

Ostbayerische Technische Hochschule Regensburg

Fakultät für Informatik

Bachelorarbeit

im Studiengang Informatik

zur Erlangung des akademischen Grades
Bachelor of Science

Thema: Analyse, Konzeption und Implementierung eines Tools für das automatisierte Testen, Einreichen und Benoten von Programmieraufgaben

Autor: Andreas Huber <andreas.huber@st.oth-regensburg.de>
Matr.-Nr. 3180161

Version vom: 9. März 2022

Betreuer: Prof. Dr. Markus Heckner

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Einleitung und Motivation | 1 |
| 1.1 | Herausforderung digitales Lernen | 1 |
| 1.2 | Kurs Digital Skills als Zusatzstudium | 1 |
| 1.3 | Struktur der Arbeit | 2 |
| 2 | Anforderungsanalyse | 3 |
| 2.1 | Funktionale Anforderungen | 3 |
| 2.1.1 | Studierende | 3 |
| 2.1.2 | Lehrende | 3 |
| 2.2 | Nichtfunktionale Anforderungen | 4 |
| 3 | Softwarearchitektur | 6 |
| 3.1 | Vergleich vorhandener Systeme | 6 |
| 3.1.1 | CS50 der Harvard University | 6 |
| 3.1.2 | Code FREAK der Fachhochschule Kiel | 9 |
| 3.1.3 | GitHub Classroom | 11 |
| 3.1.4 | Bewertung und Entscheidung der vorhandenen Systeme | 12 |
| 3.2 | Finale Architektur Online-Learning Platform | 14 |
| 3.2.1 | Tutors als Aufgabensammlung | 14 |
| 3.2.2 | GitHub Classroom als Abgabe- und Bewertungssystem | 14 |
| 3.2.3 | Replit als Online-Entwicklungsumgebung | 14 |
| 4 | Konfiguration und Implementierung | 15 |
| 4.1 | Tutors als Aufgabensammlung | 15 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 4.2 | GitHub Classroom | 15 |
| 4.2.1 | Konfiguration | 15 |
| 4.2.2 | Erste Aufgaben | 15 |
| 4.2.3 | Tests und Benotung | 16 |
| 4.3 | Erstellung eines Replit-Starter-Templates | 16 |
| 4.3.1 | Template-Repository | 16 |
| 4.3.2 | Wrapper-Tools (get, check, submit) | 17 |
| 4.3.3 | OTH-Console | 18 |
| 4.3.4 | SSH-Keys | 19 |
| 5 | Studie: Test an fachfremden Studierenden | 20 |
| 5.1 | Allgemein | 20 |
| 5.2 | Testaufbau | 20 |
| 5.2.1 | Zielgruppe | 20 |
| 5.2.2 | Dauer des Tests | 21 |
| 5.2.3 | Methodik | 21 |
| 5.2.4 | Die Aufgaben | 22 |
| 5.2.5 | Test-Classroom | 24 |
| 5.3 | Ergebnisse | 25 |
| 6 | Zusammenfassung und Ausblick | 25 |
| | Literaturverzeichnis | iv |

1 Einleitung und Motivation

1.1 Herausforderung digitales Lernen

Deutschland gilt als sehr rückschrittlich im Thema Digitalisierung an Schulen und Universitäten. Nicht zuletzt hat die Corona-Pandemie viele Bildungseinrichtungen dazu gezwungen, umzudenken und digitale Lerninhalte zu erstellen. Mit dieser Herausforderung kamen jedoch einige Einrichtungen und Lehrende schnell an ihre Grenzen.

Professor Doktor Markus Heckner hat sich dieser Problemstellung gestellt und hat gemeinsam mit Mitarbeitenden der Hochschule Regensburg an einer Lösung gearbeitet. Das Ergebnis ist ein optionales Zusatzstudium, um die sogenannten „Digital Skills“ der Studierenden zu verbessern und zu intensivieren.

1.2 Kurs Digital Skills als Zusatzstudium

Digital Skills ist ein aus drei Semester bestehendes Zusatzstudium für alle Studierenden, mit Ausnahme von Studierenden der Fakultät Informatik und Mathematik, der Hochschule Regensburg.

Das Zusatzstudium soll den Teilnehmern vor allem digitales Wissen näher bringen. In Semester 1 lernen die Studierenden unter dem Motto „Technologische Skills“ die Grundlagen der Programmierung, sowie das Verständnis von Internet of Things. Das zweite Semester befasst sich mit „Future Work Skills“ und bringt den Teilnehmern das Verständnis der Themen Data Science, Digitale Ethike, Agile Working, sowie Coaching Fähigkeiten bei. Im letzten Semester haben die Lernenden die Möglichkeit ein eigenes Digitalisierungsprojekt zu planen und umzusetzen.

Die studienbegleitende Ausbildung wird den Studierenden nach Abschluss aller Veranstaltungen in Form eines Hochschulzertifikats, sowie anhand einer Erwähnung im Abschlusszeugnis, angerechnet.

Um im ersten Semester die Grundlagen der Programmierung automatisiert und trotzdem mit Feedback zu lehren, wird eine zeit- und ortsunabhängige innovative Lernplattform benötigt. Genau mit dieser Aufgabe beschäftigt sich der Kern dieser Arbeit.

1.3 Struktur der Arbeit

Die Arbeit besteht aus mehreren wesentlichen Bestandteilen. Kapitel 2 behandelt alle nötigen Anforderungen, die für den Aufbau einer online Programmierplattform wichtig sind. Die Anforderungen werden hierbei unterteilt in funktionale und nicht-funktionale Anforderungen. Die funktionalen Anforderungen werden dabei aus zwei unterschiedlichen Sichten dargestellt: die Anforderungen aus der Sicht von Studierenden bzw. Teilnehmern, sowie aus der Sicht von Lehrenden.

Kapitel 3 wiederum vergleicht und diskutiert zuerst vorhandene Lern-Systeme. Hierbei werden neben den Vorteilen auch die Probleme beim Einsatz an der Hochschule Regensburg besprochen. Zum Abschluss des Kapitels werden alle aufgeführten Online-Lernplattformen anhand der vorher aufgestellten funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen neutral mithilfe einer Tabelle bewertet und schließlich miteinander verglichen. Die finale Entscheidung, welches System am besten zu dem Zusatzstudium Digital Skills passt, fällt auf das System, welches bei dem Tabellenvergleich am meisten Punkte erreicht hat.

Die finale Entscheidung, sowie deren Konfiguration und Implementierung wird dann folgend in Kapitel 4 näher erläutert und beschrieben. Dabei geht es vor allem um technische Details, wie z.B. zusätzliche Software, die zur Unterstützung der Teilnehmer entwickelt werden muss.

Anschließend wird die Programmierlernplattform in Kapitel 5 in Form einer Feldstudie an nicht Informatik- oder Mathematik- studierenden Testprobanden getestet. Am Anfang des Kapitels wird das Testkonzept und der Aufbau der Studie erläutert. Danach folgt die Auswertung der Testergebnisse.

Schließlich fasst Kapitel 6 alles zusammen und gibt einen weiteren Ausblick auf die Zukunft des Zusatzstudiums Digital Skills, sowie auf den darin enthaltenen automatisierten Programmierkurs.

2 Anforderungsanalyse

Funktionale Anforderungen beschreiben, was das Projekt tun soll. Diese Informationen sind wichtig, um die richtigen Werkzeuge und Programme für die Umsetzung auszuwählen. Nichtfunktionale Bedingungen sind Bedingungen, wie zum Beispiel Zuverlässigkeit, oder diverse Sicherheitsanforderungen.

