

Ingénierie des Modèles

Exécution de modèles

Eric Cariou

Master Technologies de l'Internet 2^{ème} année

*Université de Pau et des Pays de l'Adour
UFR Sciences Pau – Département Informatique*

Eric.Cariou@univ-pau.fr

Modèles à l'exécution

- ◆ L'IDM généralise l'usage des modèles partout où on peut le faire
 - ◆ Usage productif des modèles
 - ◆ Y compris dans le système en cours d'exécution
- ◆ Usage « passif »
 - ◆ Un modèle est utilisé pour représenter l'architecture du système, pour prendre des décisions...
 - ◆ Ex : *models@run.time*
 - ◆ Discipline où un modèle représente l'état courant du système
 - ◆ Lien de causalité entre le système et le modèle
 - ◆ Analyse du modèle pour détecter d'éventuels problèmes
 - ◆ En cas de problème, on adapte le système en cours d'exécution

Modèles à l'exécution

- ◆ Usage « actif »
 - ◆ Le modèle définit le comportement (ou une partie du) du système
 - ◆ Ex : une machine à états qui contrôle le fonctionnement d'un ascenseur
 - ◆ En fonction de l'interaction de l'utilisateur avec les boutons de contrôle de l'ascenseur
 - ◆ Les transitions entre les états se font via les événements générés par l'utilisateur
 - ◆ Les états définissent les opérations métier à exécuter
 - ◆ Ouverture/fermeture de portes
 - ◆ Monter/descendre à un certain étage
 - ◆ Exécution de modèle
 - ◆ Le système prend en entrée un modèle qui définit le comportement du système et l'interprète

Modèles exécutables

- ◆ Variantes de l'exécution de modèle
 - ◆ Compilation de modèle
 - ◆ On traduit le contenu du modèle vers du code classique via éventuellement des frameworks dédiés
 - ◆ Ex : PauWare
 - ◆ Librairie Java implémentant la sémantique des machines à états UML
 - ◆ On peut « coder » une machine à états UML
 - ◆ Séparation des opérations métier et du comportement qui est dans la machine à états
 - ◆ On peut générer ce code Java/PauWare à partir des diagrammes UML
 - ◆ Simulation de modèle
 - ◆ En phase de conception, on simule l'exécution du modèle
 - ◆ Permet de détecter au plus tôt des erreurs de conception
 - ◆ Le modèle simulé n'est pas (forcément) ensuite présent en tant que tel à l'exécution

Modèles exécutables

- ◆ Dans UML
 - ◆ Les diagrammes comportementaux sont a priori exécutables
 - ◆ Machines à états, diagrammes de séquence, d'activité ...
 - ◆ Les diagrammes structurels ne le sont pas (par défaut)
 - ◆ Diagramme de classe, de composant, d'objet ...
- ◆ En IDM, peut créer ses propres langages de modélisation
 - ◆ DSML : Domain Specific Modeling Language
 - ◆ Si on crée des langages de modèles exécutables
 - ◆ i-DSML (interpreted DSML) ou x-DSML (executable DSML)

Constituants d'un i-DSML

- ◆ Éléments principaux d'un i-DSML
 - ◆ Méta-modèle définissant les éléments qu'on trouvera dans le modèle
 - ◆ Partie statique
 - ◆ Pour définir le contenu métier du modèle
 - ◆ Méta-modèle « classique »
 - ◆ Partie dynamique
 - ◆ Pour définir l'état dans lequel se trouve le modèle au cours de son exécution
 - ◆ Spécifique aux i-DSML
 - ◆ Sémantique d'exécution
 - ◆ Définit comment le modèle évolue au fil du temps
 - ◆ Chaque évolution = un pas d'exécution
 - ◆ Moteur d'exécution
 - ◆ Implémente la sémantique d'exécution
 - ◆ Prend en entrée un modèle et l'exécute

Exemple de i-DSML

- ◆ Machines à états simplifiées

- ◆ États composite

- ◆ État historique (« deep » à la UML)

