

ページ	行	誤	正
i	1行目	偏在化したため	遍在化したため
22	10行目	OK ボタンをクリックすると	Run ボタンをクリックすると
46	1行目	(d1+d2= 0,3 のとき)	(d1+d2= 0 のとき)
48-50	モデルのコード	<p>変数 “a”</p> <pre> ---- MiniLifeGame MODULE main ---- 変数宣言部 VAR a1:{0,1}; a2:{0,1}; a3:{0,1}; a4:{0,1}; a5:{0,1}; a6:{0,1}; a7:{0,1}; a8:{0,1}; ---- 「御近所さん」のようす DEFINE b1:=a1+a2; b2:=a1+a2+a3; b3:= a2+a3+a4; b4:= a3+a4+a5; b5:= a4+a5+a6; b6:= a5+a6+a7; b7:= a6+a7+a8; b8:= a7+a8; ASSIGN ---- 遷移系記述部 ---- 初期値 init(a1):=1; init(a2):=0; init(a3):=0; init(a4):=0; init(a5):=0; init(a6):=0; init(a7):=0; init(a8):=0; ---- 遷移 next(a1) := case b1=0: 0; b1=1: 1; b1=2: {0,1}; b1=3: 0; 1: a1; esac; next(a2) := case b2=0: 0; b2=1: 1; b2=2: {0,1}; b2=3: 0; 1: a2; esac; next(a3) := case b3=0: 0; b3=1: 1; b3=2: {0,1}; b3=3: 0; 1: a3; esac; next(a4) := case b4=0: 0; b4=1: 1; b4=2: {0,1}; b4=3: 0; 1: a4; esac; next(a5) := case b5=0: 0; b5=1: 1; b5=2: {0,1}; b5=3: 0; 1: a5; esac; next(a6) := case b6=0: 0; b6=1: 1; b6=2: {0,1}; b6=3: 0; 1: a6; esac; next(a7) := case b7=0: 0; b7=1: 1; b7=2: {0,1}; b7=3: 0; 1: a7; esac; next(a8) := case b8=0: 0; b8=1: 1; b8=2: {0,1}; b8=3: 0; 1: a8; esac; </pre>	<p>すべて “d” に置き換える</p> <pre> ---- MiniLifeGame MODULE main ---- 変数宣言部 VAR d1:{0,1}; d2:{0,1}; d3:{0,1}; d4:{0,1}; d5:{0,1}; d6:{0,1}; d7:{0,1}; d8:{0,1}; ---- 「御近所さん」のようす DEFINE b1:=d1+d2; b2:=d1+d2+d3; b3:= d2+d3+d4; b4:= d3+d4+d5; b5:= d4+d5+d6; b6:= d5+d6+d7; b7:= d6+d7+d8; b8:= d7+d8; ASSIGN ---- 遷移系記述部 ---- 初期値 init(d1):=1; init(d2):=0; init(d3):=0; init(d4):=0; init(d5):=0; init(d6):=0; init(d7):=0; init(d8):=0; ---- 遷移 next(d1) := case b1=0: 0; b1=1: 1; b1=2: {0,1}; b1=3: 0; 1: d1; esac; next(d2) := case b2=0: 0; b2=1: 1; b2=2: {0,1}; b2=3: 0; 1: d2; esac; next(d3) := case b3=0: 0; b3=1: 1; b3=2: {0,1}; b3=3: 0; 1: d3; esac; next(d4) := case b4=0: 0; b4=1: 1; b4=2: {0,1}; b4=3: 0; 1: d4; esac; next(d5) := case b5=0: 0; b5=1: 1; b5=2: {0,1}; b5=3: 0; 1: d5; esac; next(d6) := case b6=0: 0; b6=1: 1; b6=2: {0,1}; b6=3: 0; 1: d6; esac; next(d7) := case b7=0: 0; b7=1: 1; b7=2: {0,1}; b7=3: 0; 1: d7; esac; next(d8) := case b8=0: 0; b8=1: 1; b8=2: {0,1}; b8=3: 0; 1: d8; esac; </pre>
50-51	4.4 検査項目	NuSMVであることを示すページ脇の飾り線	削除 (NuSMV と Spin に共通のため)
58	5.3 コード【NuSMV版】モデルのコード上の文字部分	モデル部分のコードは以下になります。	<p>モデル部分のコードは以下になります。</p> <p>↓追記</p> <p>(注) NuSMVのモデルには、p.57, 58で説明していない変数として RbSM と WoSM が使われています。これらの変数は、船が岸にいるときに次に船に乗ろうとするウサギちゃんとオオカミくんの数をそれぞれ表しています。</p>
