WebAssembly を用いたブラウザ上で完結する C 言語の TDD 式学習システムの構築と提案

電気情報工学科 E2201715 小畠 一泰 (指導教員 笠井 聖二)

はじめに

小学生や中学生のプログラミング教育の必修化に見ら れるようにプログラム教育の重要性は増しており、特に工 学系では C 言語が必要言語の一つである.

しかし、高専においても「授業方法や実習方法に問題が ある」や「友達のコードを写すことで課題提出をこなし, 理解していない」、「授業時間外でプログラミングをする機 会が少ない」などの要因により、「学生による習得度合の 大きな違い」や「自分が何をしているのか、何を作ってい るのかわからない」という問題が発生している.

研究方法と研究意義

本研究では,ブラウザ上で完結し軽量かつテスト可能な 学習環境を提案する. まずブラウザ上で完結することで 「授業時間外でプログラミングをする機会が少ない」問題 を解決できる. これは学習者が自主学習をするには PC に授業などと同じ学習環境を用意する必要があるが,一般 に学習環境を容易するのは困難である. これに関してはの ちに記載するアンケートの結果からもわかる. しかし今回 構築したシステムはブラウザ上で完結しているため、学習 者はブラウザのみ使えればよく, プログラミングを始める 壁を低くすることできるため、自主学習を促すことへ繋が る. ブラウザ上で完結する学習環境に類するものに,

「paiza.io(https://paiza.io/ja)」といったブラウザ上で完結す る実行環境というものがあるが、これはブラウザ上でプロ グラムを記述し、サーバー側でコンパイル、実行などを行 い、結果のみを返却、ユーザーに表示するものである.標 準入力についてはコンパイル時にサーバー側に送る必要 があり、インタラクティブではないため、ユーザーは全て の動作を実行前に知っておく必要があり、制約も多い.

次に軽量である意義についてである. 統合開発環境 (IDE)も学習環境の一つとして挙げられるが、一般に推奨 環境のスペックが高く、学校などの既存PCからの置き換 えや学生に対し,高額なPCの購入を求めることは難しい. そこでブラウザ上で動作するこのシステムは安価で性能 の低い PC などでも十分動作するため、現在の環境からへ の移行が容易かつ素早く行える.

最後にテスト可能である意義についてである. なお本文 中に用いられているテストとはテスト駆動開発(TDD)を 指す. 「友達のコードを写し課題提出をこなし,理解して いない場合」というのは、学習者自身が課題を達するのに 必要な知識や問題の細分化などを行えていない可能性が

高いと考えた、テストを取り入れることで従来のコンパイ ルや実行,標準入力による動作確認などを簡略化,時間短 縮させることができる. その結果トライアンドエラーの高 速化, 効率化を測ることで本来の学習に時間を割くことが できるようになる. さらにテストケースから自分の作るプ ログラムの最終的な動作イメージを具体的につかむこと で、より完成や動作を意識した学習になるだろう。

C 言語でテストを行うために GoogleTest のようなテスト フレームワークも存在するが、これらは設定やテストの記 述が難解であり実行の手間も大きい. 従って授業のように テストを柔軟に変更, 簡単に実施する必要があるため適さ ないと考える. そして, 先にも述べたブラウザ上で完結す る実行環境にはテストまでをサポートしたものはなく, 既 存プロダクトでは本研究目的は達せない.

これらより, 構築した学習環境で学習した結果, 学生間 における習得度のバラツキが抑えられるとともに、実験実 習などへの理解を深めることも可能であると推察する.