- ◆ Exemple de modèle

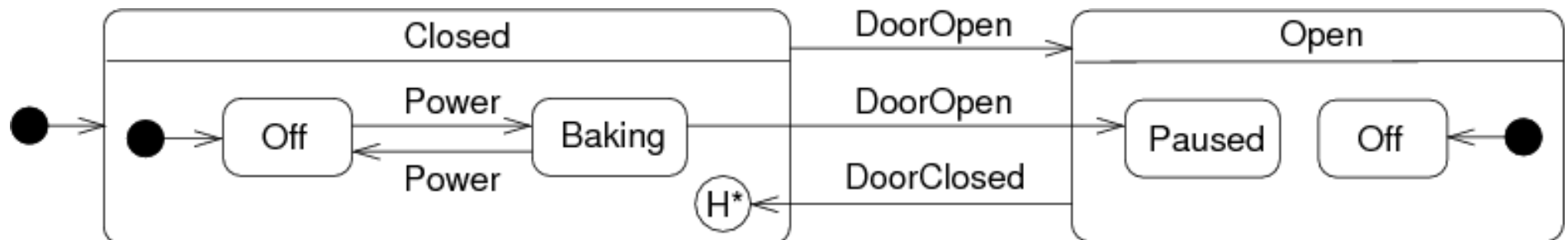
- ◆ Four à micro-onde

- ◆ Événements

- ◆ « Power » : bouton de marche/arrêt de cuisson

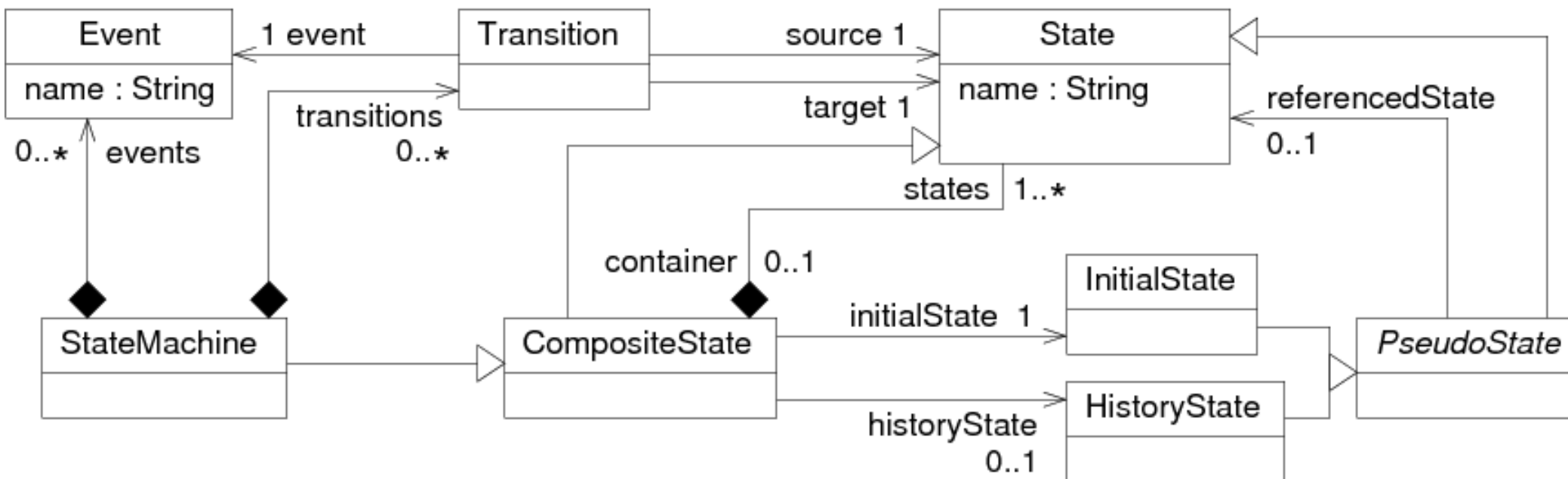
- ◆ « DoorOpen » : ouverture de la porte

- ◆ « DoorClosed » : fermeture de la porte



Partie statique

- ◆ Définit tous les éléments structurels « classiques »
 - ◆ État, composite, transition, état initial, historique, transition, événement ...
 - ◆ La machine à état est l'élément racine du méta-modèle
 - ◆ Instance unique dans le modèle
 - ◆ Est définie comme un composite pour définir son ensemble d'états
 - ◆ Contient en plus les événements et transitions de la machine à états