2.1 Funktionale Anforderungen

2.1.1 Studierende

Studierende sollen eine Kursübersicht mit allen Aufgaben haben. Der Fortschritt von jeweiligen Aufgaben sollte dabei leicht ersichtlich sein. Mögliche Deadlines oder Abgabefristen sollen bei jeder Aufgabe deutlich erkennbar sein.

Des Weiteren müssen Studierende die Möglichkeit haben, ohne die Installation von zusätzlichen Programmen die Aufgaben online bearbeiten, prüfen und abgeben zu können. Trotzdem sollen sie die Option haben, die Aufgaben in der Entwicklungsumgebung ihrer Wahl lösen zu können.

Eine weitere wichtige Anforderung bei der Prüfung der Aufgaben ist, dass die Bearbeiter der Aufgaben sogenannte „human-readable“-Fehlermeldungen erhalten müssen. Das bedeutet, dass die Fehlermeldungen bei der Überprüfung auch für nicht-technische Studenten leicht verständlich sein müssen. Fehlermeldungen bzw. konstruktives Feedback muss dabei automatisiert und jederzeit generiert werden können.

Die Möglichkeit Aufgabenversuche abzugeben, muss ebenfalls mit wenig Aufwand behaftet sein. Falls ein Versuch fehlschlägt, oder nicht die volle Punktzahl erhält, sollte der Student jederzeit einen neuen Versuch hochladen können.

2.1.2 Lehrende

Lehrende müssen neue Aufgaben anlegen und konfigurieren können, dazu gehört unter anderem eine Deadline bzw. ein Abgabedatum. Des Weiteren sollen Lehrer eine Übersicht an Aufgaben des jeweiligen Kurses haben. Außerdem sollten Lehrende einzelne Aufgaben temporär verstecken oder deaktivieren können.

Überdies hinaus muss es möglich sein, mehrere Administratoren zu den Kursen

hinzuzufügen. Dadurch ist es möglich, dass verschiedene Personen die Aufgaben erstellen und die abgegebenen Lösungen herunterladen können. Dies ist gleichzeitig die nächste Anforderung: Administratoren müssen mit wenig Aufwand alle Abgaben der Teilnehmer herunterladen können.

Ferner müssen die Aufgaben und die jeweiligen Deadlines auch nach der Erstellung editierbar sein.

Lehrende müssen den Aufgaben-Fortschritt der Teilnehmer je nach Kurs übersichtlich einsehen können.

2.2 Nichtfunktionale Anforderungen

Das eingesetzte System muss neben den funktionalen Anforderungen auch diverse nichtfunktionale Anforderungen erfüllen, um von der OTH als sinnvolle Lernplattform eingesetzt werden zu können.

Der erste wichtige Punkt ist, dass die Lernplattform möglichst zuverlässig ist. Zur Zuverlässigkeit gehört neben einer hohen Verfügbarkeit auch eine skalierende Performance, wenn viele Studierende gleichzeitig die Plattform nutzen wollen.

Ein weiterer Punkt ist die Wartbarkeit. Die Plattform sollte mit möglichst wenig Wartung sicher bestehen bleiben können. Außerdem sollte nur auf externe Systeme gesetzt werden, von denen ausgegangen werden kann, dass diese noch einige Jahre gepflegt werden. Hier empfiehlt sich ein Aufteilen der Plattform auf mehrere externe Tools, um bei einem Ausfall oder Außerbetriebnahme eines einzelnen Tools noch einen Notbetrieb gewährleisten zu können. Der Austausch gegen eine andere neue Softwarekomponente gestaltet sich dadurch leichter.

Die Ressourcenlast und damit verbundenen Kosten spielen eine weitere wichtige Rolle bei der Entscheidungsfindung. Wenn Teile der Lernplattform auf OTH-Servern gehostet werden müssen, sollten diese möglichst ressourcenschonend sein. Serverressourcen sind teuer und können das Projekt im Zweifelsfall unrentabel machen, wenn das System bei paralleler Nutzung durch mehrere Studierende eine inadäquate Serverlast voraussetzen würde. Selbiges gilt für Lizenzgebühren möglicher Tools und Werkzeuge.

Neben den Kosten ist es auch wichtig, dass die Plattform zusammen mit dem Learning Management System (LMS) bzw. der Lernplattform der Hochschule arbeiten kann. Der Vorteil einer LMS-Integration wird später im Kapitel 3.1.2 näher erläutert.

Zu guter Letzt ist es wünschenswert, dass der Programmierkurs mit der Auswahl der Programmiersprache flexibel ist. So sollte es beispielsweise möglich sein, dass die erste Aufgabe mit der Programmiersprache Java gelöst wird, während die zweite mit Python gelöst werden muss.

3 Softwarearchitektur

Dieses Kapitel befasst sich mit der für das Projekt benötigten Toolchain. Eine Toolchain ist eine Sammlung verschiedener Anwendungen, die gemeinsam eine Lösung bzw. ein Produkt erzeugen. Durch den Vergleich mit verschiedenen bestehenden digitalen Lernplattformen ist es möglich, optimale Software-Werkzeuge für die Hochschule Regensburg zu finden und schließlich einzusetzen.

3.1 Vergleich vorhandener Systeme

3.1.1 CS50 der Harvard University

3.1.1.1 Allgemeines

CS50 ist die ursprüngliche Bezeichnung eines Lernkurses über Informatik, welcher von der Harvard University ins Leben gerufen wurde und weiterhin betreut wird. Der Kurs wurde aufgrund seines Erfolgs digitalisiert und wird nun als CS50x auf der Lernplattform edX angeboten. Folgende Recherchen und Aussagen sind jeweils immer auf die Online-Version CS50x bezogen.

Der Kurs CS50 lehrt Schüler¹ die Grundlagen der Informatik. Dabei werden diverse Programmierübungen abgefragt. Aufgrund der hohen Anzahl an Teilnehmern besitzt der Kurs ein automatisiertes Abgabe- und Benotungssystem.

Das System hinter CS50 wird mittlerweile vielfältig eingesetzt und wurde zu einem universalen Online-Lernsystem erweitert. Jeder kann sich durch eine Authentifizierung über die Plattform GitHub im Abgabesystem von CS50 einloggen und eigene Kurse erstellen. (Harvard University, n. d. b)

¹Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der gesamten Arbeit auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter. Ist eine spezifische Geschlechtergruppe gemeint, wird das entsprechende Adjektiv vorangestellt (z.B. „männliche Studenten“)

3.1.1.2 Ablauf für Studierende

Dem Teilnehmer wird jede Woche ein neues Kapitel präsentiert. Er kann sich dabei sowohl durch ein Vorlesungsvideo, als auch durch geschriebene Materialien über das Thema der Woche informieren. Mit Beginn der Woche bekommt der Teilnehmer neben den Materialien auch Programmieraufgaben, welche er mit dem vorher genannten System bearbeiten kann. (Harvard University, n. d. c)

Die Programmieraufgaben können wahlweise über die, auf AWS Cloud9 basierenden, Online-Entwicklungsumgebung „CS50-IDE“ von Harvard oder in jeder anderen beliebigen Entwicklungsumgebung der Wahl bearbeitet werden. Dies wird durch die Architektur des Systems ermöglicht. Jede Funktionalität der Automatisierung geschieht durch Kommandozeilen-Tools. Dieses System hat den Vorteil, dass es unabhängig von der eingesetzten IDE funktioniert, es wird lediglich ein Terminal mit den jeweiligen Tools benötigt. (Harvard University, n. d. d)

Vor der Abgabe der endgültigen Lösung mit dem sogenannten Werkzeug „submit50“, ist es möglich den Code mit einem weiteren Werkzeug namens „check50“ überprüfen zu lassen. Außerdem gibt es viele weitere Werkzeuge, ein Beispiel hierfür ist „style50“, welches die Qualität und den Style des Programmcodes überprüft und bewertet. (Harvard University, n. d. e)

