

Математические методы верификации схем и программ

Лекторы:

Захаров Владимир Анатольевич

Подымов Владислав Васильевич

е-mail рассказчика:

valdus@yandex.ru

Осень 2016

Напоминание

Какую задачу мы решали в последних лекциях?

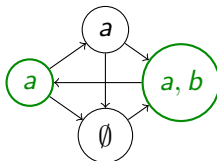
Широкая формальная постановка

Даны

- ▶ модель Крипке $M = (S, S_0, R, L)$
- ▶ CTL-формула φ

Требуется вычислить множество состояний

$$S_{\varphi, M} = \{s \mid s \in S, M, s \models \varphi\}$$



Напоминание

Какую задачу мы решали в последних лекциях?

Узкая формальная постановка

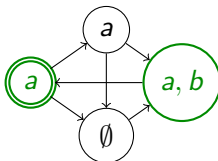
Даны

- ▶ модель Крипке $M = (S, S_0, R, L)$
- ▶ CTL-формула φ

Требуется проверить выполнимость формулы φ в модели M :

$$S_0 \stackrel{?}{\subseteq} S_{\varphi, M}, \text{ или}$$

$$M \stackrel{?}{\models} \varphi$$



Напоминание

Какую задачу мы решали в последних лекциях?

Содержательная постановка

Даны

- ▶ неформальное описание системы
- ▶ содержательное описание требований к системе

Требуется проверить,

удовлетворяет ли система набору требований



Программа-максимум — научить вас решать такую содержатель-
но поставленную ЗАДАЧУ

Схема решения ЗАДАЧИ

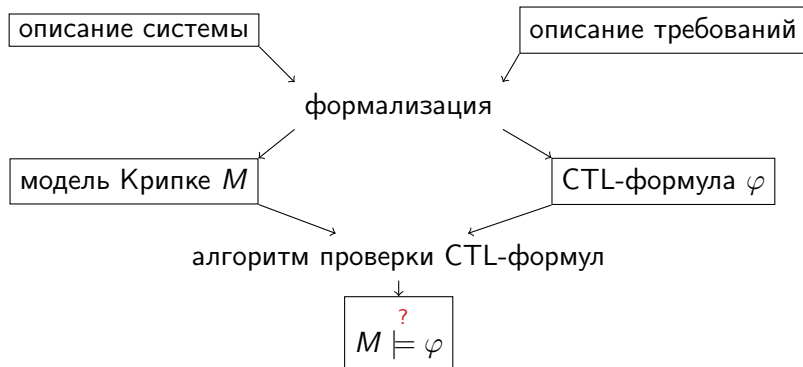


Схема решения ЗАДАЧИ



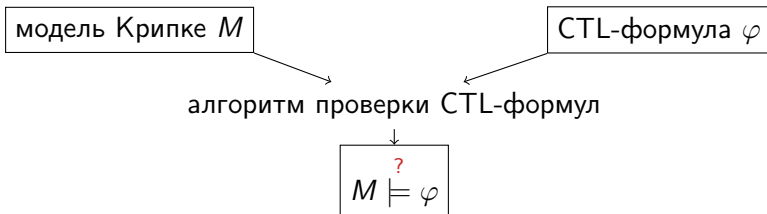
- ▶ для некоторых классов систем можно придумать алгоритм трансляции в модели Крипке
 - ▶ программы со строгой семантикой
 - ▶ комбинационные и последовательные схемы
(схемы из функциональных элементов с задержкой)
 - ▶ ...
- ▶ в общем случае нет никаких ограничений на способы описания системы, а значит, нет и единообразных способов формализации системы

Схема решения ЗАДАЧИ



- ▶ требования обычно формулируются на естественном языке
- ▶ тот, кто предъявляет требования к системе, часто не может точно сказать, чего он хочет
- ▶ формализация требований — отдельный долгий и кропотливый процесс

Схема решения ЗАДАЧИ



Как только модель и формула получены, процесс проверки становится абсолютно бездумным

Вы уже знаете два основных алгоритма проверки соотношения $M \models \varphi$:

- ▶ табличный алгоритм
- ▶ символьный алгоритм

А какой алгоритм разумнее реализовывать в средстве верификации?