Partie statique

- ◆ Invariants OCL pour compléter le méta-modèle

- ◆ Une machine à états est le seul état sans container

```
context StateMachine inv noContainerForStateMachine:  
self.container.oclIsUndefined()
```

```
context State inv containerForAllStates:  
not self.oclIsTypeOf(StateMachine) implies  
not self.container.oclIsUndefined()
```

- ◆ Un état initial référence forcément un état

```
context InitialState inv initialStateNeverEmpty:  
not self.referencedState.oclIsUndefined();
```

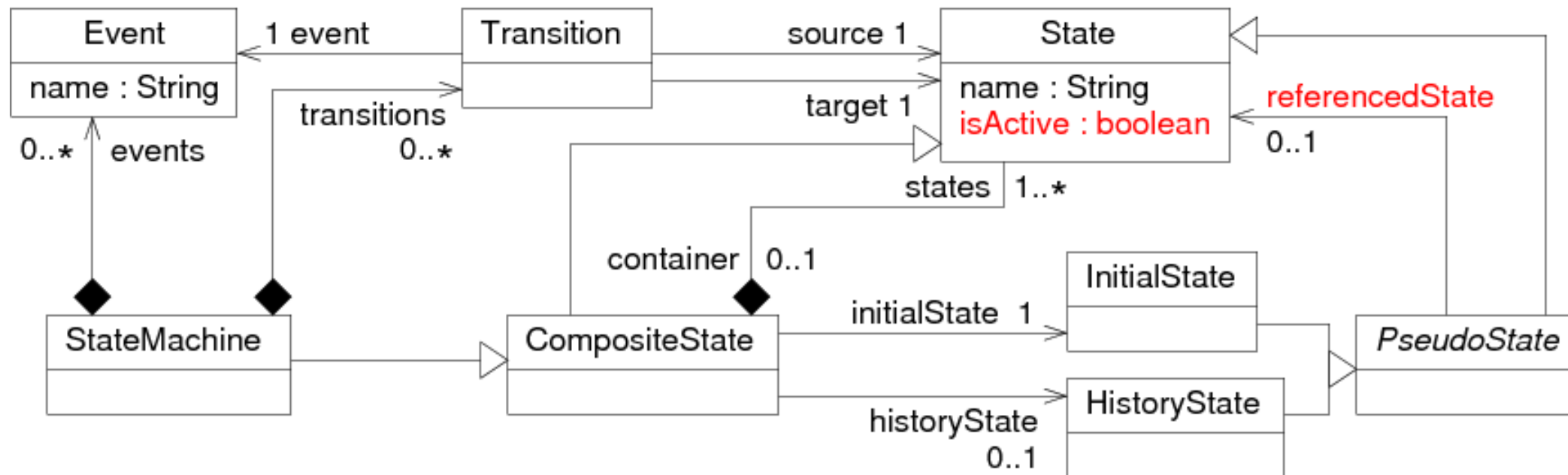
- ◆ Les pseudos-états référencent un état de leur composite

```
context CompositeState inv pseudoStatesInComposite:  
self.states->includes(self.initialState.referencedState) and  
self.states->includes(self.initialState) and  
not self.historyState.oclIsUndefined() implies (  
    self.states->includes(self.historyState) and  
    not self.historyState.referencedState.oclIsUndefined()  
    implies self.states->includes(self.historyState.referencedState) )
```

- ◆ ...

Partie dynamique

- ◆ Définition de l'état courant du modèle en cours d'exécution
 - ◆ Quel(s) est/sont le(s) état(s) actifs
 - ◆ Rajoute un attribut booléen `isActive` dans `State`
 - ◆ Si un composite contient un état historique, il doit référencer le dernier état qui était actif
 - ◆ L'association `referencedState` sert à cela
 - ◆ Elle est statique pour un état initial (ne change pas)
 - ◆ Elle est dynamique pour un état historique (est modifiée pendant l'exécution)



Partie dynamique

- ◆ Invariants OCL pour compléter la partie dynamique
- ◆ Principalement pour assurer la cohérence des états actifs
 - ◆ Si la machine à états est inactive, tous les états du modèle sont inactifs
 - ◆ Si elle est active, alors un et un seul de ses états contenus (premier niveau) est actif
 - ◆ Si cet état est composite, alors un et un seul de ses états est actif
 - ◆ A vérifier récursivement
 - ◆ Un état composite inactif a tous ses états inactifs et cela récursivement jusqu'à tous les états feuilles
 - ◆ Valable aussi pour la machine à états