3.1.1.3 Architektur

Die Harvard University hält den Aufbau von CS50 weitestgehend transparent. Viele der eingesetzten Werkzeuge sind öffentlich als Open-Source-Projekte unter der GitHub-Organisation „CS50“ zu finden (Harvard University, n. d. a). Darunter befinden sich unter anderem folgende Projekte:

- submit50: Abgabe von Code
- check50: Funktionalitätstests des Codes
- render50: Erzeugung von .PDF-Dateien aus Code
- ide50: Online-Entwicklungsumgebung
- style50: Überprüfung der Code-Qualität
- compare50: Plagiatserkennung von abgegebenen Projekten
- server50: Webserver

In Abbildung 1 ist der Aufbau der Lernplattform CS50 vereinfacht grafisch dargestellt. Die Rechtecke und Menschen sind die beteiligten Komponenten. Die Pfeile zwischen den Komponenten beschreiben die verbindende Relation. Von der „CS50-Programm“-Komponente ausgehende gestrichelte Pfeile zeigen, je nach ausgeführtem Befehl, mögliche Relationen.

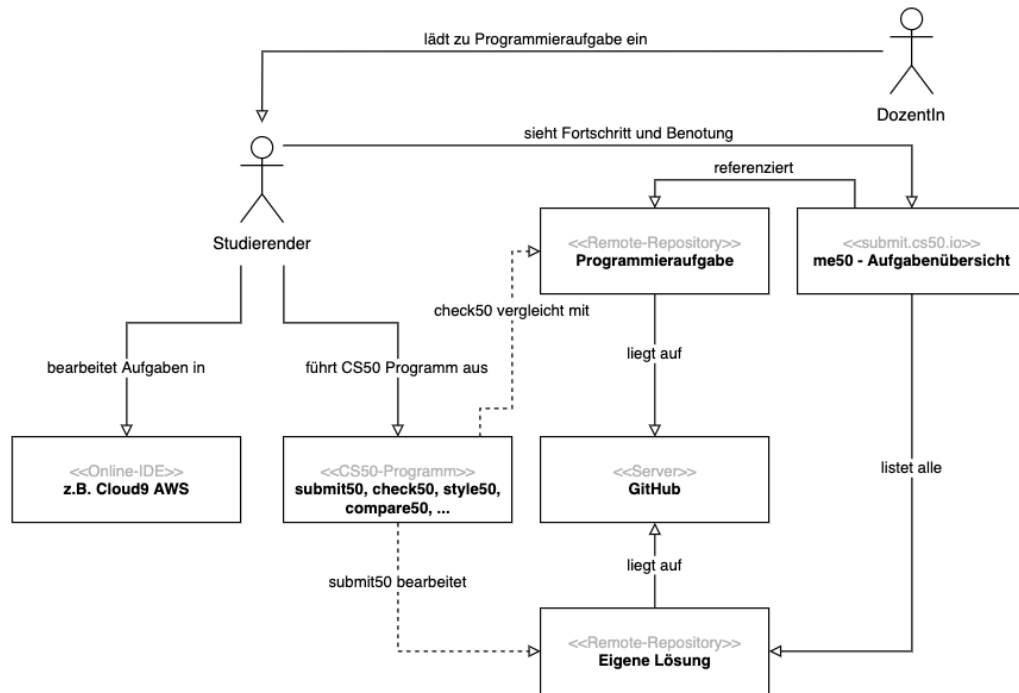


Abbildung 1: CS50 Architektur
Quelle: Eigene Darstellung

3.1.1.4 Probleme beim Einsatz für die OTH

Die Toolchain von CS50 wäre adäquat für den Einsatz an der OTH-Regensburg. Eines der Projekte ist aktuell noch nicht Open-Source: die Website zur Erstellung von neuen Kursen, Abgaben und Mitgliederverwaltung. Dieses Projekt ist essenziell für die Verwendung der Werkzeuge an der Regensburger Hochschule. Nach Rücksprache mit Herrn Carter Zenke der Harvard University ist ein Neuaufbau dieser Website mit einhergehender Veröffentlichung als Open-Source-Projekt gerade in Planung. Einen genauen öffentlichen Zeitplan hierfür gibt es aktuell nicht. Infolgedessen ist ein Einsatz des CS50-Systems an der OTH zum heutigen Datum nicht möglich.

3.1.2 Code FREAK der Fachhochschule Kiel

3.1.2.1 Allgemeines

Code FREAK ist eine All-in-one-Lösung für Online-Programmieraufgaben mit automatisiertem Feedback. Die von der Hochschule Kiel entwickelte Open-Source-Software soll den Einstieg in eine digitale Lernumgebung einfach machen. Die Zielgruppe von Code FREAK bezieht sich hierbei explizit auf Universitäten und Einrichtungen einer höheren Bildung. (Kiel University of Applied Sciences, 2019-2020)

Des Weiteren wirbt Code FREAK mit einer LMS-Integration. LMS ist die englische Abkürzung für Learning Management System (dt. Lernplattform). Viele Schulen und Universitäten verwenden bekannte LMS-Systeme, wie Moodle, um Kurse, Fächer und Studierende zu verwalten (moodle.de, n.d.). Dies hat den Vorteil, dass Studierende kein extra Nutzerkonto für Code FREAK anlegen müssen. Sie können sich direkt mit ihrem gewohnten Zugang anmelden.

3.1.2.2 Ablauf für Studierende

Studierende können nach Anmeldung am System, an für sie sichtbaren Kursen (Assignments) teilnehmen. Dies geschieht meist durch einen vom Dozenten generierten Einladungslink. Jedes Assignment kann mehrere Aufgaben (Tasks) enthalten. Die einzelnen Aufgaben können dann entweder über die integrierte Online-Entwicklungsumgebung, durch Hochladen der Lösung, oder durch die Angabe eines Git-Repository-Links bearbeitet werden.

Mit dem Klick auf den Knopf „Start Evaluation“ wird hochgeladene Lösung der Aufgabe überprüft. Die Ergebnisse der einzelnen Test-Schritte können dann in einem weiteren Tab eingesehen werden. Wenn alle Tests der Aufgabe bestanden wurden, wird der Task mit einem grünen Haken versehen. So sieht der Schüler in der Assignment-Ansicht auf einen Blick, welche Aufgaben er bereits gelöst hat.

3.1.2.3 Architektur

Code FREAK wird als fertiger Docker-Container ausgeliefert. Docker ist eine Software um mithilfe von Containervirtualisierung einzelne Anwendungen voneinander zu isolieren. Durch die Containervirtualisierung werden unter anderem viele Abhängigkeits- und Einrichtungsprobleme beseitigt. Der Container enthält alle Bibliotheken und Abhängigkeiten, die die Software für die Laufzeit benötigt (Mouat,

2015). Docker entstand auf Basis von Linux-Containern, welche ein oder mehrere Prozesse vom restlichen System isolieren können (Red Hat, 2018).

Durch diese Handhabung kann Code FREAK mit nur einem Befehl in der Kommandozeile installiert und gestartet werden. Die Software benötigt grundsätzlich nur einen Container. Benutzt ein Studierender jedoch die integrierte Online-Entwicklungsumgebung (Online-IDE), muss für jede Instanz ein zusätzlicher Container mit der Laufzeitumgebung der IDE gestartet werden. Jeder weitere Container benötigt weiteren Arbeitsspeicher.

