Frühzeitig klären:
  - benötigte Wertebereiche
  - benötigte Parameter bei Kommunikation
  - benötigte Prozessanzahl
  - benötigte Puffergrößen
- Verifikation häufig über assert möglich, bei Verteilung oft LTL sinnvoll



- Übertragung in die Praxis
- Komplexe Systeme nie vollständig verifizierbar
- Keine 100%-tige Sicherheit,
  - wenn Anforderungen vergessen
  - wenn Anforderungen falsch formalisiert
  - wenn Annahmen über die Umgebung nicht zutreffen
  - wenn Fehler aus der Entwicklung mit in die Verifikation übertragen werden
- Fazit: Model Checking ist ein weiteres wichtiges Hilfsmittel für Software-Qualität, liefert aber auch keine Garantien

- Klassisch: Überprüfung eines kritischen Algorithmus

## Auswahl des passenden MC-Werkzeugs

- welche Sprachkonstrukte werden nativ unterstützt, die man braucht
- lassen sich fehlende Sprachkonstrukte leicht nachbauen
- wie kann ich Erkenntnisse in die Praxis übertragen
  - verhält sich Model Checker genau wie mein Programm in meiner Zielsprache -> semantische Äquivalenz

- Algorithmus wird in MC-Eingabesprache direkt geschrieben und verifiziert
  - Übertragung in andere Sprache wackelig
  - Variante: MC die direkt nutzbare Teilmengen von realen Sprachen (C oder Java) unterstützen
- Algorithmus in Zielsprache formuliert, dann mit Transformationsalgorithmus in MC-Sprache umgewandelt
  - Zielsprache oft einschränken
  - Transformation kaum formal als korrekt nachweisbar
  - trotzdem guter Ansatz

MC-Sprache



Zielsprache

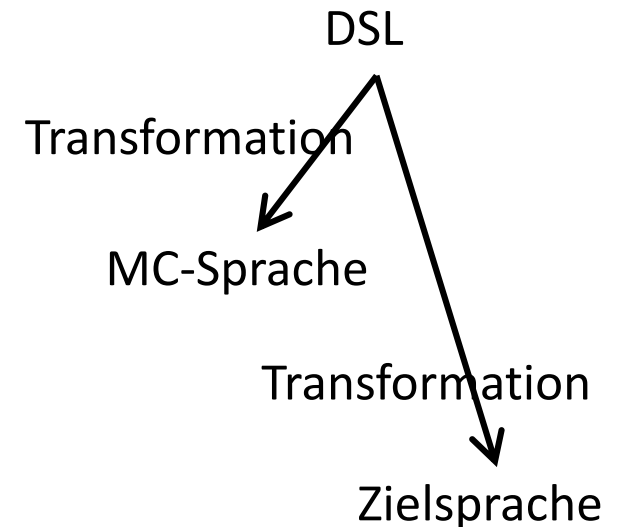
Zielsprache

Transformation

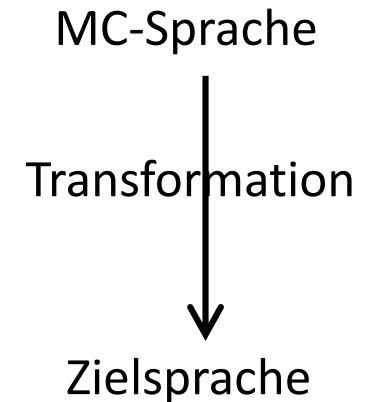


MC-Sprache

- neue Modellierungssprache entwickeln, die leicht in MC-Sprache und Zielsprache transformierbar ist
  - typisch für Model Driven Software Development (MDSD) mit Domain Specific Languages (DSL)
  - zwei semantisch kritische Transformationen
  - Beispiel: endliche Automaten leicht nach Promela, Timed Automata übersetzbar, ebenso nach C



