

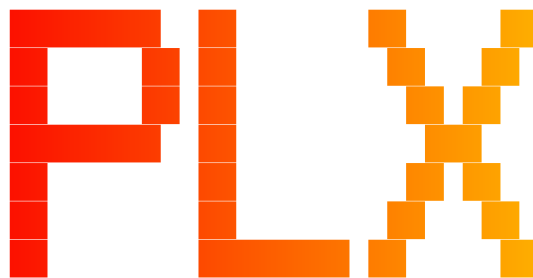


Département des Technologie de
l'information et de la communication (TIC)
Informatique et systèmes de communication
Informatique logicielle

Travail de Bachelor

Concevoir une expérience d'apprentissage interactive à la programmation avec PLX

Ou comment permettre aux enseignants de programmation
de concevoir des cours orientés sur la pratique et le feedback.



Étudiant

Enseignant responsable

Année académique

Samuel Roland

Bertil Chapuis

2024-25

Yverdon-les-Bains, le 19.07.2025

Préambule

Ce travail de Bachelor (ci-après TB) est réalisé en fin de cursus d'études, en vue de l'obtention du titre de Bachelor of Science HES-SO en Ingénierie.

En tant que travail académique, son contenu, sans préjuger de sa valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celles du jury du travail de Bachelor et de l'Ecole.

Toute utilisation, même partielle, de ce TB doit être faite dans le respect du droit d'auteur.

HEIG-VD

Vincent Peiris
Chef de département TIC

Authentification

Le soussigné, Samuel Roland, atteste par la présente avoir réalisé ce travail et n'avoir utilisé aucune autre source que celles expressément mentionnées

Yverdon-les-Bains, le 19.07.2025

Samuel Roland

Table des matières

Préambule	2
Authentification	3
Introduction	7
Contexte	7
Problèmes de l'expérience actuelle	8
L'approche de PLX	10
Nouveaux défis	13
Défi 1: Comment les enseignant·es peuvent voir le code et les résultats en temps réel ? ..	13
Défi 2: Comment faciliter la rédaction et la maintenance des exercices ?	14
Solutions existantes	20
Glossaire	23
Planification	24
Déroutement	24
Planification initiale	24
Planification finale	25
État de l'art	26
Format de données humainement éditables existants	26
KHI - Le langage de données universel	27
Bitmark - le standard des contenus éducatifs digitaux	27
NestedText – Un meilleur JSON	29
SDLang - Simple Declarative Language	30
KDL - Cuddly Data language	31
Conclusion	31
Librairies de parsing en Rust	32
Les serveurs de langage et librairies Rust	33
Adoption	34
Librairies disponibles	34
Choix final	34
POC de serveur de langage avec lsp-server	35
Systèmes de surlignage de code	37
Textmate	37
Tree-Sitter	38
Surlignage sémantique	39
Choix final	40
POC de surlignage de notre syntaxe avec Tree-Sitter	40
Protocoles de communication bidirectionnels et formats de sérialisation	44
JSON	44

Protocol Buffers - Protobuf	44
MessagePack	45
Websocket	45
gRPC	46
tarpc	47
Choix final	47
POC de synchronisation de messages JSON via Websocket avec tungstenite	48
Implémentation des POC	51
Développement du serveur de session live	52
Définition du protocole	53
Vue d'ensemble du protocole	53
Définition des sessions live	53
Définition, identifiants et configuration du client	54
Transport, sérialisation et gestion de la connexion	55
Messages	56
Diagrammes de séquence	59
Vue d'ensemble de l'implémentation	63
La librairie et son module <code>live</code>	63
Les processus en jeu	64
Typage des commandes Tauri	64
Partage des types	65
Implémentation du client	65
Implémentation du tableau de bord	66
Implémentation du serveur	66
Lancement	66
Gestion de la concurrence	66
Tâches tokio	68
Développement de la syntaxe DY	69
Définition de la syntaxe DY	69
Besoin de PLX	69
Vue d'ensemble	69
Lignes directrices	69
Les clés	70
Les types de clés	70
Les propriétés	70
Longueurs et types de contenu	70
Commentaires	70
Hiérarchie implicite	70
Détection d'erreurs générales	71
Usage de la syntaxe dans PLX	71
Exemple d'usage dans PLX	71
Implémentation de la librairie <code>dy</code>	72
Intégration de <code>dy</code> dans PLX	72
Implémentation de la syntaxe Tree-Sitter	72
Implémentation du serveur de langage	72
Conclusion	79
Conclusion	80

Bibliographie	81
Annexes	89
Outils utilisés	89
Usage de l'intelligence artificielle	89
Outils techniques	89
Logo	89
Cahier des charges original	90
Concevoir une expérience d'apprentissage interactive à la programmation avec PLX	90

Introduction

Contexte

L'informatique et particulièrement la programmation, sont des domaines **abstraits et complexes** à apprendre. Dans la majorité des universités, l'informatique est enseignée sur des cours composés d'une partie théorique, dispensée par un·e professeur·e, et d'une partie pratique, sous forme de laboratoires, encadrée par des assistant·es. Les sessions théoriques sont souvent données sous forme **magistrale**: une présentation durant 2 périodes pour présenter différents concepts, morceaux de code et études de cas. Les étudiant·es ont **rarement la possibilité d'être actif·ves**, ce qui limite fortement la concentration et la rétention de l'information. Une grande partie de l'auditoire décroche et préfère travailler sur des laboratoires ou réviser d'autres cours.

Lors des rares sessions d'exercice en classe et durant la révision en dehors des cours, un temps important est perdu à mettre en place les exercices et les vérifications manuelles. Ce **processus fastidieux** se fait au détriment de la pratique délibérée, concept popularisé par le psychologue Anders Ericsson (1) dans ses recherches en expertise (2). Il a étudié les points communs de l'entraînement des champion·nes et expert·es dans de nombreux domaines: sport, médecine, psychologie, échecs, armée, musique, ... En bref, leurs entraînements consistent à travailler de manière concentrée sur des sous-compétences spécifiques. Cette méthode demande de recevoir un feedback rapide et régulier, afin de corriger et affiner constamment son modèle mental. La solidité du modèle mental construit par l'expérience, permet d'atteindre un haut niveau d'expertise.

Ce travail de Bachelor s'inscrit dans ce contexte en poursuivant le projet PLX, application desktop qui accompagne les étudiant·es dans leur apprentissage de l'informatique. L'acronyme PLX signifie **Practice programming exercises in a deliberate Learning eXperience**. Le projet vise à **redéfinir l'expérience d'apprentissage et d'enseignement** de la programmation, en s'inspirant de la pratique délibérée.

Problèmes de l'expérience actuelle

Pour mieux comprendre à quel point le processus actuel d'entraînement est fastidieux, regardons un exercice concret de C pour débutant. Une enseignante qui suit une classe de 40 étudiant-es, fournit la consigne suivante sur un serveur, comme premier exercice de la session.

Salue-moi

Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.

Assure toi d'avoir la même sortie que ce scénario, en répondant `John` et `Doe` manuellement.

```
> ./main
Quel est ton prénom ? John
Salut John, quel est ton nom de famille ? Doe
Passe une belle journée John Doe !
>
```

Démarre avec ce bout de code.

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    // ???
}
```

Vérifie que ton programme ait terminé avec le code de fin 0, en lançant cette commande.