3.1.2.4 Probleme beim Einsatz für die OTH

Beim Einsatz von Code FREAK an der Hochschule Regensburg gibt es einige Probleme. Das erste Problem bezieht sich auf den vorher erwähnten Arbeitsspeicher. Die Praxis zeigt, dass eine Instanz der Online-IDE schon nach wenigen Dateien 3 Gigabytes an Arbeitsspeicher verwendet. Um eine reibungslose und parallele Nutzung für alle Studierende des Kurses gewährleisten zu können, werden dementsprechend sehr hohe Serverkosten fällig. (Kiel University of Applied Sciences, n. d. b)

Eine weitere Hürde ist die Stabilität der Software. Code FREAK befindet sich, Stand heute, mitten in der Entwicklung, weshalb einige Funktionen und Features noch nicht ordnungsgemäß funktionieren. Darunter die vorher geworbene LMS-Integration (Kiel University of Applied Sciences, n. d. a). Zum heutigen Zeitpunkt ist LDAP die einzige Möglichkeit sich mit dem System zu authentifizieren. Ein eigenes Anmeldeverfahren gibt es nicht.

LDAP steht für „Lightweight Directory Access Protocol“ und ist ein Netzwerkprotokoll zur Durchführung von Abfragen und Änderungen in einem verteilten Verzeichnisdienst. LDAP ist der De-facto Industriestandard für Authentifizierung und Autorisierung. (LDAP, n. d.)

Der Kurs Digital Skills soll den Teilnehmern einen Überblick über den Arbeitssalltag eines Informatikers geben. Dazu gehört unter anderem die Kommandozeile. Eine Anforderung der Lernplattform ist deshalb, dass man (optional) neue Aufgaben herunterladen und Lösungsversuche über Befehle in der Kommandozeile testen und abgeben kann. In Code FREAK kann man Aufgaben lediglich über die Oberfläche testen und abgeben.

3.1.3 GitHub Classroom

3.1.3.1 Allgemeines

GitHub Classroom ist ein weiterer Kandidat für den Einsatz an der Hochschule Regensburg. Die Plattform ermöglicht die automatisierte Erstellung von Repositories auf GitHub. Außerdem hilft Classroom dabei, Aufgabenvorlagen und dazugehörige Abgaben einfach zu verwalten und automatisch zu benoten. Dabei enthalten die von GitHub Classroom erstellten Aufgaben-Repositories bereits vorkonfigurierte Zugriffskontrollen. (GitHub Inc., n. d. c)

3.1.3.2 Ablauf für Studierende

Studierende bekommen pro Programmieraufgabe einen Einladungslink. Nach Annahme der Einladung wird pro Studierenden automatisch ein Repository für die jeweilige Aufgabe angelegt. Dieses Repository enthält die Vorlage, welche zum Bearbeiten der Aufgabe benötigt wird.

Sobald der Studierende eine Lösung zur Korrektur abgeben möchte, kann er per Push die Änderungen in das Remote-Repository hochladen. Je nach Konfiguration der Aufgabe starten daraufhin serverseitig ein oder mehrere Tests. Wenn alle Tests bestanden sind, hat der Studierende die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen.

3.1.3.3 Architektur

GitHub Classroom ist ein Bildungsservice der Firma GitHub Inc. und ist Stand heute kostenfrei (Arelia Jones, 2020). Die Software basiert auf der Automatisierung von Repositories. Jeder bei GitHub registrierte Nutzer, kann einen sogenannten „Classroom“ erstellen und darin Aufgaben auf Basis vorhandener öffentlichen GitHub-Repositories erstellen.

3.1.3.4 Probleme beim Einsatz für die OTH

Es gibt keine Möglichkeit das System von GitHub Classroom auf einen lokalen Git-Server zu replizieren. Aufgrund dessen schafft man sich durch die Verwendung von Classroom eine externe Abhängigkeit an GitHub. Dies kann unter Umständen zu erheblichen Problemen führen, wenn der Dienst beispielsweise nicht erreichbar oder

aufgelöst wird. Ersteres ist durch die Größe und Infrastruktur des Unternehmens nicht (häufig) zu erwarten.

Eine weitere Hürde ist der Bedarf an weiterer Software. GitHub Classroom alleine ist nicht ausreichend, um als vollständige Lernplattform für den Kurs Digital Skills geeignet zu sein. Hier bietet es sich an, eine eigene statische Website mit Anleitungen und Erklärungen zu bauen, welche dann jeweils auf Classroom Einladungslinks verweist. Als Online-Entwicklungsumgebung kann der Dienst Replit verwendet werden. In Replit ist es möglich, ein vorhandenes Git-Repository als Template für eine neue Umgebung zu verwenden. Dieses Template könnte Wrapper-Programme für den git-Workflow enthalten. Der Vorteil daran: Studierende bekommen erste Erfahrungen mit der Kommandozeile, müssen jedoch keine komplexen Git-Kommandos absetzen.

3.1.4 Bewertung und Entscheidung der vorhandenen Systeme

Die folgende Abbildung 2 visualisiert die erläuterten Systeme und bewertet diese anhand der vorher definierten Anforderungen (siehe Kapitel 2). Wie man der Grafik entnehmen kann, repräsentieren alle blau hinterlegten Zeilen die nichtfunktionalen Anforderungen. Alle rosa hinterlegten Zeilen wiederum repräsentieren die funktionalen Anforderungen aus der Sicht des Teilnehmers. Der letzte Teil, welcher gelb hinterlegt ist, spiegelt schließlich die funktionalen Anforderungen aus der Sicht der Lehrenden wider.

Die erste Spalte enthält die Namen der Anforderungen, während die zweite Spalte eine jeweilige Gewichtung der Anforderung enthält. Der valide Bereich dieser Spalte befindet sich zwischen, einschließlich 0,00 und einschließlich 1,00. Eine 1,00 bedeutet, dass die Anforderung sehr wichtig ist. Je niedriger der Wert, desto unwichtiger die Anforderung.

Die Spalten drei, vier und fünf enthalten die Benotungen der Systeme zu den Anforderungen. Hierbei gilt ähnlich wie bei der Gewichtung: je höher der Wert, desto besser. Der valide Bereich befindet sich hier jedoch zwischen 0,0 und 3,0. Der Wert 0 bedeutet, dass das Feature nicht vorhanden ist, oder nicht zutrifft. Die Spalten enthalten hierbei das Ergebnis der Multiplikation aus der Bepunktung mit der in der zweiten Spalte enthaltenen Gewichtung.

| | | |
|--------------------------------------|--------------------|--------------------|
| Anforderungen: | Punkte: | Gewichtung: |
| Blau: Nichtfunktionale Anforderungen | 0: Nicht vorhanden | 0,00: Unwichtig |
| Rosa: Funktionale - Studierende | 1: Mangelhaft | 1,00: Sehr wichtig |
| Gelb: Funktionale - Lehrende | 2: Befriedigend | |
| | 3: Gut | |