- MC-Sprache in Zielsprache transformieren
  - formalisiert ersten Ansatz
  - oft ineffiziente Ergebnisse, da alle Sprachkonstrukte nachgebildet werden müssen
  - Variante: Fokus auf Teile der MC-Sprache legen (verwandt zu DSL-Ansatz)



- Lösungsraum formulieren, dann Model Checker nach Lösung suchen lassen
  - Optimieren, um minimale Lösung zu finden
- Optimierung von Algorithmen
  - man hat bekannte funktionierende Lösung, die nicht effizient ist; spezifiziert diese in MC-Sprache
  - man spezifiziert neue Lösung in MC-Sprache
  - man nutzt Model Checker um für möglichst viele Fälle zu prüfen, dass beide Algorithmen gleiches Ergebnis liefern
  - Beispiel auf folgenden Folien

# Maximum von drei Werten (1/3)



```
bool endeNeu = false;
bool endeOk = false;
int maxNeu;
int maxOk;
```

```
//bekanntes funktionierendes Verfahren
proctype Ok(int x; int y; int z){
    if
    :: x >= y && x >= z -> maxOk = x;
    :: y >= x && y >= z -> maxOk = y;
    :: z >= x && z >= y -> maxOk = z;
    fi;
    endeOk = true;
}
```

# Maximum von drei Werten (2/3)



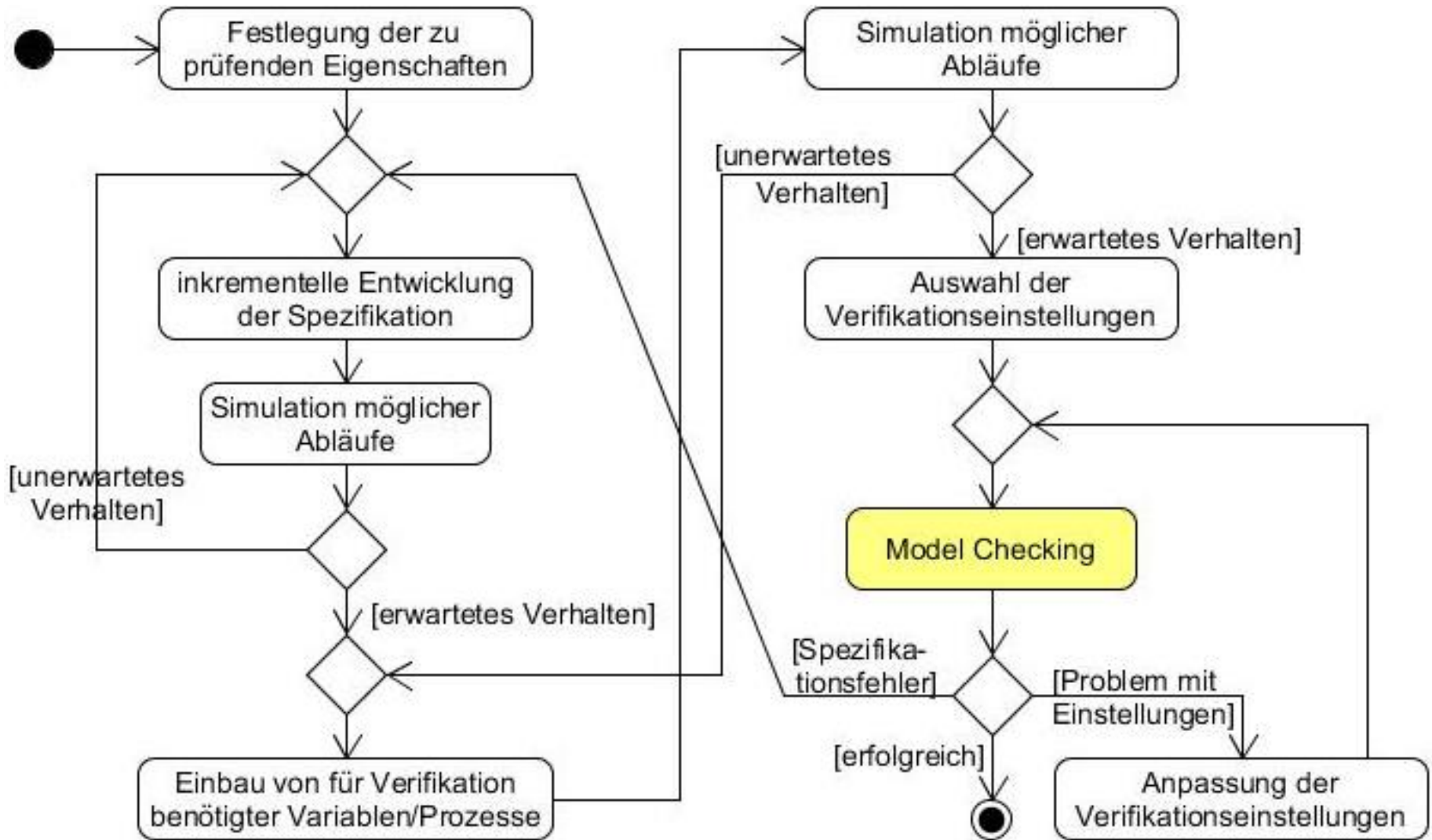
```
// zu ueberpruefendes Verfahren
proctype Neu(int x; int y; int z){
  if
  :: x > z -> maxNeu = x;
  :: else -> skip;
fi;
if
  :: y > x -> maxNeu = y;
  :: else -> skip;
fi;
if
  :: z > y -> maxNeu = z;
  :: else -> skip;
fi;
  endeNeu = true;
}
```