Средства верификации

Табличный алгоритм нагляден и лежит в основе всех других алгоритмов, но **неэффективен**: чем больше модель Крипке, тем медленнее она будет обрабатываться

Символьный алгоритм **менее нагляден**, но **намного более эффективен**:

- ▶ основа символьного алгоритма — преобразование и анализ булевых функций
- ▶ программистский арсенал содержит средства эффективной работы с *большими* булевыми функциями:
 - ▶ библиотеки для работы с ROBDD
 - ▶ SAT/SMT-решатели
 - ▶ ...

Как правило, в средствах верификации используется **символьный алгоритм**, насыщенный разнообразными оптимизациями и эвристиками

А насколько популярен **model checking** для CTL в среде программистов?

Средства верификации

Вот список программных средств, способных проверять выполнимость CTL-формул в *каких-то* моделях:

(на случай если захотите их использовать)

ARC	BANDERA	CADENCE SMV	CWB-NC
Expander2	GEAR	LTS-min	MCMAS
NuSMV	ProB	TAPAs	

Disclaimer: список скорее всего неполный, и я не знаю большинства этих средств; информация взята из соответствующей страницы в википедии

В курсе сосредоточим внимание на средстве NuSMV:

- ▶ оно открытое и бесплатное
- ▶ оно довольно популярно
- ▶ его язык достаточно прост для понимания

Синтаксис NuSMV: модули

Система в NuSMV описывается как композиция модулей:

MODULE *<имя модуля>*(*<аргументы>*) *<тело модуля>*

Модуль — это описание
недетерминированного конечного автомата

Блок с аргументами модуля может быть опущен *вместе со скобками*

Вид и назначение аргументов будут описываться дальше, а сейчас полагаем, что их нет

Имя модуля, как и все **имена**, — это непустая строка из символов *A..Za..z0..9_ \$#—*, начинающаяся с одного из символов *A..Za..z_*

Все компоненты описания автомата, которые будут показаны дальше, — это элементы тела модуля

Синтаксис NuSMV: типы данных

Пространство состояний модуля образовано (если коротко) декартовым произведением областей переменных, используемых при описании модуля

Типы переменных:

- ▶ `boolean`: значения `TRUE` и `FALSE`
- ▶ $\{val_1, \dots, val_k\}$: перечисление (*enumeration*); val_i — либо число, либо имя
- ▶ $i..j$, где i, j — числа: синоним для перечисления целых чисел вида $\{i, i+1, i+2, \dots, j\}$

Синтаксис NuSMV: типы данных

Пространство состояний модуля образовано (если коротко) декартовым произведением областей переменных, используемых при описании модуля

Типы переменных:

- ▶ `unsigned word[i]`, где $i > 0$: беззнаковые числа с битовой записью ширины i
- ▶ `signed word[i]`, где $i > 0$: знаковые числа с битовой записью ширины i
- ▶ `array i..j of T`, где i, j — константы и T — тип: массив элементов типа T с индексацией от i до j
 - ▶ при определении массивов допускается вложенность, например, `array 0..2 of array 3..7 of boolean`

NuSMV умеет (немного, но всё же) **приводить типы**
(читайте про это в документации или постигайте практикой)

Синтаксис NuSMV: пространство состояний

Пространство состояний модуля описывается так:

```
VAR
    <имя> : <тип>;
    <имя> : <тип>;
    ...
```

Пример:

```
MODULE bird
VAR
    satiety : {FED, HUNGRY, DEAD};
    flying : boolean;
```

Так описывается автомат с шестью состояниями:

(FED, FALSE)	(HUNGRY, FALSE)	(DEAD, FALSE)
(FED, TRUE)	(HUNGRY, TRUE)	(DEAD, TRUE)

Синтаксис NuSMV: начальные состояния

Множество **начальных состояний** модуля — это конъюнкция INIT-выражений такого вида:

INIT *<выражение>*;

Точку с запятой можно опускать (*здесь и в других аналогичных местах*)

<выражение> — это выражение типа boolean, построенное над переменными модуля

Следует запомнить, что **все выражения в NuSMV — это формулы**, даже если в них встречается равенство