Partie dynamique

- ◆ Fonctions et attributs OCL qui vont aider à l'écriture des invariants sur la cohérence des états actifs
- ◆ Deux pseudos-attributs pour récupérer les états normaux (exclusion des pseudo états) et les composites dans l'ensemble des états d'un composite

```
context CompositeState def: normalStates : Set(State) =  
self.states->reject(s : State | s.oclIsKindOf(PseudoState))
```

```
context CompositeState def: compositeStates : Set(State) =  
self.states->select(s : State | s.oclIsKindOf(CompositeState))
```

- ◆ Un état composite ne contient aucun état actif (et récursivement)

```
context CompositeState def: unactiveSubTree() : Boolean =  
self.normalStates->forAll(s : State | not s.isActive) and  
self.compositeStates->forAll(s : State |  
    s.oclAsType(CompositeState).unactiveSubTree())
```

- ◆ Un état composite contient un et un seul état actif (et récursivement)

```
context CompositeState def: activeSubTree() : Boolean =  
self.normalStates->select(s : State | s.isActive)->size() = 1 and  
self.compositeStates->forAll(s : State |  
    if s.isActive then s.oclAsType(CompositeState).activeSubTree()  
    else s.oclAsType(CompositeState).unactiveSubTree()  
    endif)
```

Partie dynamique

- ◆ Invariant de cohérence des états actifs de la machine à états

```
context StateMachine inv activeStateHierarchyConsistency:  
if self.isActive  
then self.activeSubTree()  
else self.unactiveSubTree()  
endif
```

- ◆ Invariants sur les transitions

- ◆ Une seule transition partant du même état avec le même événement

```
context Transition inv transEventSource:  
Transition.allInstances()->forAll(t : Transition |  
    t.source = self.source and t.event = self.event implies self = t)
```

- ◆ Pas de transition partant d'un état historique, pas de transition vers ou au départ d'un état initial ni d'une machine à états

```
context Transition inv transForbiddenStates:  
not self.source.oclIsTypeOf(HistoryState) and  
not self.source.oclIsTypeOf(InitialState) and  
not self.target.oclIsTypeOf(InitialState) and  
not self.source.oclIsTypeOf(StateMachine) and  
not self.target.oclIsTypeOf(StateMachine)
```

Sémantique d'exécution

- ◆ Spécifie la façon dont le modèle évolue durant son exécution
 - ◆ Ex : pour les machines à états, précise comment suivre les transitions en fonction de l'occurrence d'événements et des états actifs
- ◆ Plusieurs manières de spécifier la sémantique pour une exécution de modèles
 - ◆ Sémantique axiomatique
 - ◆ Sémantique translationnelle
 - ◆ Sémantique opérationnelle
- ◆ Sémantique axiomatique
 - ◆ Logique de Hoare, contrats ...
 - ◆ Définit des contraintes/propriétés qui doivent être respectées avant et après la réalisation d'un pas d'exécution
 - ◆ Ne permet pas d'implémenter un moteur d'exécution mais est utile si on veut vérifier que l'exécution se déroule correctement

Sémantique d'exécution

◆ Sémantique translationnelle

- ◆ Traduit le modèle vers un autre espace technologique pour lequel il existe des outils d'exécution/simulation
 - ◆ Nécessite d'établir une correspondance sémantique entre les éléments du modèle et ceux de l'autre espace

