

## Wollok: en el aula y más allá

Javier Fernandes<sup>1,2</sup>    Nicolás Passerini<sup>1,2,4</sup>

Pablo Tesone<sup>3,1,2,4</sup>    Débora Fortini<sup>1,4</sup>

Nahuel Palumbo<sup>4</sup>    Juan Contardo<sup>4</sup>    Carlos Raffellini<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universidad Nacional de Quilmes

<sup>2</sup>Universidad Nacional de San Martín

<sup>3</sup>Universidad Nacional del Oeste

<sup>4</sup>Universidad Tecnológica Nacional - F.R. Buenos Aires.

Workshop de Ingeniería en Sistemas y Tecnologías de la Información  
19/09/2015

# Agenda

- 1 Introducción
- 2 Desarrollo de Wollok
- 3 Features Avanzados
- 4 Wollok Game
- 5 Experiencia en el Aula
- 6 Próximos Pasos

# Introducción

¿Por qué es difícil aprender OOP?

- Enfoque en un lenguaje particular
- Demasiados conceptos

```
package examples;  
  
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World");  
    }  
}
```

- Entornos de desarrollo limitados o inadecuados
- Aprender a programar exige **aprender a abstraer**

# Introducción

¿Por qué es difícil aprender OOP?

- Enfoque en un lenguaje particular
- Demasiados conceptos

```
package examples;  
  
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World");  
    }  
}
```

- **Entornos de desarrollo** limitados o inadecuados
- Aprender a programar exige **aprender a abstraer**

# Introducción

## Antecedentes

### Ozono

<http://ozono.uqbar-project.org/>

- Basado en Smalltalk
- **Recorrido incremental**
  - Metamodelo simplificado: sin clases ni herencia
  - Foco en objeto - mensaje - referencia - polimorfismo
- Herramientas de visualización de código
  - Diagramas de objetos / clases

### Gobstones

<http://www.gobstones.org/>

- Cuidadosa selección de los elementos sintácticos
- Elimina la necesidad de entrada-salida
- Separación entre elementos con efecto y elementos puros

# Introducción

## Antecedentes

### Ozono

<http://ozono.uqbar-project.org/>

- Basado en Smalltalk
- **Recorrido incremental**
  - Metamodelo simplificado: sin clases ni herencia
  - Foco en objeto - mensaje - referencia - polimorfismo
- Herramientas de visualización de código
  - Diagramas de objetos / clases

### Gobstones

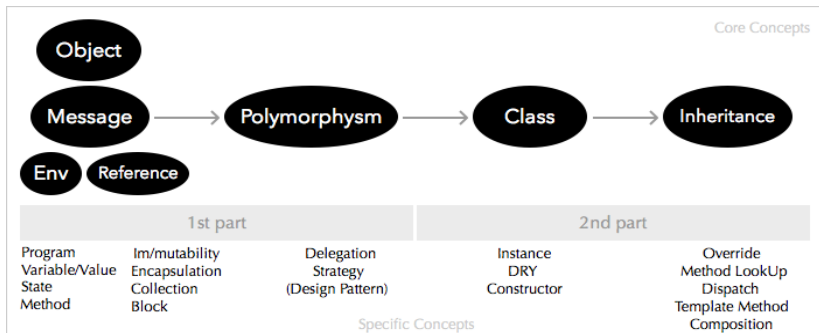
<http://www.gobstones.org/>

- Cuidadosa selección de los elementos sintácticos
- Elimina la necesidad de entrada-salida
- Separación entre elementos con efecto y elementos puros

# Introducción

## ¿Qué es Wollok?

- Lenguaje + muchas herramientas
- Optimizados para la enseñanza
- Cercanos a las herramientas profesionales *mainstream*
- Proyecto abierto



# Introducción

¿Qué es Wollok? - Pensado para enseñar

- Sintaxis cuidada
  - selección de keywords
  - return obligatorio
  - énfasis en objetos y mensajes (aunque no todo es objeto mensaje)
- Combina object-based con class-based programming
- APIs minimalistas (ej: colecciones)
- Import system






# Introducción

¿Qué es Wollok? - Cercano al mainstream

- Ambiente de objetos basado en archivos
- Framework de testing integrado
- Literales para listas y conjuntos (próximamente diccionarios)
- Manejo de excepciones

# Desarrollo de Wollok

- OpenSource: LGPLv3
- Stack:  Eclipse XText + Xtend Lang
- SCM:
  - **Código:**  GitHub ([uqbar-project/wollok](https://github.com/uqbar-project/wollok))
  - **Build:** Maven + Tycho
  - **Continuous Integration:**  Travis
  - **Continuous Deployment**
  - **Coverage:** coveralls + jacoco
- Testing & TDD