Например, запись вида “a = b” часто используется при описании систем в NuSMV, но означает не “обычное” последовательное присваивание, а **формулу**, истинную тогда и только тогда, когда значения a и b совпадают

Синтаксис NuSMV: выражения

Что **точно** можно использовать при построении выражений:

► константы

- булевого типа: TRUE, FALSE
- целочисленного типа: 0, 1, -1, ... (*допускаются в перечислениях и константах интервального типа*)
- символьного типа: все имена, использовавшиеся в перечислениях
- интервального типа: $i..j$, где i, j — целочисленные константы; значение — множество целых чисел от i до j
- word-типа: целочисленное значение в двоичной (b), восьмеричной (o), десятичной (d) либо шестнадцатеричной (h) системе счисления в особом формате, например:
 - 0ub5_10011 или 0b_10011 — беззнаковая константа ширины 5, описывающая число 19
 - 0so_77 — знаковая константа ширины 6, описывающая число -1

Синтаксис NuSMV: выражения

Что **точно** можно использовать при построении выражений:

- ▶ имена переменных
- ▶ скобки, как обычно в формулах
- ▶ булевы и побитовые операции: ! (отрицание), &, |, xor, xnor, ->, <->
- ▶ арифметические (*и где возможно, также булевы*) операции и отношения: +, -, *, /, mod, <, <=, >, >=, =, !=, abs(...) (модуль), max(..., ...), min(..., ...)
- ▶ операции над битовыми векторами: » (сдвинуть вправо), « (сдвинуть влево), :: (конкатенация)
- ▶ операции индексирования: ...[e] (e-й элемент массива, e-й бит слова), ...[e1:e2] (подслово слова от бита e1 до бита e2)

Синтаксис NuSMV: выражения

Что **точно** можно использовать при построении выражений:

- ▶ операции над множествами: `union`, `in`, `{e1, ..., ek}` (множество из k элементов), `e1..e2` (интервал от `e1` до `e2`)
- ▶ условное выражение: `e ? e1 : e2`
- ▶ case-выражение: `case <выражение> : <выражение>;`
`<выражение> : <выражение>; ... esac`
 - ▶ просматриваются пары `<выражение> : <выражение>` в порядке следования
 - ▶ выбирается **первая** пара, левое выражение которой истинно
 - ▶ результат case-выражения — правое выражение этой пары
- ▶ ...

Синтаксис NuSMV: начальные состояния

Пример

```
MODULE bird
VAR
    satiety : {FED, HUNGRY, DEAD};
    flying : boolean;
INIT ! (satiety = DEAD);
INIT flying = TRUE | flying = FALSE;
```

Так описывается множество из четырёх начальных состояний:

(FED, FALSE)	(HUNGRY, FALSE)
(FED, TRUE)	(HUNGRY, TRUE)

Вторая строка с INIT избыточна, она здесь только для того, чтобы показать, что разрешено писать несколько INIT-выражений

Синтаксис NuSMV: переходы автомата

Совокупность переходов автомата определяется конъюнкцией TRANS-выражений:

$$\text{TRANS } \langle \text{next-выражение} \rangle;$$

Next-выражение отличается от обычного выражения тем, что в нём могут встречаться записи вида $\text{next}(\langle \text{имя переменной} \rangle)$

$\langle \text{имя переменной} \rangle$ — это значение переменной **до** выполнения перехода

$\text{next}(\langle \text{имя переменной} \rangle)$ — это значение переменной **после** выполнения перехода

Подобные выражения уже встречались в лекциях раньше: **в лекции 3** рассказывалось, как описывать отношения переходов с помощью формул, используя два комплекта переменных (“штрихованный” и “нештрихованный”)

$\text{next}(\langle \text{имя переменной} \rangle)$ — это штрихованная версия переменной (в нотации лекции 3)

Синтаксис NuSMV: переходы автомата

Пример

```
MODULE bird
VAR
    satiety : {FED, HUNGRY, DEAD};
    flying : boolean;
INIT ! (satiety = DEAD);
TRANS satiety = FED -> next(satiety) = HUNGRY;
TRANS satiety = HUNGRY ->
    next(satiety) in {HUNGRY, DEAD};
TRANS satiety = DEAD ->
    next(satiety) = DEAD & !next(flying);
```

И какие же переходы описываются такой совокупностью TRANS-выражений?