```
> echo $?
0
```

Un titre, une consigne et un scénario pour tester le bon fonctionnement sont fournis. L'enseignante annonce un temps alloué de dix minutes. Une fois la consigne récupérée et lue par un étudiant, il prend le code de départ et crée un nouveau fichier dans ses fichiers personnels. L'étudiant ouvre ensuite son IDE favori dans le dossier de l'exercice et configure la compilation avec CMake. Après trois minutes de mise en place, il peut enfin commencer à coder.

Une première solution est développée après deux minutes et peut être testée. Il lance un terminal, compile le code, rentre `John` et `Doe` et s'assure du résultat. Après relecture de l'*output* générée, il se rend compte d'une erreur sur `Passe une belle journée Doe` : seul le nom de famille s'affiche, le prénom a été oublié. Deux minutes pour tester son code se sont écoulées. Après une minute de correction, l'étudiant retourne dans son terminal et recommence le processus de validation. L'exercice est terminé juste à la fin du temps alloué et l'étudiant peut suivre la correction. S'il avait eu une erreur de plus, il aurait eu besoin de quelques minutes de plus. Certain-es étudiant-es à ses côtés n'ont pas eu le temps de finir et doivent s'arrêter.

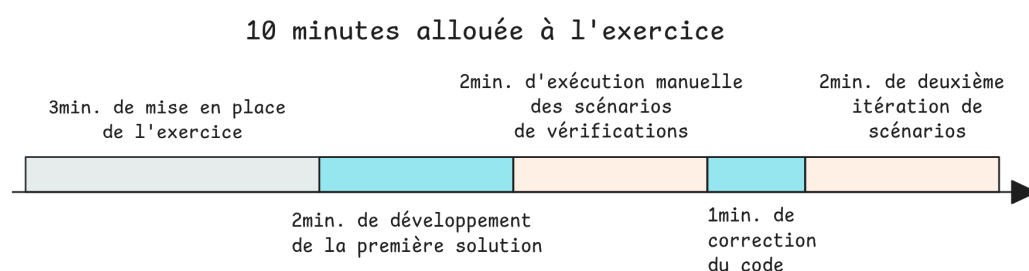


Figure 1 – Résumé visuel du temps estimé passé sur l'exercice par un étudiant débutant

En résumé, sur les dix minutes seulement trois ont été utilisées pour de l'écriture de code. Tout le reste a été perdu sur des tâches « administratives » autour de l'exercice.

Durant la correction, l'enseignante va présenter sa solution et demander s'il y a des questions. Certain-es étudiant-es les plus avancé-es poseront peut-être des questions sur l'approche ou une fonction spécifique. Il est cependant rare d'entendre une question du type « Je suis complètement paumé-e, vous pouvez réexpliquer ce que fait cette fonction ? » ou encore « Je ne sais pas ce qui est flou, mais je n'ai vraiment pas compris votre solution ». D'autres qui n'ont pas pu terminer l'exercice ne savent pas si leur début partait dans la bonne direction, même si la solution était bien expliquée.

Faire fonctionner le programme n'est que la première étape. Faire du code robuste, modulaire, lisible et performant demande des retours humains pour pouvoir progresser. Les étudiant-es moins expérimenté-es ne savent pas immédiatement si la compétence est acquise, comme le feedback n'arrive que dans les corrections des évaluations notées, plusieurs semaines plus tard.

Du côté de l'enseignante, en comptant uniquement sur les questions des étudiant-es, savoir si le message de l'exercice est passé reste un challenge. Il est difficile aussi de savoir quand l'exercice doit se terminer. Peut-être qu'il aurait fallu 5 minutes de plus pour qu'une majorité ait le temps de finir ? Pour avoir accès aux réponses, elles doivent être manuellement rendues sur un serveur. Ce rendu prend à nouveau du temps pour chaque étudiant-e. Pour l'enseignante, récupérer, ouvrir et fermer 40 fichiers, prendrait trop de temps en classe.

Une autre approche serait de coder dans un fichier Google Docs partagé à toute la classe. L'enseignante a maintenant un moyen de relire au fur et à mesure, détecter les incompréhensions, mais les étudiant-es ont perdu toute l'expérience du développement en local. Dans Google Docs, il n'y a pas de couleur sur le code, pas d'auto-complétion et pas d'erreur de compilation visible dans le code. Tous les raccourcis, le formatage automatique et les informations au survol manquent terriblement. Pour tester leur programme, les étudiant-es doivent constamment copier leur code dans un fichier local.