実装方法と構築したシステムについて

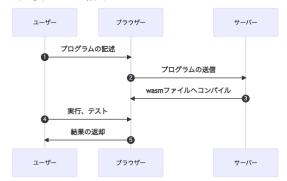


図1 システム構成におけるシーケンス図



図2 テストの様子

実装した機能はコンパイル, 実行, テスト, 整形, ダウ ンロード,標準入出力,マウスホバーによるヒント,クイ ックフィックス, 補完機能, 自動保存, URL による共有, 言語切り替え、環境変数、コマンドライン引数の変更など である. 整形とはルールに従ってプログラムの動作を変え ずに見た目を整えるものである. マウスホバーによるヒン トとは、変数や関数にマウスをホバーするとその説明や詳 細が表示される機能である. クイックフィックスとは機械 的に修正可能なものを修正する機能である(例:セミコロ ン忘れなど). 補完機能とは宣言済みの変数や関数, for 文 などの構文を最初の数タイプするとメニューが表示され, 選択すると自動で挿入されるものである. 自動保存とは 500ms 毎にブラウザ自体にプログラム等を保存し、ブラ ウザを閉じても再度復元可能な機能である. URL による 共有とはプログラムやテストなどを LZ 符号で符号化, 圧縮化し、URL に付与することで、その URL に全ての状 態を格納することができるため、他者が共有された URL をブラウザで開くと同じ状態を再現できるものである. ま たテストとは、図2に示すように関数に対して単体テスト を実施し、その結果を表示するものである. 図2の add と は2つの int 型の引数をとり、その引数同士を足し合わせ た int 値を返す関数である. この例では引数に(1,2)の場 合を渡し、返り値に3を期待している.下の例では4行 目の実装が間違っているため返却値は期待値と異なり-1 となっている.

またこれらのテストなどは管理ページを別途設けており、そこから生成可能である.

次に本システムの特徴的な点はテストであるが、今回は 単体テストを可能にするために関数に直接引数を渡す必 要があった WebAssembly では 4 つの型(i32:32 ビット整 数, i64:64 ビット整数, f32:32 ビット浮動小数点数, f64: 64 ビット浮動小数点数)のみしか扱えないため、全ての引 数を数値として扱う必要がある. 逆に C 言語では int 型 などの引数は関数に直接渡すことができるが、配列や文字 列などはポインタ変数を渡す必要がある. また WebAssembly は 1 つの単純なメモリモデルを持ってお り,長さとオフセットの情報のみしか持っていない.そこ で文字列を渡す際には線形メモリ上に文字列長と,いくつ かのオフセットを挟んだのち文字列をエンコードしたバ イト(以下, 開始アドレスという)を格納することとした. また単体テストで使う引数には開始アドレスを渡す. また テスト終了時には開始アドレスを用いて, 文字列長を取得 し、開始アドレスから文字列長文だけデコードすることで 読み出すこととした.

4 本研究の評価について

本研究では構築したシステムが「はじめに」に記した通りの効果を得られるかどうかの評価に、呉工業高等専門学校 電気情報工学科に在学する学生に対し、執筆者が用意

したテストを満たすように関数を実装してもらい、その利便性や使い勝手などに関するアンケート調査を 17 名の学生を対象に行なった.

「プログラミングは得意ですか?」という問いに対する 回答は"とても苦手"と"少し苦手"が 23.5%, "普通"が 41.2%, "少し得意"が 11.8%, "とても得意"が 0%と多くの 学生がプログラミングへ苦手意識を持っていることが伺 える.「自分の PC に予習や復習のために学校と同じ学習 環境を整えたことはありますか」という問いに対する回答 は"ない"が 35.3%," ある, 環境構築は難しかった, 面倒く さかった"が29.4%,"あるが、環境構築は難しくて整えら れなかった"と"ある、環境構築は簡単だった、面倒くさ かった"、"ある、環境構築は難しかった、面倒くさくなか った"が11.8%,"ある,環境構築は難しかった,面倒くさ くなかった"が 0%と、自主学習への障壁の一つとなって いると考える.「本システムの良かった点について」とい う問いに対する回答は"テスト"が 100%と非常に高く、次 に"整形"が 52.9%, "実行"が 47.1%と続いた. 「授業で本シ ステムに変更された場合の影響について」という問いに対 する回答は"操作が手軽なので学習効率が上がる"が 88.2%, "動作が軽快なので学習効率が上がる"が 64.7%, 逆 に効率が落ちるという回答は0%だった。また自由記入に おいては"テストにより失敗したときに何ができて何がで きないのかが場合分けされていたので間違いを分析しや すい"や"自宅と学校を同じ環境にするのは大変だが、これ なら簡単に使用できるためわかりやすい"という意見があ った.

5 まとめ

今回の研究では多くの学生が現在の授業方法に問題を感じていることと、構築したシステムで大きく改善されることがわかった.実際の学習効果については授業などで本システムを使用し、その使用状況や使い勝手などを細かく調査する必要がある.そのためには授業で利用できるよう今回のアンケートで得られた不満点等を修正しなければならない.特にアンケートでも得られた「コンパイルエラーを日本語表記にすること」は多くの学生がコンパイルエラーをきちんと読むことにつながるだろう.そのためには本システムで採用しているコンパイラ Clang のエラー類がハードコーディングされているという問題を解決することが直近の課題である.

謝辞

卒業研究を実施するにあたり,ご協力頂いた方々に深く御礼申し上げます.

また本システムを実装するにあたり、使用した各種ライブラリのメンテナーに御礼申し上げます.