| Anforderung | Gewichtung | submit50 | GitHub Classroom | Code FREAK |
|---|------------|-------------|------------------|-------------|
| Open Source | 0,50 | 0,5 | 0 | 1,5 |
| Stabilität | 1,00 | 3 | 3 | 1 |
| Lokales Hosting möglich | 0,70 | 0,7 | 0 | 1,4 |
| Kosten bzw. benötigte Ressourcen | 1,00 | 3 | 3 | 3 |
| Moodle-/LMS-Integration | 0,80 | 0 | 2,4 | 0,8 |
| Anzahl möglicher Programmiersprachen | 0,80 | 0,8 | 2,4 | 2,4 |
| Intuitiv für Nicht-Informatiker nutzbar | 0,80 | 0,8 | 1,6 | 2,4 |
| Fortschritts-Übersicht | 0,80 | 1,6 | 1,6 | 2,4 |
| In-Browser-IDE | 1,00 | 3 | 3 | 1 |
| Unabhängigkeit IDE | 1,00 | 3 | 3 | 2 |
| Konstruktives Feedback | 1,00 | 3 | 3 | 3 |
| Code Style Check | 0,80 | 2,4 | 1,6 | 2,4 |
| Einfache Abgabe | 0,80 | 1,6 | 1,6 | 2,4 |
| Abgabemöglichkeit über Commandline | 1,00 | 3 | 3 | 0 |
| Versuchsverlauf | 0,80 | 2,4 | 2,4 | 1,6 |
| Aufwand neue Aufgaben zu erstellen | 1,00 | 1 | 2 | 2 |
| Deadline-Funktion | 1,00 | 0 | 3 | 3 |
| Aufgaben vorläufig unsichtbar machen | 0,30 | 0 | 0 | 0,9 |
| Mehrere Administratoren | 0,50 | 1,5 | 1,5 | 0 |
| Download aller Abgaben eines Kurses | 1,00 | 2 | 3 | 3 |
| Aufgaben editierbar | 1,00 | 3 | 3 | 3 |
| Liste der Aufgaben sortiert nach Kurs | 0,50 | 0 | 0 | 0 |
| Fortschrittsübersicht der Studierenden | 0,80 | 1,6 | 1,6 | 2,4 |
| Summe | | 37,9 | 45,7 | 41,6 |

Abbildung 2: Vergleich und Benotung der Systeme
Quelle: Eigene Darstellung

Zusammenfassend befinden sich in der letzten Zeile der Tabelle die Summen der Benotungen. In diesem Fall hat das System mit GitHub Classroom die meisten Punkte erreicht und wird somit als geeigneter Kandidat für die Programmierplattform des Zusatzstudiums Digital Skills weiter evaluiert.

3.2 Finale Architektur Online-Learning Plattform

3.2.1 Tutors als Aufgabensammlung

Das freie Open-Source-Projekt Tutors ist eine Sammlung von Softwarepaketen, die entwickelt wurden, um Online-Kurse mit Vorlesungen, Übungen, Videos und Kursmaterialien zu erstellen und durchzuführen. (Tutors Team, n. d.)

Durch die Funktionalität Kursmaterialien und Übungen zu erstellen, dient Tutors ideal als Aufgabensammlung des Programmierkurses. Auf der Plattform kann neben dem Programmierkurs auch der gesamte Inhalt des Zusatzstudiums eingeteilt in Semester und Module hochgeladen werden. Im Programmierkursmodul verlinkt jede Aufgabe jeweils auf die GitHub-Classroom-Aufgabe.

Neue Anleitungsseiten können mithilfe der in Informatik üblichen Sprache Markdown angelegt und präsentiert werden.

3.2.2 GitHub Classroom als Abgabe- und Bewertungssystem

GitHub Classroom eignet sich, für den Einsatz an der Hochschule, vor allem durch seine Flexibilität und Einfachheit. Durch diese Flexibilität ist es möglich, GitHub Classroom nur als eine austauschbare Komponente des Systems zu sehen. Classroom übernimmt im System die Rolle des Aufgabenservers. Hier werden alle Aufgabenvorlagen, sowie alle Versuche der Studierenden gespeichert und bewertet.

3.2.3 Replit als Online-Entwicklungsumgebung

Der Programmierkurs soll für jeden Teilnehmer ohne komplizierte Installationen durchführbar sein. Aus diesem Grund wurde die Entscheidung gefällt, eine Online Entwicklungsumgebung einzusetzen.

Der Vorteil an Replit ist, dass man dem Studierenden durch ein Vorlagenrepository alle nötigen Konfigurationen und Programme im Vorhinein bereitstellen kann. Sobald ein sogenanntes „Repl“ (Bezeichnung für ein Projekt in Replit) mit der erwähnten Vorlage erstellt wurde, kann der Studierende ohne Installation geräteübergreifend online programmieren (Replit Docs, n. d. b). Der Teilnehmer muss daraufhin lediglich auf den „Run“-Knopf drücken, welcher die später näher erläuterte „OTH-Console“ startet und schließlich alle benötigten Abhängigkeiten bereitstellt.

4 Konfiguration und Implementierung

4.1 Tutors als Aufgabensammlung

Da der Programmierkurs nur ein Teil eines ganzen Modulkatalogs des Kurses Digital Skills ist, übernimmt die Konfiguration von Tutors die hierfür zuständigen wissenschaftlichen Mitarbeiter des Zusatzstudiums.

Für die Einpflegung der Aufgaben werden lediglich Anleitungen sowie jeweils dazugehörige Thumbnails (Vorschaubilder) benötigt. Die Anleitungen werden im standardisierten Format Markdown verfasst. Das Format ist zum heutigen Zeitpunkt in der Informatik sehr verbreitet.

Anleitungen können mit verhältnismäßig wenig Aufwand verfasst werden und schließlich als `README.md`-Datei im Aufgaben-Repository abgelegt werden. Dies hat den Vorteil, dass die Anleitung auch in der Versionskontrolle der Aufgabe enthalten sind. Außerdem können GitHub und Replit beim Klick auf die Aufgabe die Anleitung neben Tutors auch zusätzlich formatiert anzeigen.

4.2 GitHub Classroom

4.2.1 Konfiguration

Für die Einrichtung wurde eine GitHub Organisation erstellt. GitHub Organisationen können von jedem Nutzer GitHub-Nutzer erstellt werden und benötigen lediglich einen Namen und eine Kontakt-E-Mail-Adresse (GitHub Inc., n. d. b). Die Organisation dieses Kurses beherbergt alle Aufgabenvorlagen, die später näher erläuterte Vorlage für Replit, sowie alle Aufgabenrepositories der Studierenden.

4.2.2 Erste Aufgaben

Nach der Erstellung der OTH-Organisation mussten die Aufgabenvorlagen erstellt werden. Aufgabenvorlagen sind in GitHub Classroom normale Repositories, welche in GitHub als Vorlage markiert wurden. Sie beinhalten meist zusätzlich Tests, um den Code darin zu prüfen.

Sobald die Organisation mit Aufgaben gefüllt war, konnte der „Classroom“ für den Kurs angelegt werden. Anfangs ist ein Classroom, wie die Organisation auch,

leer. Über die Oberfläche können neue Assignments erstellt werden. Assignments sind Aufgaben, welche dem Studierenden zur Verfügung stehen. Für jedes vorher angelegte Aufgabenrepository wurde ein Assignment erstellt. Bei der Erstellung gibt man verschiedene Konfigurationsparameter an. Dazu gehört die Auswahl, ob eine Aufgabe von Einzelpersonen, oder einer Gruppe bearbeitet werden kann, oder ob die jeweiligen Versuche für alle Studierenden oder nur für die Lehrer sichtbar sind. Ferner gibt es die Möglichkeit eine Deadline, sowie den Starter Code anzugeben. Für den Starter Code wurde in diesem Fall jeweils das Aufgabenrepository ausgewählt. (GitHub Inc., n. d. a)

4.2.3 Tests und Benotung

Im nächsten Schritt legt man die Benotung und das Feedback fest. Das Autograding (die Benotung) geschieht über Kommandos in der Konsole. In unserem Fall beinhaltet jedes Aufgabenrepository einen Ordner mit pytest-Tests. Pytest ist eine Code-Test-Bibliothek für Python. Die Assignments wurden so konfiguriert, dass GitHub nach jedem Push zum Repository des Studierenden die pytest-Tests gestartet werden. Wenn alle Tests erfolgreich sind, erhält der Studierende eine vorkonfigurierte Punktzahl. Durch Classroom ist es außerdem möglich, jedem Test eine individuelle Punktzahl zuzuweisen. So kann man dem Schüler neben der erfolgreichen Ausführung beispielsweise noch Bonuspunkte für das Fangen von nicht geplanten Eingaben vergeben. (GitHub Inc., n. d. a)

4.3 Erstellung eines Replit-Starter-Templates

4.3.1 Template-Repository

Projekte in Replit heißen Repls. Ein Projekt ist in Replit ein vollumfänglicher Arbeitsbereich, um neue oder bestehende Software zu entwickeln. Neben einer Dateiübersicht, einem Texteditor und einer Konsole enthält der Arbeitsbereich viele weitere Funktionen. Dazu zählt unter anderem eine eingebaute Oberfläche für die Versionskontrolle git, ein Debugger, eine lokale Key-Value-Datenbank, private Umgebungsvariablen, sowie ein spezieller Bereich für Unit-Tests.