En conclusion, le problème est que l'entraînement est fastidieux pour les étudiants, ce qui implique moins d'exercices effectués, moins de motivation à avancer et freine l'apprentissage en profondeur. Le manque de retour ralentit également la progression des compétences autour de la qualité du code produit. Les enseignant-es n'ont pas accès aux réponses des étudiant-es, ce qui empêche d'avoir une vision précise des incompréhensions et de donner de feedbacks.

L'approche de PLX

Ce travail de Bachelor vise à poursuivre le développement du projet PLX (3), application desktop écrite en Rust, VueJS (4) et TypeScript. Cette application permet aux étudiant·es de se concentrer pleinement sur l'écriture du code. PLX est inspiré de Rustlings (Terminal User Interface (TUI) pour apprendre le Rust), permettant de s'habituer aux erreurs du compilateur Rust et de prendre en main la syntaxe (5). PLX fournit actuellement une expérience locale similaire pour le C et C++.

Pour commencer à s'entraîner, les étudiant·es clonent un repository Git contenant tous les exercices. Ensuite, ils et elles peuvent travailler localement dans leur IDE favori, qui s'exécute en parallèle de PLX. Les scénarios de vérifications, exécutés auparavant manuellement, sont lancés automatiquement à chaque sauvegarde de fichier. Ces suites de tests automatisées, appelées « checks », permettent d'apporter à l'étudiant·e un feedback automatisé immédiat, riche et continu. Au lieu de perdre sept minutes sur dix sur des tâches « administratives », PLX en automatise la majorité et permet à l'étudiant·e de réduire ce temps à une minute.

10 minutes allouée à l'exercice

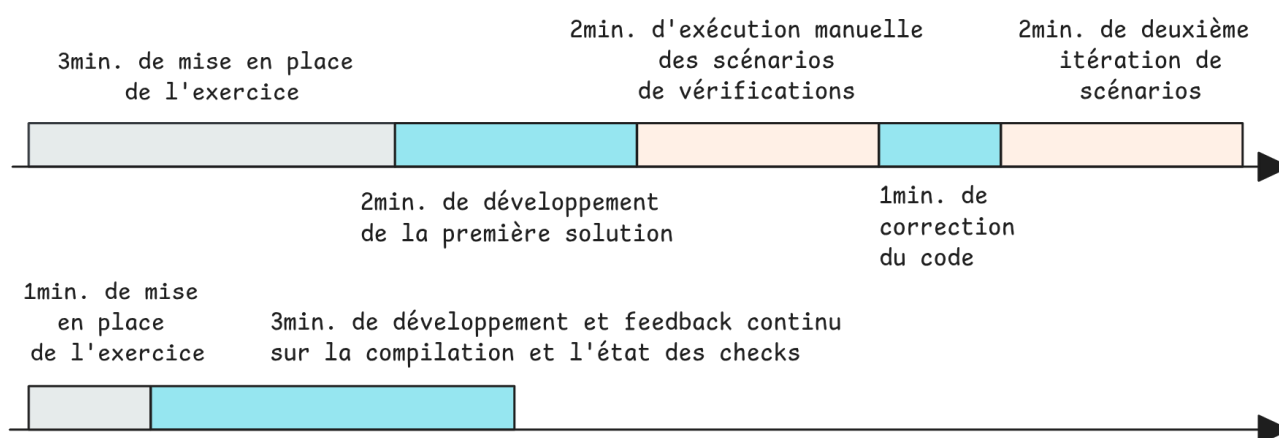


Figure 2 – Comparaison du temps nécessaire estimé sans et avec PLX

Ces checks restent pour l'instant assez primitifs, seulement l'output est comparée à celui attendu. D'autres vérifications plus avancées pourront être supportées dans le futur. Les enseignant·es rédigent le titre, la consigne, ainsi que les détails des checks dans des fichiers texte en format TOML.

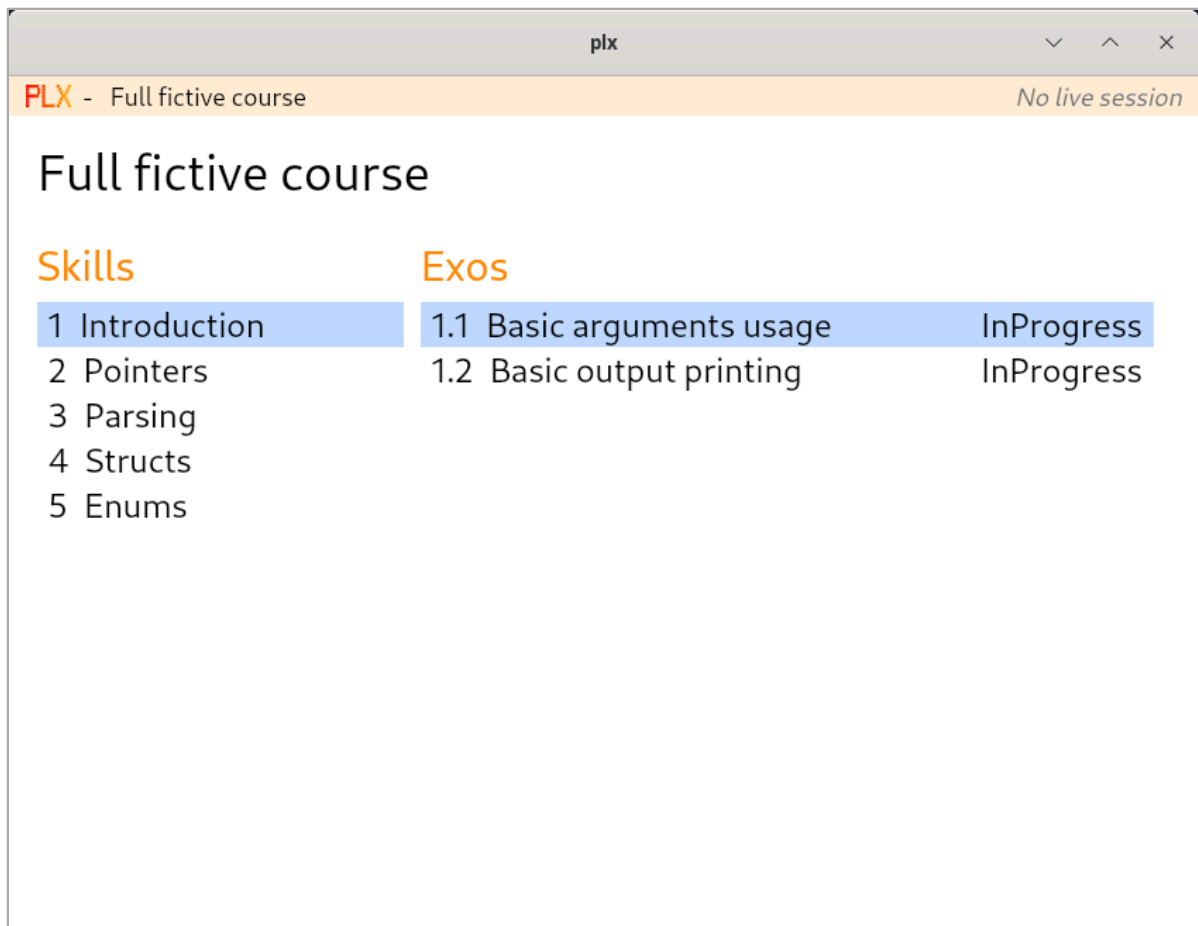


Figure 3 – Dans PLX, l’aperçu des listes de compétences et exercices dans un cours fictif, il est possible de parcourir les exercices et d’en démarrer un

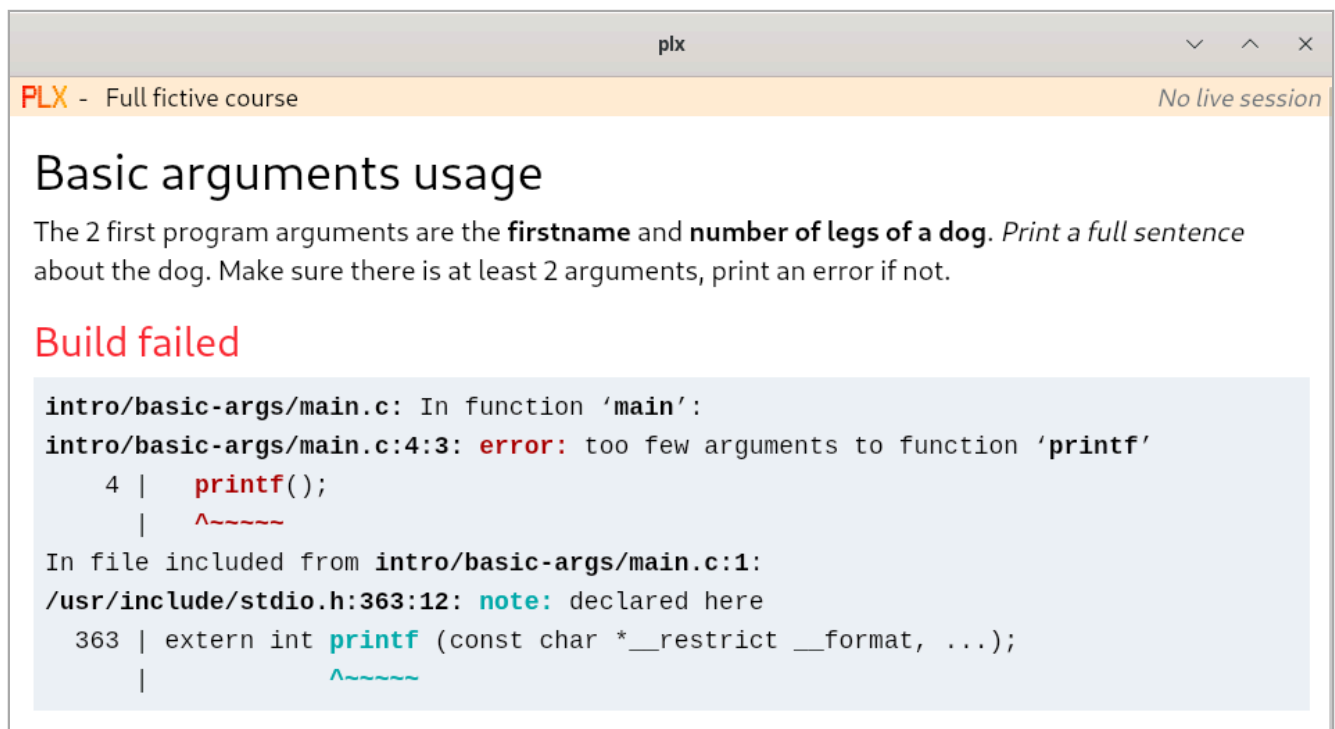


Figure 4 – Une fois cet exercice de C lancé, le titre et la consigne sont visibles. Les erreurs de compilation sont directement affichés dans PLX, en préservant les couleurs

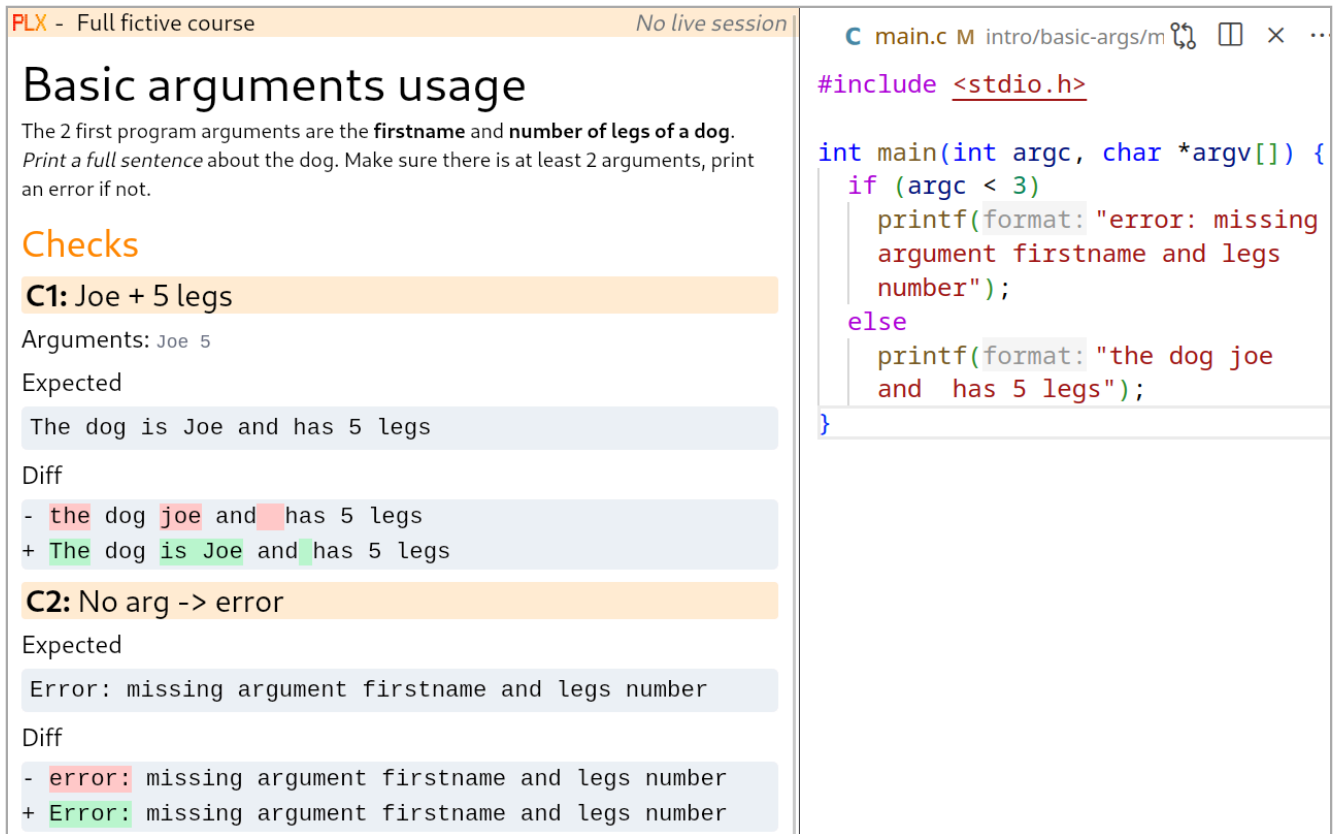


Figure 5 – 2 checks qui échouent, avec la différence d'output pour facilement comprendre ce qui n'est pas correcte. L'IDE s'est ouvert automatiquement en parallèle.

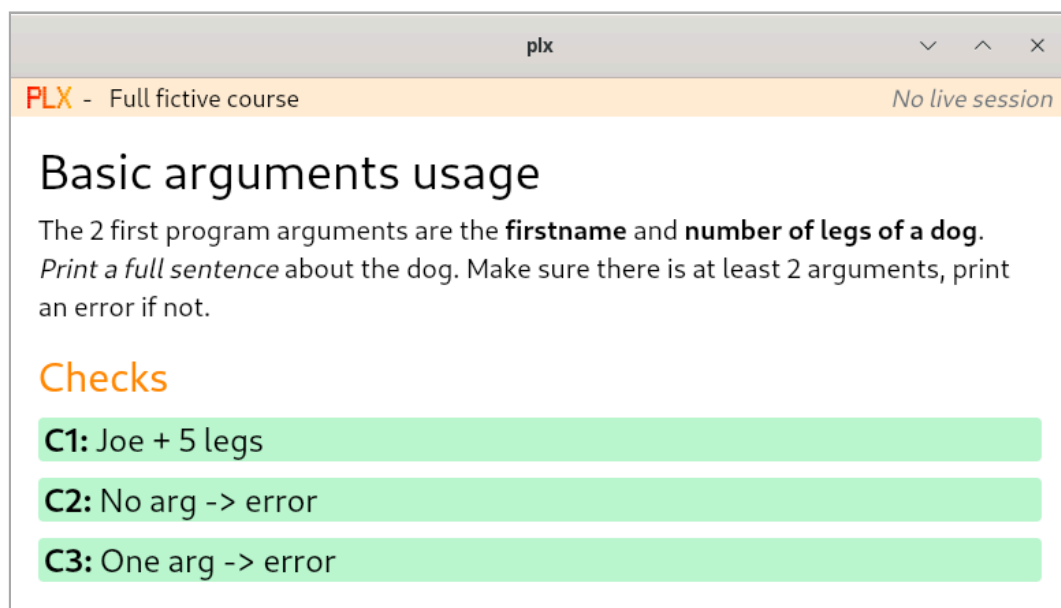


Figure 6 – Une fois tous les checks passés, tout passe au vert et l'exercice est terminé

Nouveaux défis

Le besoin de feedback humain pour les étudiant·es en plus du feedback automatisé, et celui de permettre aux enseignant·es d'accéder aux réponses, ne sont pas encore résolus par PLX. Ces nouveaux défis sont le point de départ des deux extensions majeures qui seront développées dans le cadre de ce travail.

Défi 1: Comment les enseignant·es peuvent voir le code et les résultats en temps réel ?