Синтаксис NuSMV: переходы автомата

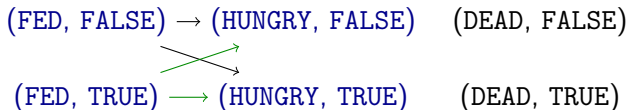
```
TRANS satiety = FED -> next(satiety) = HUNGRY;  
TRANS satiety = HUNGRY ->  
    next(satiety) in {HUNGRY, DEAD};  
TRANS satiety = DEAD ->  
    next(satiety) = DEAD & !next(flying);
```

(FED, FALSE) (HUNGRY, FALSE) (DEAD, FALSE)

(FED, TRUE) (HUNGRY, TRUE) (DEAD, TRUE)

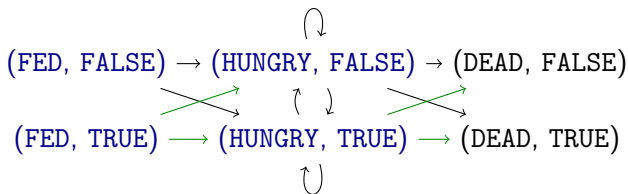
Синтаксис NuSMV: переходы автомата

```
TRANS satiety = FED -> next(satiety) = HUNGRY;  
TRANS satiety = HUNGRY ->  
    next(satiety) in {HUNGRY, DEAD};  
TRANS satiety = DEAD ->  
    next(satiety) = DEAD & !next(flying);
```



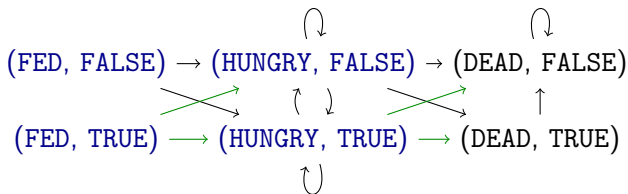
Синтаксис NuSMV: переходы автомата

```
TRANS satiety = FED -> next(satiety) = HUNGRY;  
TRANS satiety = HUNGRY ->  
    next(satiety) in {HUNGRY, DEAD};  
TRANS satiety = DEAD ->  
    next(satiety) = DEAD & !next(flying);
```



Синтаксис NuSMV: переходы автомата

```
TRANS satiety = FED -> next(satiety) = HUNGRY;  
TRANS satiety = HUNGRY ->  
    next(satiety) in {HUNGRY, DEAD};  
TRANS satiety = DEAD ->  
    next(satiety) = DEAD & !next(flying);
```



А почему новые переходы **объединялись** с построенными ранее, несмотря на то что по семантике множество переходов описывается **конъюнкцией** выражений?

Синтаксис NuSMV: переходы автомата

Другой пример

```
MODULE bird
VAR
  satiety : {FED, HUNGRY, DEAD};
  flying : boolean;
TRANS satiety = HUNGRY;
```

Так тоже можно писать в NuSMV

Похожа ли эта система на ненасытную бессмертную птицу?

Как будет выглядеть модель Крипке и почему?

```
MODULE bird
VAR
  satiety : {FED, HUNGRY, DEAD};
  flying : boolean;
INIT satiety = HUNGRY;
TRANS satiety = HUNGRY;
```

А здесь всё хорошо?

Присваивания

Нередко при описании систем в NuSMV используются блоки, напоминающие последовательность присваиваний:

ASSIGN

```
<имя переменной> := <выражение>;  
init(<имя переменной>) := <выражение>;  
next(<имя переменной>) := <выражение>;  
...
```

Как работает “ $v := e$ ”: (точнее описано в документации)

- ▶ если выражение имеет тип переменной, то это работает как “TRANS $v = e$ ” (всё чуть иначе — см. “IVAR”)
- ▶ если значение выражения — множество элементов того же типа, что и v , то это работает как “TRANS $v \text{ in } e$ ”

ASSIGN-выражение с next работает точно так же

ASSIGN-выражение с init работает почти так же:

эквивалентная конструкция содержит “INIT” вместо “TRANS”, и ключевое слово “init” снимается

Синхронная и асинхронная композиции

Система, описанная на языке NuSMV, обычно состоит из нескольких модулей, работающих *параллельно*

А какие виды параллельного выполнения систем вы знаете?

