

Никита Босов

# Тема работы: расширяемый генератор синтаксически корректных программ для обучения программированию

Выпускная квалификационная работа

Научный руководитель: М. М. Заславский

15 июня 2022



Факультет математики и компьютерных наук СПбГУ  
Программа «Современное программирование»

# Задачи для курсов по языкам программирования



Не запуская код, ответьте на вопрос: что выведет на экран данная программа?

```
def f():  
    global a  
    b = 2  
    a, b = b, a  
    print(a, b, end = " ")  
a = 1  
b = 2  
f()  
print(a, b, end = " ")
```

Ответ

Ответить

## Что выведет этот фрагмент кода?

```
int x = 0;  
switch(x)  
{  
    case 1: cout << "Один";  
    case 0: cout << "Ноль";  
    case 2: cout << "Привет мир";  
}
```

language: C++



# Генераторы программ

- Генератор программ — программа, генерирующая программный код согласно некоторым условиям.
- Генераторы программ используются в основном для тестирования компиляторов и интерпретаторов.



# Аналоги

- Программы, используемые для тестирования компиляторов: Csmith, Yarpgen.
- Deersmith – инструмент генерации кода на OpenCL, использующий машинное обучение.



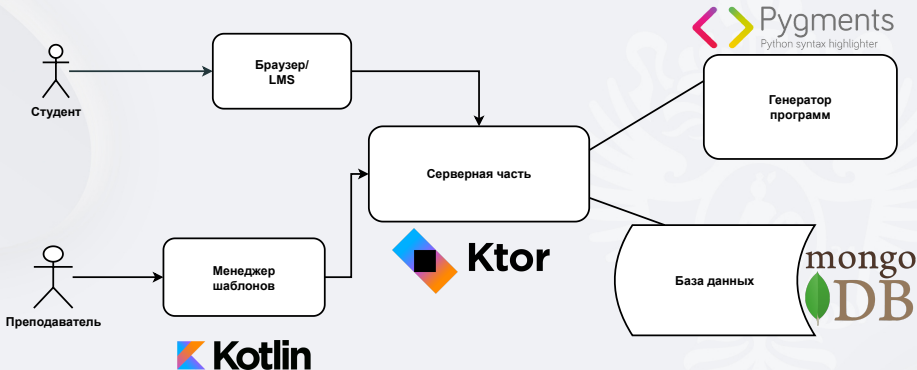
**Цель** — разработка генератора программ, позволяющего создавать примеры кода (в виде текста или изображения) для задач курсов обучения языкам программирования.

**Задачи:**

1. Разработать архитектуру генератора программ.
2. Разработать и описать способ задания основной логики программ.
3. Создать интерфейс для добавления поддержки генерации кода на разных ЯП.
4. Поддерживать возможность проверки ответов студентов.



# Архитектура проекта и используемые технологии



# Схема генерации программ



# Пример генерации

## Шаблон программы на Python:

```
fun task(): ProgramTemplate<out ProgramLanguageTag> = ProgramTemplate<PythonTag> {  
    mainFun {  
        val xVar = variable("x")  
        val stringLen = randomNumConstant(10, 20)  
        val randomString = randomStringConstant(stringLen)  
        addVarDef(xVar, randomString)  
        `if`(funcCall("len", xVar) lt constant(15)) {  
            addFuncCall("print", constant("small"))  
        }.`else` {  
            addFuncCall("print", constant("long"))  
        }  
    }  
}
```





# Менеджер шаблонов

Usage: task-manager options\_list

Arguments:

Command { Value should be one of [add, delete] }

Options:

--host [0.0.0.0] -> Host of code generator { String }

--port [8080] -> Port of code generator { Int }

--help, -h -> Usage info



# Пример генерации

## Сгенерированная программа на Python:

### Текст программы

```
def main():  
    x = "7Wg& [0m/ytuL"  
    if len(x) < 15:  
        print("small")  
    else:  
        print("long")  
  
if __name__ == '__main__':  
    main()
```

### Изображение

```
1 def main():  
2     x = "7Wg& [0m/ytuL"  
3     if len(x) < 15:  
4         print("small")  
5     else:  
6         print("long")  
7  
8  
9 if __name__ == '__main__':  
10     main()
```



# Пример генерации

## Шаблон программы на C++:

```
fun task(): ProgramTemplate<out ProgramLanguageTag> = ProgramTemplate<CppTag> {  
    mainFun {  
        val xVar = variable("x")  
        val stringLen = randomNumConstant(10, 20)  
        val randomString = randomStringConstant(stringLen)  
        addVarDef(xVar, "string", randomString)  
        `if`(funcCall("size", xVar) lt constant(15)) {  
            addFuncCall("printf", constant("small"))  
        }.`else` {  
            addFuncCall("printf", constant("long"))  
        }  
    }  
}
```



# Пример генерации

## Сгенерированная программа на C++:

### Текст программы

```
#include <bits/stdc++.h>
using namespace std;
int main(int argc, char **argv) {
    string x = " _sMYL> kv";

    if (size(x) < 15) {
        printf("small");
    } else {
        printf("long");
    }
}
```

### Изображение

```
1 #include <bits/stdc++.h>
2 using namespace std;
3 int main(int argc, char **argv) {
4     string x = " _sMYL> kv";
5
6     if (size(x) < 15) {
7         printf("small");
8     } else {
9         printf("long");
10    }
11 }
```



# Проверка ответов

- Запуск программы и сохранение ее вывода происходит на этапе создания кода и изображения.
- Сравнение ответов — построчно
- Результат проверки — процент правильных строк в ответе.



# Дальнейшее развитие

- Поддержка новых элементов синтаксиса
- Улучшение синтаксиса шаблонов.
- Поддержка генерации кода на других языках программирования.
- Улучшение качества генерируемых изображений.
- Интеграция в образовательные платформы (Moodle).



# Результаты работы

Создано приложение для генерации примеров кода для учебных задач по шаблону и параметрам с поддержкой проверки ответов. Данную систему можно расширять для поддержки других языков программирования.

---

Никита Босов, [neckbosov@gmail.com](mailto:neckbosov@gmail.com),  
[https://github.com/OSLL/bsc\\_bosov](https://github.com/OSLL/bsc_bosov)



# Поддержка генерации кода на разных ЯП

```
interface CodeMapper<LanguageTag : ProgramLanguageTag> {  
    fun generateCode(program: Program<in LanguageTag>): String  
}  
  
{  
    "python": {  
        "extension": "py",  
        "formatCmd": "autopep8 -i $PROGRAM_PATH",  
        "compileCmd": null,  
        "runCmd": "python3 $PROGRAM_PATH"  
    },  
    "cpp": {  
        "extension": "cpp",  
        "formatCmd": "clang-format -i $PROGRAM_PATH",  
        "compileCmd": "g++ -std=c++20 -o $EXE_PATH $PROGRAM_PATH",  
        "runCmd": "$EXE_PATH"  
    }  
}
```