# Maximum von drei Werten (3/3)

```
init{
  int a, b, c;
  if // select(a: -1..1) funktioniert nicht 6.4.3 aber 6.3.2
  :: a = -1;
  :: a = 0;
  :: a = 1;
fi;
if
  :: b = -1;
  :: b = 0;
  :: b = 1;
fi;
if
  :: c = -1;
  :: c = 0;
  :: c = 1;
fi;
run Ok(a,b,c);
endeOk;
run Neu(a,b,c);
endeNeu;
assert(maxOk == maxNeu);
}
```

# Standardprozess



# Ausflug: Prozesse mit Go (1/3)

```
package main
import "fmt"

func main() { // eigentlich als letzte Funktion
    fmt.Printf("starten\n")
    puffer := 0
    kanal := make(chan int, puffer) // sync, Kanal mit int-Werten
    go Sende(kanal, 3, 7)           // Thread
    Empfange(kanal)                // Funktionsaufruf
    fmt.Printf("ende\n")
}

func Sende(c chan int, von int, bis int) {
    fmt.Printf("senden\n")
    for i := von; i < bis; i++ {
        c <- i // senden
    }
    close(c)
    fmt.Printf("senden ende\n")
}
```

# Ausflug: Prozesse mit Go (2/3)

```
func Empfang3(c chan int) { // mit Nichtdeterminismus
    fmt.Printf("empfangen\n")
    ok := true
    lesen := 0
    for ok { // entspricht for ; ok ;
        select { // ueblich mit verschiedenen Kanaelen
            case lesen, ok = <-c:
                fmt.Printf(" gelesen 1: %v %v\n", lesen, ok)
            case lesen, ok = <-c:
                fmt.Printf(" gelesen 2: %v %v\n", lesen, ok)
        }
    }
    fmt.Printf("empfangen ende\n")
}
```

# Ausflug: Prozesse mit Go (3/3)



```
// Ausgabe
starten
empfangen
senden
  gelesen 2: 3 true
  gelesen 1: 4 true
  gelesen 1: 5 true
  gelesen 2: 6 true
senden ende
  gelesen 2: 0 false
empfangen ende
ende
```