Comme mentionné précédemment, le rendu manuel d'exercices prend un peu de temps et ne sera pas fait fréquemment durant un entraînement. De plus, avoir accès à une archive de fichiers de code, demanderait encore de les lancer localement avant de pouvoir construire des statistiques de l'état des checks.

Comme l'application fonctionne localement et s'exécute à chaque sauvegarde, le code et les résultats des checks sont déjà connus par PLX. Il suffirait d'avoir un serveur central, qui héberge les sessions d'entraînement synchrones (appelées « sessions live »). A chaque changement, PLX pourrait ainsi envoyer le code et l'état des checks. Ces informations pourraient être transférées par le serveur vers le client PLX de l'enseignant·e, pour les afficher sur un tableau de bord dédié.

Ce tableau de bord permettra aux enseignant·es de rapidement comprendre les lacunes des étudiant·es, en relisant les différentes réponses affichées. Grâce à l'état des checks, il sera facile de voir si la classe a terminé l'exercice ou de filtrer les réponses pour concentrer sa relecture. Il sera possible de sélectionner certaines réponses particulières pour les afficher au beamer, pouvoir les commenter ou demander à la classe de critiquer constructivement le code choisi.

Sur la Figure 7 suivante, on voit qu'avant de commencer, les étudiants ont dû cloner le repository Git du cours sur leur machine pour accéder aux exercices. Une fois une session live démarrée par un·e enseignant·e et les étudiant·es ayant rejoint la session, l'enseignant·e peut choisir de faire un exercice l'un après l'autre en choisissant le rythme.

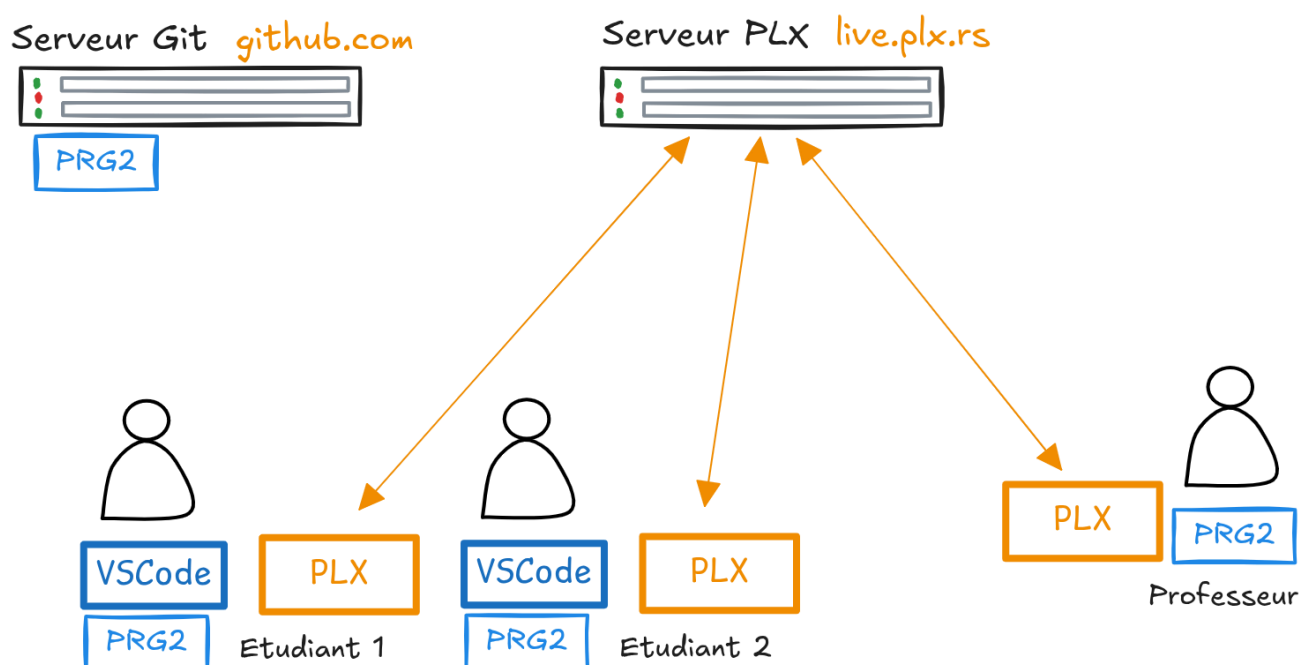


Figure 7 – Interactions entre les clients PLX chez l'enseignant·e et les étudiant·es, le code est synchronisé via un serveur central, le cours « PRG2 » a un repository Git publique

L'exercice en cours est affiché sur tous les clients PLX. À chaque sauvegarde d'un fichier de code, le code est compilé et les checks sont lancés. Les résultats des checks et le code modifié seront envoyés à l'enseignant de la session.

Ce premier défi nécessite le développement d'un serveur central et d'un protocole de synchronisation. Elle implique aussi l'utilisation d'un protocole de communication bidirectionnel pour permettre cette expérience en direct en classe.

Défi 2: Comment faciliter la rédaction et la maintenance des exercices ?

La rédaction de contenu sous forme de fichier textes, au lieu de l'approche classique de formulaires, semble particulièrement plaire en informatique. En effet, de nombreux enseignant·es à la HEIG-VD rédigent une part de leur contenu (exercices, slides, consignes de laboratoires, évaluations) dans divers formats textuels.

Un exemple d'usage du Markdown est le recueil d'exercices du cours de PRG2 (cours de C à la HEIG-VD) (6). On note également l'usage de balises HTML `<details>` et `<summary>`, pour rendre disponible la solution tout en la cachant par défaut. Pour combler le manque de mise en page du Markdown, d'autres enseignant·es utilisent Latex ou Typst (7).

Pour faciliter l'adoption de PLX, nous avons besoin d'un format de données simple à prendre en main, pour décrire les différents types d'exercices supportés. Si on reprend l'exercice présenté plus tôt, qu'on le rédige en Markdown, en y ajoutant la solution dans le même style du recueil de PRG2 (8), cela donne le Snippet 1.