◆ Différents usages

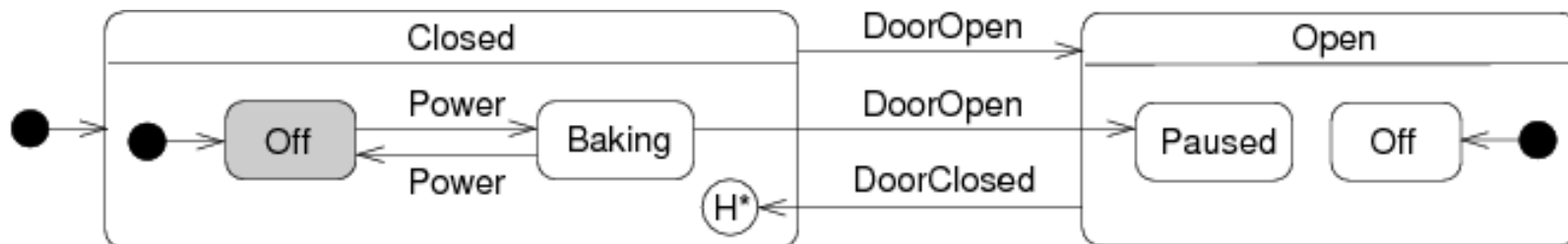
- ◆ « compiler » un modèle
 - ◆ Ex : génération de code Java pour la librairie PauWare à partir du modèle d'une machine à états
- ◆ Faire de la simulation/vérification
 - ◆ Ex : traduction du modèle en un réseau de Petri ou génération de spécification formelle en B pour utiliser des outils de vérification dédiés

Sémantique d'exécution

- ◆ Sémantique opérationnelle
 - ◆ Définit de manière programmatique comment faire évoluer le modèle
 - ◆ Un moteur écrit dans un langage de programmation interprète le modèle et implémente cette sémantique
 - ◆ Exemples pour des i-DSML définis en Ecore
 - ◆ Implémentation directe en Java/EMF
 - ◆ Implémentation en Kermeta
 - ◆ Pratique via le mécanisme d'aspects et les opérateurs orientés modèles
 - ◆ Implémentation via une transformation de modèle en ATL
 - ◆ Conceptuellement pertinent :
un pas d'exécution = une transformation endogène
 - ◆ Par contre peu pratique à réaliser
 - ◆ Nécessite un moteur annexe qui lance la transformation quand par exemple un événement doit être traité par la machine à états