Repls können auf Basis von bestehenden GitHub Repositories erzeugt werden. Durch den Import eines Repositories, werden alle im Repository vorhandenen Dateien in den neuen Arbeitsbereich kopiert. Diese Funktionalität ermöglicht das Bereitstellen von Hilfsprogrammen und Dateien, die die Bearbeitung der Kursaufgaben

erleichtern.

Aus diesem Grund wurde ein öffentliches Repository in der vorher erstellten GitHub Organisation angelegt. Dies ist das Template, welches später von den Studierenden als Starter-Vorlage verwendet wird. Replit versteckt Dateien, welche sich in einem Ordner namens `/node_modules` befinden. Normalerweise wird der Ordner automatisch im Kontext mit externen Modulen der JavaScript-Bibliothek Node.js verwendet (npm Inc., n.d.). Das ist auch der Grund weshalb Replit diesen Ordner automatisch versteckt. Dieses Verhalten nutzen wir, um Hilfsprogramme und Konfigurationen zu verstecken.

Studierende werden den ganzen Kurs in einem Repl absolvieren. Jede Programmieraufgabe wird als Ordner im Projekt-Repl abgespeichert werden. Um die Aufgaben herunterladen, prüfen und schließlich abgeben zu können, benötigt man git-Kenntnisse, sowie Erfahrungen mit Test-Frameworks, wie zum Beispiel pytest. Im `/node_modules`-Ordner des Starter-Templates befinden sich diverse Wrapper-Tools, welche dem Studierenden die Arbeit abnehmen und sie dabei unterstützen.

4.3.2 Wrapper-Tools (get, check, submit)

Die Wrapper-Tools `get`, `check` und `submit` sind Bash-Skripte. Über den Konsolenbefehl `get <PROJEKT-REPOSITORY>` kann der Studierende die Aufgabe in seinen Arbeitsbereich laden. Das Skript durchsucht die im Code definierte Organisation nach einem Repository mit dem Namen und lädt es schließlich über den Befehl `git clone` in den Arbeitsbereich.

Der Befehl `check <PROJEKT-REPOSITORY>` erlaubt es die Aufgabe auf Fehler zu überprüfen. In jedem Aufgabenrepository befindet sich eine `.language`-Datei, welche die für die Aufgabe verwendete Programmiersprache enthält. Das `check`-Skript liest die `.language`-Datei aus und entscheidet daraufhin, welche Befehle zum Ausführen der Tests nötig sind. Python ist die vom Zusatzstudium Digital Skills verwendete Programmiersprache. In diesem Fall installiert das Skript zuerst die nötigen Abhängigkeiten mit `pip3 install pytest -quiet`. Der Parameter `-quiet` verhindert für den Teilnehmer unübersichtliche Konsolenausgaben. Sobald das Testframework für Python installiert ist, führt das Skript den Befehl `pytest` aus und startet somit die Ausführung der Korrekturtests.

Schließlich pusht der Befehl `submit <PROJEKT-REPOSITORY>` den Lösungsversuch in das GitHub Classroom Aufgabenrepository des Kursteilnehmers. Dazu überprüft das Skript zuerst, ob es in der Zwischenzeit Änderungen am Repository gab

und lädt diese herunter. Anschließend erstellt das Skript einen automatisierten Commit und lädt diesen in das Remote-Repository in die GitHub-Organisation des Kurses hoch.

Damit die Skripte Ordnerunabhängig ausgeführt werden können, werden Konsolenalias benötigt. Konsolenalias können in einer Bash-Konsole beispielsweise über das Anhängen folgender Zeile an die `.bashrc`-Datei erstellt werden: `alias befehl="echo Hallo"`. Bash ist eine Art „Standard-Shell“ unter Linux und wird auch von Replit als Konsole eingesetzt (ubuntu Deutschland e.V., n. d.). Bei jeder neuen Konsolensitzung wird dann der Alias aus der Datei eingelesen und angewendet. Die genannte Datei befindet sich in der Regel im Benutzerverzeichnis, welches außerhalb des Arbeitsbereiches in Replit liegt. Alle Änderungen außerhalb des Arbeitsbereiches werden jedoch von Replit nach jeder Sitzung zurückgesetzt. Um dieses Problem zu beheben, wurde die nun folgende OTH-Console eingeführt.

4.3.3 OTH-Console

Sobald der Student in seinem Repl auf den Run-Knopf drückt, startet die sogenannte OTH-Console in der Konsole. Dies ist eine neue modifizierte Konsoleninstanz, welche alle für die Arbeit benötigten Konfigurationen enthält.

Sobald der Run-Knopf gedrückt wird, startet das Einrichtungsskript `setup.py`, welches die benötigten Dateien in das Benutzerverzeichnis schreibt.

Zuerst wird eine Konfigurationsdatei für Bash angelegt. In diese werden alle benötigten Aliase (`get`, `submit`, `check` und `github`) geschrieben. Außerdem wird GitHub, falls noch nicht vorhanden, zu den sogenannten „Known Hosts“ im SSH-Ordner hinzugefügt. Der Vorteil daran ist, dass der Student bei der ersten Verbindung mit GitHub (bspw. durch den `get`-Befehl) keine Authentizitätsprüfung bestätigen muss (ssh.com, n. d.). Als letztes wird in der Konfigurationsdatei noch das Aussehen des Bash Promptes festgelegt.

Im nächsten Schritt wird die passwortlose Authentifizierung mit GitHub eingerichtet. Hierzu benötigt man ein SSH-Schlüssle-Paar, welches automatisch, falls nicht vorhanden, durch das Einrichtungsskript erzeugt wird. Nach der Erzeugung wird es neben dem SSH-Ordner auch in die Repl-Nutzer-Datenbank geschrieben. Die Datenbank ist ein simpler Key-Value-Speicher, welcher jeweils pro Replit-Projekt existiert (Replit Docs, n. d. a). Sobald der Studierende Replit neustartet und das Benutzerverzeichnis gelöscht wurde, holt sich das Einrichtungsskript die SSH-Keys aus der Datenbank und schreibt sie wieder zurück in die jeweiligen Dateien. Das-

selbe Verfahren wird für die Konfiguration von Git angewandt. Git benötigt, um Änderungen zu pushen, einen Namen mit zugehöriger E-Mail Adresse (Software Freedom Conservancy, n. d.). Diese Daten werden zusammen mit den SSH-Keys in der Replit-Datenbank gespeichert.

Nach der Ausführung des Einrichtungsskripts, wird eine neue Bash-Konsolen-Instanz, mit der gerade angelegten Konfigurationsdatei als Parameter, gestartet.