NuSMV поддерживает два вида параллельной композиции модулей: **синхронную** и **асинхронную**

Синхронная композиция:

- ▶ все модули, участвующие в композиции, одновременно совершают один переход, и это объявляется переходом композиции

Асинхронная композиция:

- ▶ произвольно выбирается один из модулей композиции
- ▶ выбранный модуль совершает переход, остальные модули не совершают перехода
- ▶ получившееся изменение состояния системы объявляется результатом выполнения перехода композиции

Синтаксис NuSMV: экземпляры модулей

Модуль может быть использован в качестве **типа переменной** в другом модуле

Оба типа композиции описываются похожим образом

```
MODULE s
```

```
VAR inst1 : m1; inst2 : m1; inst3 : m2;
```

В модуле *s* **синхронно** запущены два **экземпляра** модуля *m1* и один экземпляр модуля *m2*

inst1, *inst2*, *inst3* — **имена** этих экземпляров

```
MODULE a
```

```
VAR inst1 : process m1; inst2 : process m1;
```

В модуле *a* **асинхронно** запущены два экземпляра модуля *m1*

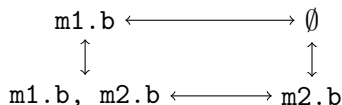
Синтаксис NuSMV: экземпляры модулей

Пример

```
MODULE room
VAR m1 : process mosquito; m2 : process mosquito;

MODULE mosquito
VAR buzzing : boolean;
ASSIGN next(buzzing) := !buzzing;
```

Так запущенные комары жужжат асинхронно:



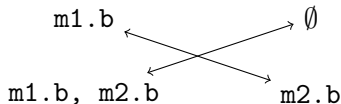
Синтаксис NuSMV: экземпляры модулей

Пример

```
MODULE room  
VAR m1 : mosquito; m2 : mosquito;
```

```
MODULE mosquito  
VAR buzzing : boolean;  
ASSIGN next(buzzing) := !buzzing;
```

Так запущенные комары жужжат синхронно:



Синтаксис NuSMV: особенности асинхронной композиции

Из документации:

Шаг [асинхронного] выполнения системы состоит в

- ▶ недетерминированном выборе процесса
- ▶ одновременном (параллельном) выполнении всех инструкций вида
ASSIGN next(<переменная>) := ...
- ▶ сохранении значений всех переменных, не встретившихся в левых частях выполнившихся инструкций
- ▶ добавлении к результату остальных ограничений: TRANS, ...

“Это нельзя понять, можно только привыкнуть”

Синтаксис NuSMV: доступ к локальным переменным

Если в модуле M запущен экземпляр модуля m , то в модуле M можно использовать значения всех переменных этого экземпляра

Доступ к значениям переменных происходит так же, как доступ к значениям полей структуры в C:

```
MODULE M
VAR x : m; b : boolean;
ASSIGN next(b) := !x.b xor b;
```

```
MODULE m
VAR b : boolean;
ASSIGN next(b) := !b;
```

А как эта система работает?

Синтаксис NuSMV: аргументы модуля

Чтобы экземпляр модуля мог использовать значения переменных, описанных вовне, в его определении можно дописать аргументы:

```
MODULE m(a1, a2, a3) ...
```

Значения аргументов могут использоваться в модуле так же, как и остальные переменные (но без `init` и `next`)

При определении экземпляра модуля на местах всех аргументов прописываются **выражения**:

```
VAR  
  b1 : boolean;  
  x : m(TRUE, b1, y.b);  
  y : m(b1 & x.b, x.b, b1);
```

Синтаксис NuSMV: главный модуль

Как NuSMV поймёт, какой из модулей **главный**: описывает ту самую систему, которую мы хотим исследовать?