```
# Salut-moi
Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.

Assure toi d'avoir la même sortie que ce scénario, en répondant `John` et `Doe`
manuellement.
```
> ./main
Quel est ton prénom ? John
Salut John, quel est ton nom de famille ? Doe
Passe une belle journée John Doe !
>
...

Démontre avec ce bout de code.
```c
int main(int argc, char *argv[]) {
    // ???
}
...

Vérifie que ton programme ait terminé avec le code de fin 0, en lançant cette commande.
```sh
> echo $?
0
...

<details>
<summary>Solution</summary>

```c
#include <stdio.h>

#define NAME_MAX_SIZE 100
int main(int argc, char *argv[]) {
    char firstname[NAME_MAX_SIZE];
    char lastname[NAME_MAX_SIZE];

    printf("Quel est ton prénom ? ");
    fflush(stdout);
    scanf("%s", firstname);

    printf("Salut %s, quel est ton nom de famille ? ", firstname);
    fflush(stdout);
    scanf("%s", lastname);

    printf("Passe une belle journée %s %s !\n", firstname, lastname);
    return 0;
}
...
</details>
```

Snippet 1 – Exemple d'exercice de programmation, rédigé en Markdown

Ce format en Snippet 1 est pensé pour un document lisible par des humains. Cependant, si on voulait pouvoir automatiser l'exécution du code et des étapes manuelles de rentrer le prénom, le nom et de vérifier l'*output*, nous aurions besoin d'extraire chaque information sans ambiguïté. Hors cette structure, bien que reproductible manuellement sur d'autres exercices, n'est pas assez standardisée pour une extraction automatique.

En effet, sans comprendre le langage naturel, comment savoir que `John` et `Doe` sur l'extrait du Snippet 2 doivent être rentrés à la main et ne font pas partie de l'output ?

```
Assure toi d'avoir la même sortie que ce scénario, en répondant `John` et `Doe` manuellement.
...