4.3.4 SSH-Keys

Um das vorher generierte SSH-Schlüsselpaar für die Authentifizierung gegen GitHub zu verwenden, muss der öffentliche Schlüssel noch zu dem GitHub Profil des Studierenden hinzugefügt werden. Hierfür enthält das Starter-Template ein weiteres Programm, welches mit dem Befehl `github` in der OTH-Console ausgeführt werden kann. Dieses weitere Python Programm lädt den im SSH-Ordner gespeicherten öffentlichen Schlüssel und gibt ihn zusammen mit einem Link zum Hinzufügen von SSH-Keys in GitHub aus.

Desweiteren überprüft das Programm, ob Git bereits konfiguriert ist. Sind die benötigten Werte nicht in der Replit-Datenbank vorhanden, fragt das Programm den Nutzer nach dem Name und der studentischen E-Mail Adresse, welche schließlich beide in der Datenbank hinterlegt werden. Außerdem werden die Werte, wie beim Einrichtungsskript auch, in eine Git-Konfigurationsdatei geschrieben.

5 Studie: Test an fachfremden Studierenden

5.1 Allgemein

In einer Studie sollen Fehler und schwierig gestaltete Stellen der Programmierplattform gefunden und analysiert werden. Damit die Studie möglichst realitätsnah ist, fällt die Wahl hierbei auf eine Feldstudie mit fachfremden Studierenden.

Nach Vollendung der Tests sollen Schwachstellen und Lücken der Programmieraufgaben (Anleitungen, Fehlerbeschreibungen, Aufbau, Schwierigkeit, ...) gefunden, behoben und für zukünftige Aufgaben berücksichtigt werden. (Huber, 2022)

5.2 Testaufbau

Um für jeden Durchlauf gleiche Testbedingungen sicherzustellen, wird ein Testkonzept ausgearbeitet. Bei jeder Durchführung wird sich auf die Regeln und den Ablauf des Testkonzepts bezogen.

Das Testkonzept legt im Grunde die Meta-Daten der Studie fest. Neben der Zielsetzung, der Zielgruppe und der Dauer des Tests wird in dem Konzept auch die Methodik festgelegt.

5.2.1 Zielgruppe

Die Zielgruppe der Studie lässt sich durch wenige Parameter definieren. Sie ist äquivalent zur Zielgruppe des Zusatzstudiums Digital Skills. Gesucht sind folglich Studierende, welche keine Studiengänge der Fakultät Informatik und Mathematik belegen. Durch diese Einschränkung qualifiziert man sich für die Teilnahme am Zusatzstudium Digital Skills und dadurch implizit auch für die Anteilnahme an der folgenden Studie.

Um eine gleichmäßig verteilte Stichprobenmenge zu erhalten, werden mindestens fünf Testpersonen aus fünf unterschiedlichen Studiengängen für die Durchführung benötigt.

5.2.2 Dauer des Tests

Die Dauer des Tests wird zwar als groben Leitfaden auf 30 bis 60 Minuten festgelegt, soll jedoch keine harten Limits festlegen. Der Test soll möglichst naturgemäß ablaufen und kann bei möglichen Unverständnissen auch deutlich länger dauern. Gemäß einer Feldstudie darf das Ergebnis der Studie nicht durch eine mögliche Manipulation, durch beispielsweise einer zeitlichen Barriere, verfälscht werden.

5.2.3 Methodik

Die Durchführung der Tests geschieht zur Vereinfachung online über eine Software für Videokonferenzen. Am Anfang wird vom Beobachter der Durchführung der Studie, Andreas Huber, das Zusatzstudium Digital Skills anhand einer einseitigen Infografik vorgestellt.

Danach wird dem Teilnehmer die folgende Agenda vorgetragen und anschließend werden der Person vier Fragen gestellt. Folgende Fragen müssen mit Schulnoten von 1 bis 6 beantwortet werden. Sechs bedeutet hier immer eine gänzliche negative Neigung, während eins einer völligen Zusage entspricht. Die restlichen Noten bilden wie gewohnt Zwischenwerte.

- Hast du schon einmal erwägt eine Programmierausbildung anzustreben?
- Hast du schon einmal programmiert?
- Wie fit fühlst du dich am PC?
- Würde für dich das Zusatzstudium Digital Skills in Frage kommen?

Nachdem die Fragen von der teilnehmenden Person beantwortet wurden, muss diese die Bildschirmübertragung starten. Währenddessen schreibt der Beobachter die Ergebnisse der Fragen in eine vorher angelegte Tabelle.

Der Teilnehmer wird anschließend darauf hingewiesen, dass die Studie dem Think-Aloud-Methodik folgt. Die Think-Aloud-Methode ist eine Forschungsmethode bei der der Testteilnehmer darum gebeten wird, seine Gedanken laut auszusprechen. Mit dieser Methode können mögliche Aufhänger und Probleme in den Anleitungen der Aufgaben leichter gefunden werden. Der Beobachter des Tests schreibt alle Anomalien kategorisiert nach Fortschritt und Teilnehmer des Tests auf.

Aufkommende Fragen werden können vom Beobachter beantwortet werden. Sollte eine Frage bzw. Aufgabe unlösbar erscheinen, gibt es am Ende jeder Auf-

gabe ein Lösungsvorschlag. Dieser sollte jedoch nur aufgeklappt werden, wenn keine realistische Chance der selbstständigen Lösung des Problems besteht.

Folgend werden die im folgenden Kapitel 5.2.4 erläuterten Aufgaben durch den Testteilnehmer bearbeitet. Während der Bearbeitung wird die dafür benötigte Zeit durch den Beobachter mit einer Stoppuhr gestoppt.

Abschließend kann der Studierende die Bildschirmübertragung wieder beenden und sich auf das Nachgespräch konzentrieren. Hierbei werden dem Teilnehmer noch folgende fünf Fragen gestellt. Die Fragen müssen wie vorher in Schulnoten von 1 bis 6 beantwortet werden.

- Wie schwer kam dir die Einrichtung, bis zu dem Punkt, an dem du die erste Aufgabe heruntergeladen hast, vor?
- Hattest du Schwierigkeiten mit Aufgabe 1?
- Hattest du Schwierigkeiten mit Aufgabe 2?
- Hast du verstanden was du in den Aufgaben genau gemacht hast?
- Würdest du nach Abschluss des Tests deine Meinung zur Frage am Interesse eines Zusatzstudiums für Digital Skills ändern?

Die Ergebnisse der Fragen werden, wie gewohnt, vom Beobachter in der Tabelle notiert.

5.2.4 Die Aufgaben

Der Test besteht aus vier für die Studie vereinfachten Aufgaben. Die erste Aufgabe beschäftigt sich lediglich mit der Einrichtung des Arbeitsplatzes in Replit und GitHub-Classroom. Die Studierenden sind dazu aufgefordert, das in Kapitel 4.3 besprochene Replit-Template zu klonen und in Replit einzurichten. Dazu gehört das Hinzufügen des SSH-Keys zu GitHub, sowie das Herunterladen der ersten Aufgabe.

Die zweite Aufgabe ist eine Programmieraufgabe mit der Sprache Python. Es handelt sich hierbei um eine vereinfachte Version der später in produktiv eingesetzten Aufgabe „Lab 4: Hello“. Die Vorlage der Aufgabe fragt den Nutzer nach seinem Namen. Nach der Eingabe schließt sich das Programm wieder. Die Aufgabe des Teilnehmers ist nun den Namen in folgendem Format wieder auszugeben: `Hallo, mein Name ist <NAME>`. Diese Aufgabe kann der Teilnehmer mit einer einzigen Codezeile lösen. Die Ausgabe der Lösung sieht dann so aus:

```
Wie ist dein Name? Andreas
Hallo, mein Name ist Andreas!
```

Der Name ist wie vorher beschrieben flexibel und abhängig von der Eingabe des Nutzers.