Правило очень простое:

- ▶ главный модуль обязан называться `main`
- ▶ главный модуль обязан не содержать аргументов

Семантика модуля без аргументов — (*в чистом виде, без всяких оговорок*) модель Крипке

В модели Крипке можно проверить выполнимость CTL-формулы

NuSMV умеет это делать (*и даже больше, но сейчас достаточно этого*)

Синтаксис NuSMV: CTL-спецификации

В главном модуле можно явно написать набор CTL-формул, выполнимость которых мы хотим проверить

Синтаксис очень простой:

- ▶ описание спецификации — тоже часть тела модуля
- ▶ спецификация предваряется словом CTLSPEC
- ▶ спецификация — это **выражение**, дополненное связками AF, EF, AG, EG, AX, EX, A[...U...], E[...U...]
- ▶ нетемпоральные выражения, стоящие непосредственно под темпоральными операторами, должны иметь булев тип

Пример

```
MODULE room
VAR m1 : mosquito; m2 : mosquito
CTLSPEC EF AG !(m1.buzzing & m2.buzzing)
```

Да когда же эти комары помрут наконец?

Полноценный пример

```
MODULE main
  VAR b : bird(s.location = NEAR); s : swarm;
  CTLSPEC AG AF (b.satiety = FED);
MODULE bird(food)
  VAR satiety : {FED, HUNGRY};
  ASSIGN next(satiety) := case
    satiety = HUNGRY & food : FED;
    TRUE : HUNGRY;
  esac;
MODULE swarm
  VAR location : {NEAR, FAR};
```

Верно ли, что сколько бы бессмертная птица ни прожила, она обязательно перекусит насекомыми ещё раз?

Синтаксис NuSMV: справедливость

NuSMV поддерживает два способа задания справедливости

Оба способа являются элементами тела модуля

Первый способ: JUSTICE *<выражение>*

Рассматриваются только такие поведения системы, в которых выражение в экземпляре модуля становится истинным бесконечно часто

Второй способ: COMPASSION(*<выражение>*, *<выражение>*)
(*в версии 2.6.0 работает не полностью*)

Рассматриваются только такие поведения системы, для которых верно: если выражение в первом аргументе становится истинным бесконечно часто, то и выражение во втором аргументе будет становиться истинным бесконечно часто

Дополнительная возможность:

Для упрощения написания систем в каждом экземпляре, вызванном с помощью слова process, предопределена переменная running, истинная тогда и только тогда, когда процесс выбран при асинхронном переходе

Полноценный пример, дополненный

```
MODULE main
  VAR b : bird(s.location = NEAR); s : swarm;
  CTLSPEC AG AF (b.satiety = FED);
MODULE bird(food)
  VAR satiety : {FED, HUNGRY};
  ASSIGN next(satiety) := case
    satiety = HUNGRY & food : FED;
    TRUE : HUNGRY;
  esac;
MODULE swarm
  VAR location : {NEAR, FAR};
  JUXTICE location = NEAR;
```

А теперь всё нормально?

Насколько “справедлива” такая справедливость?

Полноценный пример, исправленный

```
MODULE main
  VAR b : bird(s.location = NEAR); s : swarm;
  CTLSPEC AG AF (b.satiety = FED);
MODULE bird(food)
  VAR satiety : {FED, HUNGRY};
  ASSIGN next(satiety) := case
    satiety = HUNGRY & food : FED;
    TRUE : HUNGRY;
  esac;
MODULE swarm
  VAR location : {NEAR, FAR};
  ASSIGN next(location) := location = NEAR ? FAR : NEAR;
```

А теперь где подвох?

Полноценный пример, дважды исправленный

```
MODULE main
  VAR b : process bird(s.location = NEAR);
      s : process swarm;
  CTLSPEC AG AF (b.satiety = FED);
MODULE bird(food)
  VAR satiety : {FED, HUNGRY};
  ASSIGN next(satiety) := case
    satiety = HUNGRY & food : FED;
    TRUE : HUNGRY;
  esac;
MODULE swarm
  VAR location : {NEAR, FAR};
  ASSIGN next(location) := location = NEAR ? FAR : NEAR;
```

А теперь птица наконец-таки покормится?

А должна?

А можно ли придумать “разумную” справедливость, при которой всё заработает как надо?