> ./main
Quel est ton prénom ? John
Salut John, quel est ton nom de famille ? Doe
Passe une belle journée John Doe !
>
...
```

Snippet 2 – Extrait 1 du Snippet 1 décrivant le scénario à tester

Et si on avait différents scénarios, comment pourrait-on les décrire et différencier ? Comment distinguer la consigne utile du reste des instructions génériques ? La partie *en répondant John et Doe manuellement* ne devrait pas apparaître si le scénario a pu être automatisé, l'étudiant.e comprendra avec le détails du check.

Sur le Snippet 3, comment le parseur peut détecter qu'on parle du code d'exit du programme et que ce code doit valoir zéro ?

```
Vérifie que ton programme ait terminé avec le code de fin 0, en lançant cette commande.
...sh
> echo $?
0
...
```

Snippet 3 – Extrait 2 du Snippet 1 décrivant le code de fin

Le découpage mentale des informations peut sembler simple en tant qu'humain avec le langage naturel, mais devient une tâche impossible pour un parseur qui doit être fiable. Le langage naturel peut être compris par des modèles de langages mais on exclut l'usage de l'intelligence artificielle pour ce parseur, car nous avons besoin qu'il soit prédictible et rapide.

De plus, ce format possède plusieurs parties qui demandent plus de travail à la rédaction. Le code de la solution est développé dans un fichier `main.c` séparé et doit être copié manuellement. Une partie du texte sur Snippet 2 comme *Assure toi d'avoir le même output que ce scénario* est générique et doit pourtant être constamment répétée à chaque exercice pour introduire le snippet. L'output est à maintenir à jour avec le code de la solution, si celle-ci évolue, on risque d'oublier de mettre à jour la consigne de l'exercice.

Maintenant qu'il est clair que le Markdown seul n'est pas adapté, regardons du côté des formats structurés. L'option la plus rapide et facile à mettre en place serait simplement de définir un schéma JSON à respecter. On aurait d'abord un champ pour le titre (sous la clé `exo` pour raccourcir le mot `exercice`) et la consigne.

Ensuite une liste de checks serait fournie. Chaque check serait défini par un titre et une séquence d'opérations à effectuer. Chaque opération serait de type `see` (ce que l'on s'attend à « voir » dans l'output), `type` (ce qu'on tape dans le terminal) et finalement `exit` (pour définir le code d'exit attendu). Il serait pratique de définir cette séquence dans un objet, avec en clé `see`, `type` ou `exit` et en valeur, un paramètre. Comme les clés des objets en JSON n'ont pas d'ordre et doivent être uniques (9), nous ne pourrions pas répéter plusieurs étapes `see`. Nous devons décrire la séquence comme un tableau `[]` d'objets `{}`. Voici un exemple d'usage de ce schéma sur le Snippet 4.


```
{
  "exo": "Salue-moi",
  "instruction": "Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.",
  "checks": [
    {
      "name": "Il est possible d'être salué avec son nom complet",
      "sequence": [
        { "kind": "see", "value": "Quel est ton prénom ?" },
        { "kind": "type", "value": "John" },
        { "kind": "see", "value": "Salut John, quel est ton nom de famille ?" },
        { "kind": "type", "value": "Doe" },
        { "kind": "see", "value": "Passe une belle journée John Doe !" },
        { "kind": "exit", "code": 0 }
      ]
    }
  ]
}
```

Snippet 4 – Equivalent JSON de l'exercice défini sur le Snippet 1

Cet exemple d'exercice en Snippet 4 est minimal, mais montre clairement que rédiger dans ce format serait fastidieux. Si la consigne s'étalait sur plusieurs lignes, nous aurions du remplacer manuellement les retours à la ligne par des `\n`. Au-delà du texte brut, tous les guillemets, deux points, crochets et accolades nécessaires demande un effort de rédaction important.

Un autre format plus léger à rédiger est le YAML, regardons ce que cela donne:

```
exo: Salue-moi
instruction: Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.
checks:
  - name: Il est possible d'être salué avec son nom complet
    sequence:
      - kind: see
        value: Quel est ton prénom ?
      - kind: type
        value: John
      - kind: see
        value: Salut John, quel est ton nom de famille ?
      - kind: type
        value: Doe
      - kind: see
        value: Passe une belle journée John Doe !
      - type: exit
        value: 0
```

Snippet 5 – Equivalent YAML de l'exercice défini sur le Snippet 1

Le YAML nous a permis ici de retirer tous les guillemets, les accolades et crochets. Cependant, malgré sa légèreté, il contient encore plusieurs points de friction:

- Les tirets sont nécessaires pour chaque élément de liste et les deux points pour chaque clé
- Pour avoir plus d'une information par ligne, il faut ajouter une paire d'accolades autour des clés (`- { kind: see, value: Passe une belle journée John Doe ! }`)
- Les tabulations sont difficiles à gérer dès qu'on dépasse 3-4 niveaux, elles sont aussi nécessaires pour du contenu multiligne
- Certaines situations nécessitent encore des guillemets autours des chaînes de caractères

L'intérêt clair du YAML, tout comme le JSON est la possibilité de définir des paires de clés/valeurs, ce qui n'est pas possible en Markdown. On pourrait définir une convention par dessus Markdown:

définir qu'un titre de niveau 1 est le titre de l'exercice, qu'un bloc de code sans langage défini est l'*output* ou encore que le texte entre le titre et l'*output* est la consigne.

Quand on arrive sur des champs plus spécifiques aux exercices de programmation, cela se corce un peu. Comment définir le code d'exit attendu? Comment définir la commande pour stopper un programme? Ou encore définir les parties de l'*output* qui sont des entrées utilisateurs ?

Pour résoudre ces problèmes, nous proposons une nouvelle syntaxe, nommée DY, à mi-chemin entre le Markdown et le YAML, concise et compacte. Voici un exemple en Figure 8.

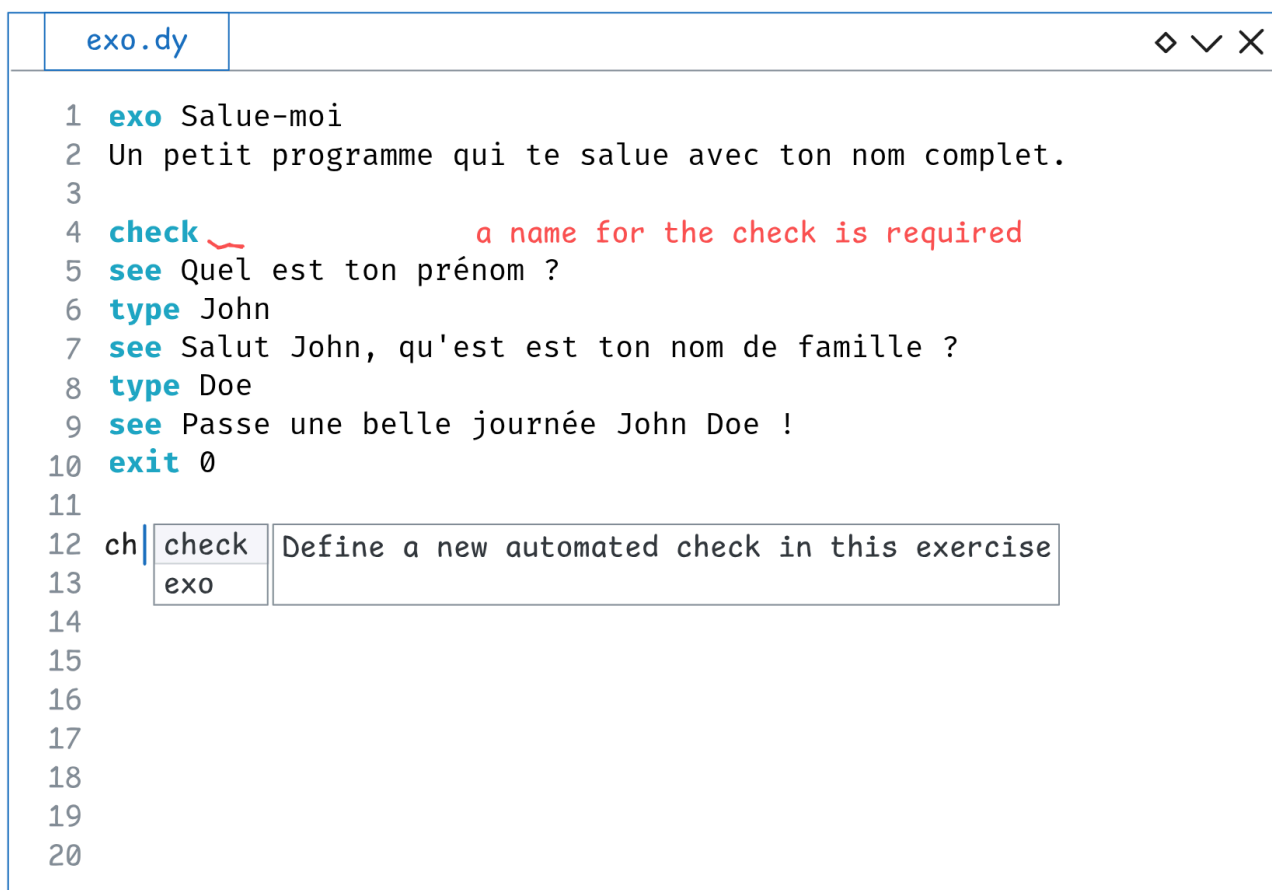
```
exo Salue-moi
Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.