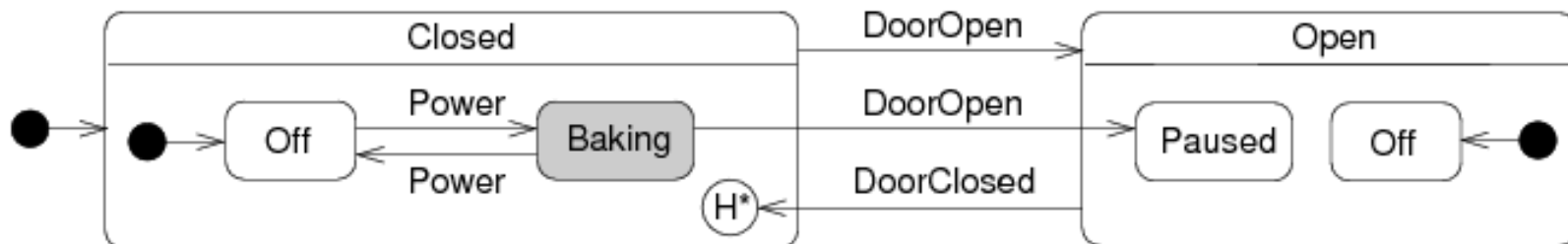
Ex. séquence d'exécution

Pas initial



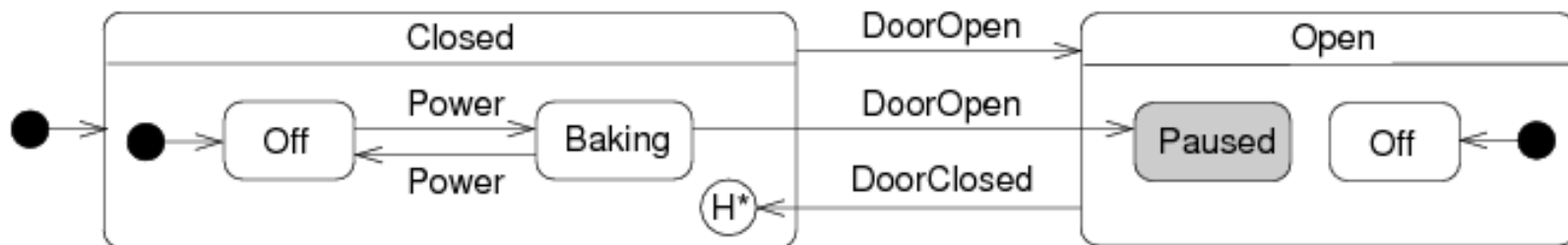
↓ *Evenement "Power"*

Pas d'exec. 1



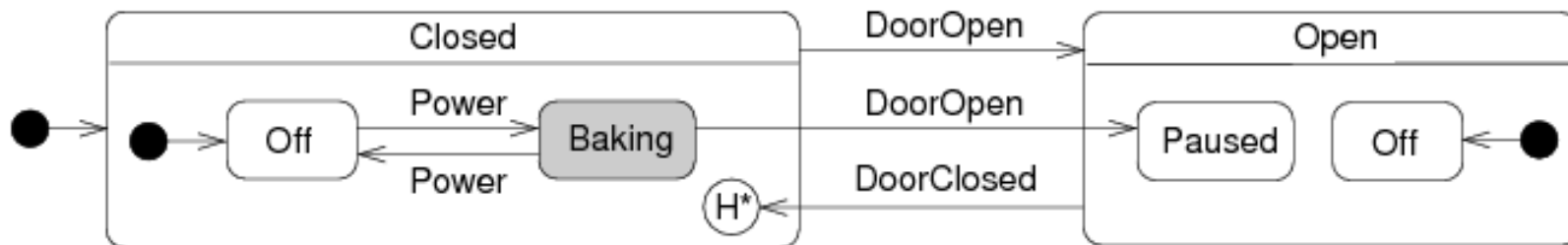
↓ *Evenement "DoorOpen"*

Pas d'exec. 2



↓ *Evenement "DoorClose"*

Pas d'exec. 3



Ex. séquence d'exécution

- ◆ Pas initial
 - ◆ Active les états initiaux de la machine à états
 - ◆ Ici, l'instance de la machine à états, le composite « Closed » et l'état « Off » auront tous trois leur attribut `isActive` à vrai
- ◆ Pas d'exécution
 - ◆ Pour un événement, s'il existe une transition à suivre par rapport aux états actifs, change les états actifs
 - ◆ Réalise un pas d'exécution
 - ◆ Seule la partie dynamique du modèle est modifiée par l'exécution
 - ◆ Modifier la partie statique = rajouter/supprimer/modifier des états ou des transitions = modifier le contenu métier du modèle
- ◆ Entre pas 1 et 2, pour l'événement « DoorOpen »
 - ◆ Deux transitions éligibles : de « Baking » vers « Paused », de « Closed » vers « Open »
 - ◆ Sémantique UML : suit la plus interne (comme sur la figure)
 - ◆ Sémantique statecharts de Harel : suit celle entre les deux composites

Aspects en Kermeta

- ◆ Ajout d'éléments sur un méta-modèle déjà existant
 - ◆ Ajout de structure dans le méta-modèle
 - ◆ Nouvelles classes, attributs, références
 - ◆ Par exemple si une partie dynamique n'était pas prévue pour une exécution de modèles
 - ◆ Rajoute virtuellement les éléments de la partie dynamique
 - ◆ Ajout d'invariants/contraintes supplémentaires
 - ◆ Spécification plus précise, restriction du méta-modèle
 - ◆ Ajout de comportement : nouvelles opérations
 - ◆ Pour implémenter par exemple une sémantique d'exécution
 - ◆ Ou un patron « visiteur » permettant de parcourir les éléments du modèle pour faciliter une transformation

Sémantique opérationnelle

- ◆ Pour notre méta-modèle de machines à états
 - ◆ Ajouts d'un ensemble d'opérations Kermeta dans la méta-classe `StateMachine`
 - ◆ Rechercher s'il existe une transition partant de l'état actif racine ou un de ses super-états pour un événement donné
 - ◆ Rendre toute une sous-hiérarchie d'états inactive
 - ◆ Activer une sous-hiérarchie d'états conformément aux règles décrites précédemment
 - ◆ Initialiser la machine à états : se placer dans les états initiaux
 - ◆ Traiter l'occurrence d'un événement
 - ◆ ...
 - ◆ Opération traitant l'occurrence d'un événement

```
aspect class StateMachine {
```

```
    operation runToCompletion(eventName : String) is do
```

```
    ...
```