Die dritte Aufgabe ist ebenfalls eine Programmieraufgabe mit der Sprache Python. In dieser Aufgabe geht es um die erste Verwendung einer `for`-Schleife. Am Anfang der Anleitung wird sehr ausführlich erklärt was eine `for`-Schleife ist, weshalb man sie braucht und wie man sie anwendet. Danach wird die Aufgabenstellung erklärt, welche ähnlich zur zweiten Aufgabe ist. Dieses mal wird der Nutzer nach Start des Programms nicht nur nach seinem Namen gefragt, sondern auch nach der Anzahl, wie oft der Name ausgegeben werden soll. Wie auch in der vorherigen Aufgabe schließt sich standardmäßig das Python-Skript gleich wieder. Der Testteilnehmer muss nun eine Schleife programmieren, dass der Name mit der aktuellen Zählervariable `n`-mal ausgegeben wird. Der Name und die Anzahl an Ausgaben wird wieder per Funktion als Parameter übergeben. Die Ausgabe in der Konsole soll wie folgt aussehen:

```
Wie ist dein Name? Andreas
Wie oft soll der Name ausgegeben werden? 5
Andi 0
Andi 1
Andi 2
Andi 3
Andi 4
```

Falls die Aufgaben reibungslos funktioniert haben, kann der Studierende die Herausforderung einer optionalen Bonusaufgabe annehmen. Um diese Bonusaufgabe zu lösen, muss der Teilnehmer die vorherige Aufgabe modifizieren, dass die Ausgabe in der Konsole wie folgt aussieht:

```
Wie ist dein Name? Andreas
Wie oft soll der Name ausgegeben werden? 5
Andi 1
Andi 2
Andi 3
Andi 4
Andi 5
```

Der Unterschied hier ist die Nummerierung. Im Standardfall zählt das Programm von 0 bis $n - 1$. Um die Bonusaufgabe zu bewältigen, muss das Programm von 1 bis n zählen.

Die vierte und letzte Aufgabe beschäftigt sich mit der Generierung von Text-Pyramiden, welche der ursprünglichen Version des Videospiels Super Mario Brothers entsprechen sollen. Der Nutzer wird nach Start des Programms nach der gewünschten Größe bzw. Höhe der Pyramide. Nach Eingabe eines gültigen Werts liefert das Skript, ausgegeben mit Raute-Zeichen, die linke Seite einer Super Mario Pyramide. Die Ausgabe der gelösten Aufgabe sieht beispielhaft so aus:

```
Height: -1
Height: 0
Height: 6

  #
 ##
###
####
#####
#####
```

Das Beispiel zeigt neben der Pyramide auch, dass das Skript ungültige Größenangaben erkennen und ignorieren soll. Aufgrund der erhöhten Schwierigkeit dieser Aufgabe wurde entschieden, die letzte Aufgabe für die Studie zu verwerfen.

5.2.5 Test-Classroom

Für die Vorbereitung der Studie wird eine neue GitHub-Organisation, sowie ein neuer GitHub-Classroom angelegt. Sowohl das Replit-Template als auch die im vorherigen Kapitel beschriebenen Aufgaben werden als Template-Repositories in der Test-Organisation abgelegt.

Für die Aufgaben werden mithilfe des Test-Frameworks pytest Benotungstests programmiert und in GitHub-Classroom konfiguriert. Jede gelöste Aufgabe belohnt den Studienteilnehmer pauschal mit 10 Punkten.

Neben den Programmieraufgaben werden auch ausführliche Anleitungen mit Bildern geschrieben. Nach der Erstellung von Vorschaubildern können diese in der, auch später produktiv genutzten, Plattform Tutors hochgeladen werden. Die Studienteilnehmer erhalten zu Beginn des Probelaufs einen Link zur Übersicht der benötigten Anleitungen in Tutors.

5.3 Ergebnisse

Die Studie wird mit fünf Testprobanden aus unterschiedlichen Studiengängen durchgeführt. Neben den

6 Zusammenfassung und Ausblick

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|---|--|----|
| 1 | CS50 Architektur | 8 |
| 2 | Vergleich und Benotung der Systeme | 13 |

Literaturverzeichnis

- Areliia Jones. (2020). *Set up your digital classroom with GitHub Classroom*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://classroom.github.com>
- GitHub Inc. (n. d. a). *Create an individual assignment*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://docs.github.com/en/education/manage-coursework-with-github-classroom/teach-with-github-classroom/create-an-individual-assignment>
- GitHub Inc. (n. d. b). *Creating a new organization from scratch*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://docs.github.com/en/organizations/collaborating-with-groups-in-organizations/creating-a-new-organization-from-scratch>
- GitHub Inc. (n. d. c). *GitHub Classroom*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://classroom.github.com>
- Harvard University. (n. d. a). *CS50 GitHub*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://github.com/cs50>
- Harvard University. (n. d. b). *CS50: Introduction to Computer Science*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://pll.harvard.edu/course/cs50-introduction-computer-science>
- Harvard University. (n. d. c). *CS50's Introduction to Computer Science*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://www.edx.org/course/introduction-computer-science-harvardx-cs50x>
- Harvard University. (n. d. d). *Online - CS50 Docs*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://cs50.readthedocs.io/ide/online/>
- Harvard University. (n. d. e). *submit50 - CS50 Docs*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://cs50.readthedocs.io/submit50>
- Huber, A. (2022). *Testkonzept - Probedurchlauf des Pilotprojekts DSCC* [Unveröffentlichtes Testkonzept].
- Kiel University of Applied Sciences. (n. d. a). *Code FREAK Documentation :: Code FREAK Docs*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://docs.codefreak.org/codefreak/index.html>
- Kiel University of Applied Sciences. (n. d. b). *Installation Guide :: Code FREAK Docs*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter https://docs.codefreak.org/codefreak/for-admins/installation.html#_dedicated_docker_host
- Kiel University of Applied Sciences. (2019-2020). *Code FREAK | Code Feedback, Review & Evaluation Kit*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://codefreak.org/#about>
- LDAP. (n. d.). *LDAP.com - Lightweight Directory Access Protocol*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://ldap.com>
- moodle.de. (n. d.). *Lernerfolg mit Moodle*. Verfügbar 28. Januar 2022 unter <https://moodle.de>

- Mouat, A. (2015). *Using Docker: Developing and Deploying Software with Containers*. O'Reilly Media, Inc.
- npm Inc. (n. d.). *folders - Folder Structures Used by npm*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://docs.npmjs.com/cli/v7/configuring-npm/folders>
- Red Hat. (2018). *Was ist ein Linux-Container?* Verfügbar 31. Januar 2022 unter <https://www.redhat.com/de/topics/containers/whats-a-linux-container>
- Replit Docs. (n. d. a). *Database FAQ*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://docs.replit.com/hosting/database-faq>
- Replit Docs. (n. d. b). *Replit and GitHub: Using and contributing to open-source projects*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://docs.replit.com/tutorials/06-github-and-run-button>
- Software Freedom Conservancy. (n. d.). *1.6 Getting Started - First-Time Git Setup*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://git-scm.com/book/en/v2/Getting-Started-First-Time-Git-Setup>
- ssh.com. (n. d.). *SSH Host Key - What, Why, How*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://www.ssh.com/academy/ssh/host-key>
- Tutors Team. (n. d.). *Tutors Open Source Project*. Verfügbar 5. März 2022 unter <https://tutors.dev/>
- ubuntu Deutschland e.V. (n. d.). *Bash*. Verfügbar 7. Februar 2022 unter <https://wiki.ubuntuusers.de/Bash/>