check Il est possible d'être salué avec son nom complet
see Quel est ton prénom ?
type John
see Salut John, quel est ton nom de famille ?
type Doe
see Passe une belle journée John Doe !
exit 0
```

Figure 8 – Equivalent de l'exercice du Snippet 1, dans une version préliminaire de la syntaxe DY

Dans cette syntaxe DY, nous reprenons les idées de `see`, `type`, et `exit`. Nous avons gardé les clés du YAML mais retiré le superflu: les tabulations, les deux points, les tirets et les accolades. Les différentes informations sont séparées par la fin de ligne avant une autre clé valide. La consigne est définie dans la suite du titre et peut s'étendre sur plusieurs lignes. Le Markdown est toujours supporté dans le titre et la consigne.

Ce deuxième défi demande d'écrire un parseur de cette nouvelle syntaxe. Ce n'est que la première étape, car lire du texte structuré blanc sur fond noir sans aucune couleur, sans feedback sur la validité du contenu, mène à une expérience un peu froide. En plus du parseur, il est indispensable d'avoir un support solide dans les IDE modernes pour proposer une expérience d'édition productive.



```
1 exo Salue-moi
2 Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.
3
4 check                      a name for the check is required
5 see Quel est ton prénom ?
6 type John
7 see Salut John, qu'est est ton nom de famille ?
8 type Doe
9 see Passe une belle journée John Doe !
10 exit 0
11
12 ch| check Define a new automated check in this exercise
13     exo
14
15
16
17
18
19
20
```

Figure 9 – Aperçu de l'expérience souhaitée de rédaction dans un IDE

On voit dans la Figure 9 que l'intégration inclut deux fonctionnalités principales

1. le surlignage de code, qui permet de coloriser les clés et les propriétés, afin de bien distinguer les clés et contenu
2. l'intégration avancée des erreurs du parseur et de la documentation à l'éditeur. On le voit en ligne 4, après la clé `check` une erreur s'affiche pour le nom manquant. En ligne 19, l'auto-complétion facilite la découverte et rédaction en proposant les clés valides à cette position du curseur.

Pour convaincre les plus perplexes des lecteur·ices, il peut être intéressant de comprendre la réflexion stratégique derrière ce projet, maintenant que les solutions standards ont pu être comparées. Là où certain·es auraient simplement pris le YAML, TOML ou un autre format connu par habitude, l'auteur a fait le choix de ne pas se contenter de l'existant. Dans un contexte professionnelle, il aurait peut-être été difficile de justifier le développement d'une solution, « juste pour optimiser le YAML et le Markdown », dans un contexte académique, nous avons la chance d'avoir du temps.

La conception de la syntaxe DY est similaire à celle de l'éditeur de texte Neovim (fork moderne de Vim) (10). Prendre en main Neovim, le personnaliser et s'y habituer prend un temps conséquent. De nombreuses raccourcis d'édition du texte, sont très différents des autres éditeurs. Au lieu de `Ctrl+c` pour copier, on utilise `y`, au lieu de `ctrl+shift+droite` puis `supprimer` pour sélectionner un mot à droite et le supprimer, on tape simplement `dw` (*delete word*). Tout l'outil a été conçu pour être optimisé en définissant des raccourcis facile et rapide à taper. Les premières semaines d'usage de l'outil sont pénibles, ce n'est qu'en suite que l'on prend goût à la rapidité et l'agilité d'édition.

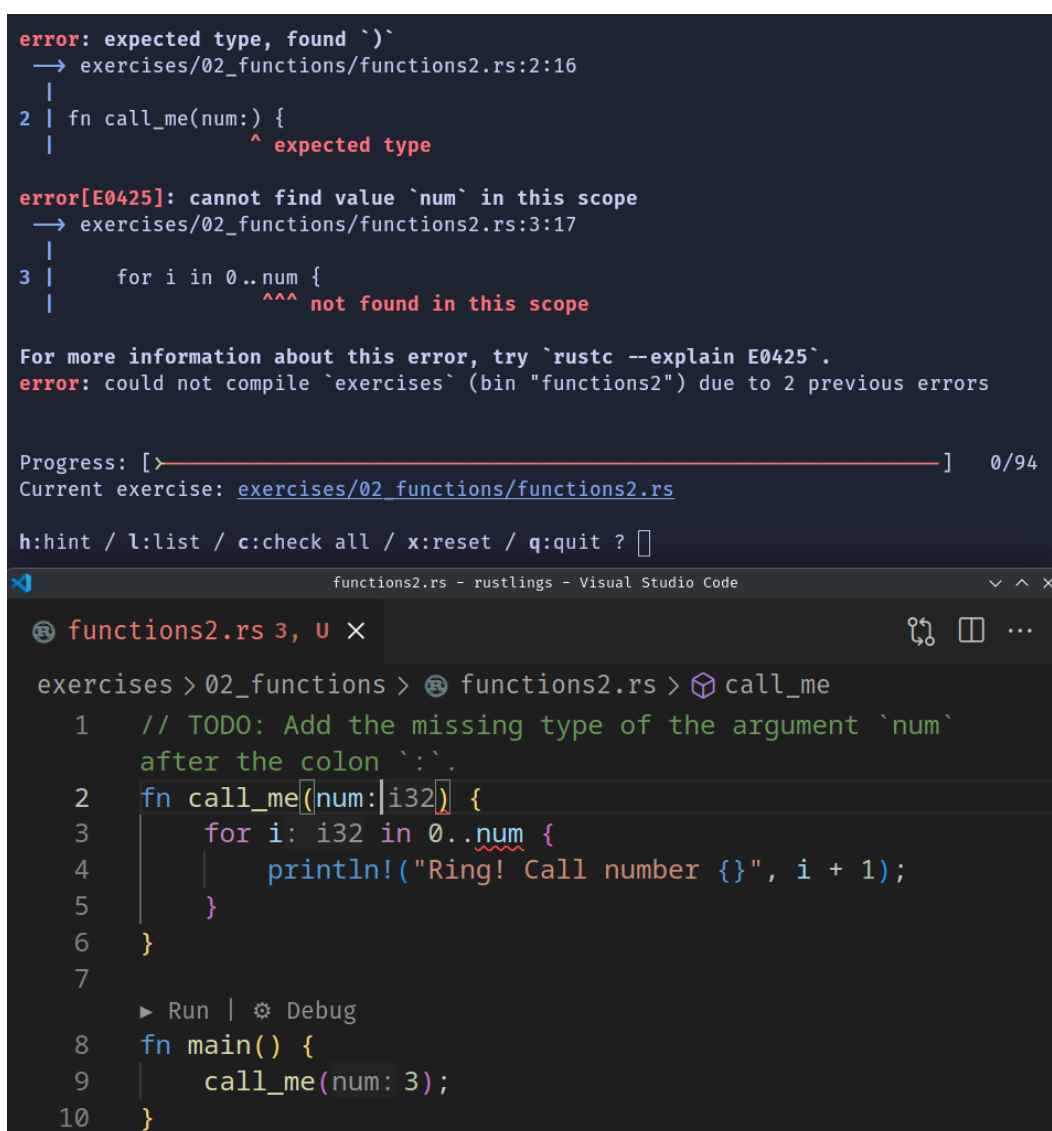
Sur plusieurs années, les enseignant·es passeront des centaines d'heures à retranscrire, modifier ou créer des exercices. L'auteur préfère passer du temps de développement, d'intégration et de documentation, pour optimiser la rédaction à long terme. L'auteur fait le pari qu'un·e enseignant·e

non initié·e y gagnera sur le long terme, par rapport au temps de mise en place de l'outil et d'apprentissage durant la première heure. Dans certains contextes, si le YAML n'est pas connu, la syntaxe DY pourrait être même plus simple à prendre en main. Une fois initié à la syntaxe, la rédaction facilitée encourage à rédiger souvent et rapidement de nouveaux exercices, ce qui améliore la quantité et la qualité de la pratique pour les étudiant·es.

Cette nouvelle syntaxe, son parseur et support d'IDE permettront de complètement remplacer le format TOML actuellement utilisé par PLX.

Solutions existantes

Faire des exercices de programmation couverts par des suites de tests automatisées n'est pas une idée nouvelle en soit. Comme mentionné dans l'introduction, PLX est inspiré de Rustlings. Cette TUI propose une centaine d'exercices de Rust avec des erreurs de compilation à corriger ou des tests unitaires à faire passer. Le site web de Rustlings recommande de faire ces exercices en parallèle de la lecture du Rust book (la documentation officielle) (5).