Sémantique opérationnelle

```
...
var trans : Transition
var target : State
// recherche une transition éligible partant d'un état actif
// pour l'événement en paramètre
trans := getTriggerableTransition(eventName)
if (trans == void)
// pas trouvé de transition, rien à faire
then stdio.writeln("No transition found for "+eventName+" event")
else
// on note l'état cible de la transition à suivre
target := trans.target
stdio.writeln("Transition found to "+getFullStateName(trans.target))
// si la cible est un état historique : doit réactiver l'état mémorisé
// s'il existe sinon on active par défaut l'état initial du composite
if (HistoryState.isInstance(target)) then
var histState : HistoryState
histState ?= target
if (histState.referencedState != void)
then target := histState.referencedState
else target :=
        histState.container.asType(CompositeState).initialState.referencedState
end
end
// désactive la sous-hiérarchie de l'état source
unsetActiveOnHierarchy(trans.source)
// active la sous-hiérarchie de l'état cible
setActiveOnHierarchy(target)
end
end
```

Sémantique opérationnelle

- ◆ Moteur d'exécution en Kermeta des machines à états
 - ◆ Exécute bien les modèles, fait évoluer les états actifs conformément à la sémantique d'exécution à chaque occurrence d'événement
 - ◆ Mais ... c'est tout !
 - ◆ Il manque les opérations métiers associées aux états, les gardes aux transitions ...
- ◆ Solutions
 - ◆ Rajouter au méta-modèle de quoi spécifier des opérations
 - ◆ Nécessite de la structure : variables, classes, types ...
 - ◆ Nécessite un langage d'action : affectations, calculs, tests, boucles ...
 - ◆ En gros : modéliser un langage de programmation
 - ◆ Se contenter de représenter le comportement en pouvant rajouter le métier à côté
 - ◆ Les machines à états en PauWare exécutent des méthodes Java standard qui implémentent la partie métier

Exécution de diagrammes UML

- ◆ A la base, la spécification UML n'avait pas prévu d'exécuter les modèles comportementaux
 - ◆ Aucune partie dynamique pour aucun de ces diagrammes
 - ◆ Pas obligatoire mais dans ce cas c'est le moteur d'exécution qui gère lui même en interne l'état courant du modèle en cours d'exécution
 - ◆ Une sémantique d'exécution définie informellement et partiellement en anglais
- ◆ Aujourd'hui, plusieurs spécifications OMG pour faire de l'exécution de diagrammes UML
 - ◆ fUML : sémantique d'exécution de diagrammes d'activités
 - ◆ Peut définir le comportement exécutable d'une méthode d'une classe ou autre chose
 - ◆ ALF : syntaxe textuelle concrète de fUML similaire à celle d'un langage de programmation
 - ◆ PSCS : sémantique d'exécution des structures composites
 - ◆ PSSM : sémantique d'exécution des machines à états

PauWare

- ◆ PauWare : <http://www.pauware.com>
- ◆ Librairie Java permettant de « programmer » des machines à états
- ◆ Implémente la sémantique des machines à états UML 2.X
 - ◆ États imbriqués, concurrents
 - ◆ Opérations associées aux états (en entrée, sortie et son activité)
 - ◆ Gestion des gardes et des opérations des transitions
 - ◆ ...
- ◆ Equivalence entre machine à états UML et code Java PauWare
 - ◆ Le modèle (machine à état ici) est entièrement et totalement présent dans le code et est une partie du code
 - ◆ Le comportement dynamique est spécifié par la machine à état
 - ◆ La logique métier est implémentée dans les opérations associées aux états et aux transitions
 - ◆ L'exécution du programme consiste à exécuter la machine à état
 - ◆ Via le moteur PauWare

PauWare : micro-onde

- ◆ Implémentation en Java/PauWare de l'exemple du micro-onde
 - ◆ Ajout d'un objet métier gérant le micro-onde
 - ◆ Lumière : éteinte ou allumée
 - ◆ Magnétron : en marche ou arrêté
 - ◆ Porte : ouverte ou fermée
 - ◆ Ensemble d'opérations métier pour modifier l'état de ces éléments
 - ◆ Création ensuite du comportement avec l'API PauWare
 - ◆ La hiérarchie des états avec des opérations métier associées aux états
 - ◆ Des transitions entre les états avec là aussi des opérations métiers associées