76-77	6.5 コード【NuSMV版】モデルのコードの中の変数	<pre> ----セマフォ MODULE main VAR run : {1,2}; semaphore : boolean; proc1_state : {idle, entering,critical, exiting}; proc2_state : {idle, entering,critical, exiting}; ASSIGN init(run) := {1,2}; next(run) := {1,2}; init(proc1_state) := idle; next(proc1_state) := case run = 1 & proc1_state = idle : {idle, entering}; run = 1 & proc1_state = entering & !semaphore : critical; run = 1 & proc1_state = critical : {critical, exiting}; run = 1 & proc1_state = exiting : idle; 1 : proc1_state; esac; init(proc2_state) := idle; next(proc2_state) := case run = 2 & proc2_state = idle: {idle, entering}; run = 2 & proc2_state = entering & !semaphore : critical; run = 2 & proc2_state = critical : {critical, exiting}; run = 2 & proc2_state = exiting : idle; 1 : proc2_state; esac; init(semaphore) := 0; next(semaphore) := case run = 1 & proc1_state = entering : 1; run = 1 & proc1_state = entering : 0; run = 2 & proc2_state = entering : 1; run = 2 & proc2_state = entering : 0; 1 : semaphore; esac; </pre>	<pre> ----セマフォ MODULE main VAR run : {1,2}; semaphore : boolean; state_p1 : {idle, entering,critical, exiting}; state_p2 : {idle, entering,critical, exiting}; ASSIGN init(run) := {1,2}; next(run) := {1,2}; init(state_p1) := idle; next(state_p1) := case run = 1 & state_p1 = idle : {idle, entering}; run = 1 & state_p1 = entering & !semaphore : critical; run = 1 & state_p1 = critical : {critical, exiting}; run = 1 & state_p1 = exiting : idle; 1 : state_p1; esac; init(state_p2) := idle; next(state_p2) := case run = 2 & state_p2 = idle: {idle, entering}; run = 2 & state_p2 = entering & !semaphore : critical; run = 2 & state_p2 = critical : {critical, exiting}; run = 2 & state_p2 = exiting : idle; 1 : state_p2; esac; init(semaphore) := 0; next(semaphore) := case run = 1 & state_p1 = entering : 1; run = 1 & state_p1 = exiting : 0; run = 2 & state_p2 = entering : 1; run = 2 & state_p2 = exiting : 0; 1 : semaphore; esac; </pre>
96	コード中17行目	init(W3) := a;	init(W3) := a; init(S_Place) := a; ←追記
101	11行目	●σでPUQが成り立つ⇔0以上のある自然数 <i>i</i> でσ(<i>i</i>)でPが成り立つ,かつ0 ≤ <i>j</i> < <i>i</i> のすべての自然数 <i>j</i> でσ(<i>j</i>)でQが成り立つ	●σでPUQが成り立つ⇔0以上のある自然数 <i>i</i> に対して,σ(<i>i</i>)でQが成り立つ,かつ0 ≤ <i>j</i> < <i>i</i> のすべての自然数 <i>j</i> に対してσ(<i>j</i>)でPが成り立つ
107	表の第一列ラベル	記号	様相記号
113	下から6行目	σ(6)の先頭では <i>p</i> = 0 が真にならないので (正)	σ(4)の先頭では <i>p</i> = 0 が真にならないので (正)
114	13行目	σ(6)の先頭では <i>p</i> = 1 が真になるので (正)	σ(4)の先頭では <i>p</i> = 1 が真になるので (正)
116	下段「p.115 の課題の解答」の4行目	時点 6 で初めて …, 時点 7 からはずっと…	時点 4 で初めて …, 時点 5 からはずっと…
116	下段「p.115 の課題の解答」の最後の行	<i>i</i> = 6 とすると	<i>i</i> = 4 とすると
121	コード中 5行目	bool err;	削除