Полноценный пример, трижды исправленный

```
MODULE main
  VAR b : process bird(s.location = NEAR);
      s : process swarm(b.satiety = HUNGRY);
  CTLSPEC AG AF (b.satiety = FED);
MODULE bird(food)
  VAR satiety : {FED, HUNGRY};
  ASSIGN next(satiety) := case
    satiety = HUNGRY & food : FED;
    TRUE : HUNGRY;
  esac;
MODULE swarm(hunting)
  VAR location : {NEAR, FAR};
  ASSIGN next(location) :=
    location = NEAR & !hunting ? FAR : NEAR;
```

А так лучше?

Полноценный пример, трижды исправленный и дополненный

```
MODULE main
  VAR b : process bird(s.location = NEAR);
      s : process swarm(b.satiety = HUNGRY);
  CTLSPEC AG AF (b.satiety = FED);
MODULE bird(food)
  VAR satiety : {FED, HUNGRY};
  ASSIGN next(satiety) := case
    satiety = HUNGRY & food : FED;
    TRUE : HUNGRY;
  esac;
  JUSTICE running;
MODULE swarm(hunting)
  VAR location : {NEAR, FAR};
  ASSIGN next(location) :=
    location = NEAR & !hunting ? FAR : NEAR;
  JUSTICE running;
```

А такое описание лучше всех предыдущих?

Поддержка асинхронности в NuSMV

Разработчики NuSMV объявили ключевое слово `process`, переменную `running` и асинхронное исполнение в целом устаревшими особенностями, которые использовать нехорошо

Взамен они предлагают самим моделировать асинхронное исполнение компонентов системы, первоначально имея **только** синхронное исполнение

А как это сделать?

Но так как в NuSMV версии 2.6.0 асинхронное исполнение всё ещё есть, то будем его использовать

NuSMV: ещё несколько возможностей

```
IVAR <переменная> : <тип>;  
      <переменная> : <тип>;  
      ...  
DEFINE <переменная> := <выражение>;  
      <переменная> := <выражение>;  
      ...
```

Переменные, описанные в блоке IVAR, входят в пространство состояний автомата, но нельзя использовать их внутри `init` и `next` (*полное описание того, что нельзя с ними делать, смотрите в документации*)

Переменные, описанные в блоке DEFINE, — это (*если коротко*) макроопределения; в частности, они не входят в пространство состояний

Симуляция присутствует в NuSMV, но так как времени на объяснения мало, смотрите сами в документации, как ей пользоваться

Заключение: как запускать NuSMV

my.smv

```
MODULE main
  VAR b : process bird(s.location = NEAR); s : process swarm(b.satiety = HUNGRY);
  CTLSPEC AG AF (b.satiety = FED);
MODULE bird(food)
  VAR satiety : {FED, HUNGRY};
  ASSIGN next(satiety) := case
    | satiety = HUNGRY & food : FED;
    | TRUE : HUNGRY;
  esac;
  JUSTICE running;
MODULE swarm(hunting)
  VAR location : {NEAR, FAR};
  ASSIGN next(location) := location = NEAR & !hunting ? FAR : NEAR;
  JUSTICE running;
```

```
terminal> ./NuSMV my.smv
*** This is NuSMV 2.6.0 (compiled on Fri Sep 30 13:46:58 2016)
*** Enabled addons are: compass
*** For more information on NuSMV see <http://nusmv.fbk.eu>
*** or email to <nusmv-users@list.fbk.eu>.
*** Please report bugs to <Please report bugs to <nusmv-users@fbk.eu>>

*** Copyright (c) 2010-2014, Fondazione Bruno Kessler

*** This version of NuSMV is linked to the CUDD library version 2.4.1
*** Copyright (c) 1995-2004, Regents of the University of Colorado

*** This version of NuSMV is linked to the MiniSat SAT solver.
*** See http://minisat.se/MiniSat.html
*** Copyright (c) 2003-2006, Niklas Een, Niklas Sorensson
*** Copyright (c) 2007-2010, Niklas Sorensson

WARNING *** Processes are still supported, but deprecated. ***
WARNING *** In the future processes may be no longer supported. ***

WARNING *** The model contains PROCESSES or ISAs. ***
WARNING *** The HRC hierarchy will not be usable. ***
-- specification AG (AF b.satiety = FED) is true
```