Micro-onde : classe métier

```
public class MicrowaveBusiness {  
  
    private boolean lightOn = false;  
    private boolean doorOpen = false;  
    private boolean magnetronOn = false;  
  
    public void stop() {  
        lightOn = false;  
        magnetronOn = false;  
    }  
  
    public void heat() {  
        lightOn = true;  
        magnetronOn = true;  
    }  
  
    public void pause() {  
        magnetronOn = false;  
        lightOn = true;  
    }  
  
    public void openDoor() {  
        doorOpen = true;  
    }  
  
    public void closeDoor() {  
        doorOpen = false;  
    }  
  
    public String toString() {  
        return "[ Light on: "+lightOn+", magnetron on: "+magnetronOn+", door open: "+doorOpen+ " ]";  
    }  
}
```

Micro-onde : machine à états

```
public class MicrowaveStateMachine {  
  
    // les états de la machine à états  
    protected AbstractStatechart open;  
    protected AbstractStatechart closed;  
  
    protected AbstractStatechart offOpen;  
    protected AbstractStatechart offClosed;  
    protected AbstractStatechart baking;  
    protected AbstractStatechart paused;  
  
    // la machine à états  
    protected AbstractStatechart_monitor stateMachine;  
  
    public void buildAndStartMicrowave(MicrowaveBusiness mwb)  
        throws Statechart_exception {  
  
        // création des états simple avec associations des activités métiers  
        // et précision si un état est un état initial de son composite  
        offOpen = new Statechart("Off");  
        offOpen.doActivity(mwb, "stop");  
        offOpen.inputState();  
        ...  
    }  
}
```

Micro-onde : machine à états

```
...
offClosed = new Statechart("Off");
offClosed.doActivity(mwb, "stop");
offClosed.inputState();

baking = new Statechart("Baking");
baking.doActivity(mwb, "heat");

paused = new Statechart("Paused");
paused.doActivity(mwb, "pause");

// création des 2 états composites avec un history state pour Closed
closed = offClosed.xor(baking).name("Closed");
closed.deep_history();
closed.inputState();

open = offOpen.xor(paused).name("Open");

// création de la machine à états
stateMachine = new Statechart_monitor(closed.xor(open), "Microwave", true);
...
```

Micro-onde : machine à états

...

```
// création des transitions entre états avec des opérations métier
// pour gérer l'ouverture de la porte
stateMachine.fires("DoorOpen", closed, open, true, mwb, "openDoor");
stateMachine.fires("DoorOpen", baking, paused, true, mwb, "openDoor");
// transition implicite vers l'état historique de Closed :
stateMachine.fires("DoorClosed", open, closed, true, mwb, "closeDoor");
stateMachine.fires("Power", offClosed, baking);
stateMachine.fires("Power", baking, offClosed);
```

```
// démarre la machine à états
stateMachine.start();
```

```
}
```

```
public void stopMicrowave() throws Statechart_exception {
    stateMachine.stop();
}
```

```
}
```

```
public void runEvent(String name, MicrowaveBusiness mwb) throws Exception {
    // traite l'occurrence d'un événement en exécutant les transitions et
    // opérations requises
    stateMachine.run_to_completion(name);
    System.out.println("Etat métier après "+name+ " : "+mwb);
}
```

```
}
```

Micro-onde : exécution

- ◆ Si on exécute ce code :

```
MicrowaveStateMachine sm = new MicrowaveStateMachine();  
MicrowaveBusiness business = new MicrowaveBusiness();  
sm.buildAndStartMicrowave(business);  
sm.runEvent("Power", business);  
sm.runEvent("DoorOpen", business);  
sm.runEvent("Power", business);  
sm.runEvent("Foo", business);  
sm.runEvent("DoorClosed", business);  
sm.runEvent("Power", business);  
sm.stop();
```

- ◆ Donne la trace d'exécution suivante :

Etat métier après Power : [Light on: true, magnetron on: true, door open: false]

Etat métier après DoorOpen : [Light on: true, magnetron on: false, door open: true]

Etat métier après Power : [Light on: true, magnetron on: false, door open: true]

Etat métier après Foo : [Light on: true, magnetron on: false, door open: true]

Etat métier après DoorClosed : [Light on: true, magnetron on: true, door open: false]

Etat métier après Power : [Light on: false, magnetron on: false, door open: false]

Résumé constituants d'un i-DSML