# Desarrollo de Wollok

## Continuous Integration & Deployment

- **GitFlow**
  - Feature Branches
  - Pull-Requests
  - *dev* → *master* ← *hotfixes*
- **Integration:**
  - Travis
  - compile, test, coverage, deploy
- **Deployment:**
  - **Productos** (IDE): multiples plataformas
  - **Update Sites**
  - **WDK**
  - 2 Ambientes: Stable & Dev

# Desarrollo de Wollok

## Testing & TDD

- 87% Cobertura
- **Runtime**
  - Testean ejecución
  - Interprete
  - **JUnit + iDSL**
- **Estáticos**
  - **Chequeos:** XPect
  - **Type System:** JUnit + iDSL
  - **Autocomplete:** XPect
  - **Formateo:** JUnit + iDSL
- **Pendientes**
  - Quick-Fixes
  - Refactors

# Testing & TDD

## Runtime

### Testeo del Intérprete

```
class PostFixOperationTestCase extends AbstractWollokInterpreterTestCase {  
  
  @Test  
  def void testPlusPlus() {'''  
    program p {  
      var n = 1  
      n++  
      assert.that(n == 2)  
    }''' .interpretPropagatingErrors  
  }
```

# Testing & TDD

## Cheques Estáticos

### Testeo de Cheques Estáticos

```
/* XPECT_SETUP org.uqbar.project.wollok.tests.xpect.WollokXPectTest END_SETUP */  
  
class Golondrina {  
    var energia = 100  
  
    method energia() {  
        // XPECT errors --> "Cannot assign a variable to itself. It does not have any effect" at "energia"  
        energia = energia  
    }  
}
```

## Features Avanzados

- Debugger
- Diagramas: Clases y Objetos
- Tests
- ContentAssist y QuickFixes
- Sublime Plugins
- I18N

# Features Avanzados

## Debugger

### Debugger

- UI integrada a Eclipse Debug
- Breakpoints: agregar, remover, deshabilitar, etc
- Step, into, out
- Inspeccionar variables
- Diagrama de Objetos



# Features Avanzados

## Tests

### Tests

The screenshot shows the 'Wollok Tests' window in the IDE. At the top, there are tabs for Problems, Javadoc, Declaration, Search, Console, Diagrams, and Wollok Tests. Below the tabs, the status bar indicates 'Tests: 2', 'Run: 2', and 'Errors: 1'. A large red bar highlights the test results. The test file path is shown as `../wollok-dev/wollok-tests/src/wollok/tests/test.wtest`. Two test cases are listed: 'Energia del Alpiste es 100' and 'Energia del Maiz es 200'. The second test case is highlighted in blue, indicating it is the current test. Below the test cases, an 'Assert Error' message is displayed: 'Assert Error: Expected [100] but found [200] - Expected [100] - Actual [200]'.

# Features Avanzados

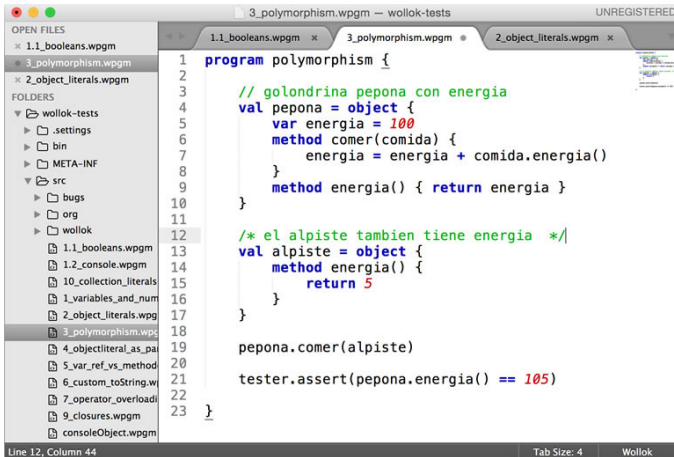
## Soporte para Sublime

### Soporte para Sublime

- WDK
  - No IDE
  - ~ 70MB (vs ~ 140)
  - Headless: wchecker, winterpreter, wtest
- Syntax highlight
- Templates
- Linter

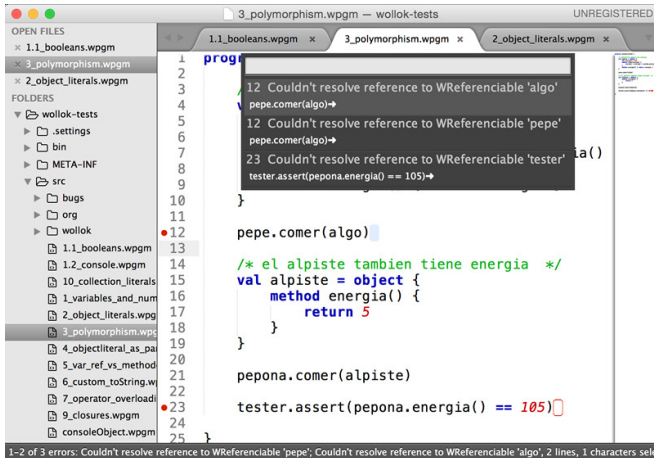
# Sublime Support

## Syntax Highlight



```
1 program polymorphism {
2
3     // golondrina pepona con energia
4     val pepona = object {
5         var energia = 100
6         method comer(comida) {
7             energia = energia + comida.energia()
8         }
9         method energia() { return energia }
10    }
11
12    /* el alpiste tambien tiene energia */
13    val alpiste = object {
14        method energia() {
15            return 5
16        }
17    }
18
19    pepona.comer(alpiste)
20
21    tester.assert(pepona.energia() == 105)
22
23 }
```

# Sublime Support Linter



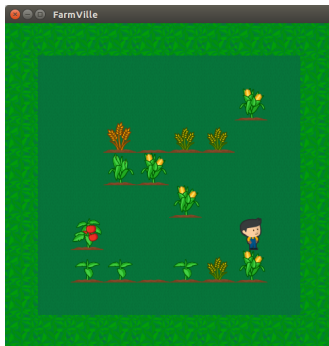
# Wollok Game

- Herramienta complementaria al testeo unitario y consola interactiva.
- Mejorar la comprensión de conceptos.
- Visualización de comportamiento
- Motivación en el aprendizaje fomentando la participación.

# Wollok Game

## FarmVille

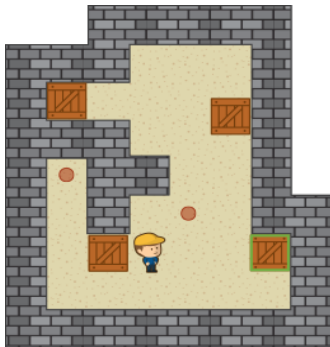
### FarmVille - Demo



# Wollok Game

## Sokoban

### Sokoban - Demo



# Wollok Game

## Futuro

### Futuro

- + Tipos de **Juegos**
  - Survival
  - Por turnos
- + Tipos de **Interacciones**
- Features Gráficos
  - Animaciones
  - Fondos infinitos
  - Distintos vistas (lateral, isométrica, etc)



## Experiencia en el Aula

Los alumnos se apropian intuitivamente de las herramientas

- Integración class-based / object-based
- El REPL resulta más intuitivo que los workspaces de Smalltalk
- Mayor control sobre los tests unitarios
- Editores

Un **recorrido incremental** apoyado en **herramientas** adecuadas,  
permite aprovechar la **intuición** del estudiante  
fomentando su **autonomía, creatividad y motivación**

## Experiencia en el Aula

Los alumnos se apropian intuitivamente de las herramientas

- Integración class-based / object-based
- El REPL resulta más intuitivo que los workspaces de Smalltalk
- Mayor control sobre los tests unitarios
- Editores

Un **recorrido incremental** apoyado en **herramientas** adecuadas,  
permite aprovechar la **intuición** del estudiante  
fomentando su **autonomía, creatividad y motivación**

## Experiencia en el Aula

Los alumnos se apropian intuitivamente de las herramientas

- Integración class-based / object-based
- El REPL resulta más intuitivo que los workspaces de Smalltalk
- Mayor control sobre los tests unitarios
- Editores

Un **recorrido incremental** apoyado en **herramientas** adecuadas,  
permite aprovechar la **intuición** del estudiante  
fomentando su **autonomía, creatividad y motivación**

## Experiencia en el Aula

Los alumnos se apropian intuitivamente de las herramientas

- Integración class-based / object-based
- El REPL resulta más intuitivo que los workspaces de Smalltalk
- Mayor control sobre los tests unitarios
- Editores

Un **recorrido incremental** apoyado en **herramientas** adecuadas,  
permite aprovechar la **intuición** del estudiante  
fomentando su **autonomía, creatividad y motivación**

# Próximos pasos

## Próximos Pasos

- Varias discusiones sobre la mejor sintaxis
- Herencia basada en mixins
- Implementar wollok-game en el aula
- Plataforma p/interacción Alumno ↔ Docente

Y muchas actividades para sumar más gente al proyecto.

# Muchas gracias

. Muchas Gracias !