```

error: expected type, found ``
  → exercises/02_functions/functions2.rs:2:16
  |
2 | fn call_me(num:) {
  |               ^ expected type

error[E0425]: cannot find value `num` in this scope
  → exercises/02_functions/functions2.rs:3:17
  |
3 |     for i in 0..num {
  |                   ^^^ not found in this scope

For more information about this error, try `rustc --explain E0425`.
error: could not compile `exercises` (bin "functions2") due to 2 previous errors

Progress: [>-----] 0/94
Current exercise: exercises/02\_functions/functions2.rs

h:hint / l:list / c:check all / x:reset / q:quit ? []

functions2.rs - rustlings - Visual Studio Code

functions2.rs 3, U ×
exercises > 02_functions > functions2.rs > call_me
1 // TODO: Add the missing type of the argument `num`
  after the colon `:`.
2 fn call_me(num:i32) {
3     for i: i32 in 0..num {
4         println!("Ring! Call number {}", i + 1);
5     }
6 }
7
  ▶ Run | ⚙ Debug
8 fn main() {
9     call_me(num: 3);
10 }

```

Figure 10 – Rustlings en action dans le terminal en haut et l'IDE VSCode en bas

De nombreux autres projets se sont inspirés de ce concept, `clings` pour le C (11), `golings` pour le Go (12), `ziglings` pour Zig (13) et même `haskellings` pour Haskell (14) ! Ces projets incluent une suite d'exercice et une TUI pour les exécuter pas à pas, afficher les erreurs de compilation ou les cas de tests qui échouent, pour faciliter la prise en main des débutant·es.

Chaque projet se concentre sur un langage de programmation et crée des exercices dédiés. PLX prend une approche différente: en plus d'être une application desktop, il n'y a pas d'exercice proposé et PLX supporte de multiples langages. Le contenu sera géré indépendamment de l'outil, permettant aux enseignant·es d'intégrer leur propre contenu.

Plusieurs plateformes web similaires existent, comme CodeCheck (15), qui permet de configurer l'exercice en ajoutant des commentaires directement dans le code de la solution. Par exemple, un commentaire `//HIDE` va cacher une ligne, `//EDIT` va définir un bloc éditable, `//ARGS` indique des arguments à passer au programme ou encore `//CALL 1 2 3` pour appeler une fonction avec les arguments 1, 2 et 3.

Complete the following program to compute the average length of the words. Invoke the appropriate method to compute the length of each word, compute the sum of the five results, and divide by 5.0.

AverageTester.java

```

1  public class AverageTester
2  {
3      public static void main(String[] args)
4      {
5          String word1 = "Mary";
6          String word2 = "had";
7          String word3 = "a";
8          String word4 = "little";
9          String word5 = "lamb";
10
11         int length1 = word1.length();
12         int length2 = word2.length();
13         // todo
14         double average = (length1 + length2) / 2.0;
15         System.out.println(average);
16         System.out.println("Expected: 3.6");
17     }
18 }
```

[CodeCheck](#)
[Reset](#)
[Download](#)

Running program

AverageTester.java:

Actual	Expected
3.5	3.6
Expected: 3.6	Expected: 3.6

Figure 11 – Aperçu d'un exercice de Java sur CodeCheck, avec un code qui compile mais un résultat erroné (16)

Le code est exécuté sur le serveur et l'édition se fait dans le navigateur dans un éditeur simplifié. L'avantage est la simplicité d'usage et le système de pseudo commentaires pour configurer l'exercice depuis la solution directement. Comme désavantage par rapport à PLX c'est le temps de compilation qui est plus lent qu'une compilation en local et l'expérience d'édition en ligne reste trop minimale pour passer des heures sur des exercices. Chaque exercice a son propre URL pour l'édition et un autre pour l'entraînement, ce qui peut rendre fastidieux le déploiement de dizaines d'exercices à la chaîne.

Ces solutions existantes sont intéressantes mais ne couvrent qu'une partie des besoins de PLX. Le plus gros manque est l'impossibilité de faire des sessions live.

Glossaire

L'auteur de ce travail se permet un certain nombre d'anglicismes quand un équivalent français n'existe pas. Certaines constructions de programmations bien connues comme les `strings` au lieu d'écrire `chaînes de caractères` sont également utilisées. Certaines sont spécifiques à certains langages et sont décrites ci-dessous pour aider à la lecture.

- `poc` : *Proof Of Concept*, preuve qu'un concept fonctionne en pratique. Consiste ici en un petit morceau de code développé juste pour démontrer que le concept est fonctionnel, sans soin particulier apporté à la qualité de l'implémentation. Ce code n'est pas réutilisé par la suite, il sert seulement d'inspiration pour l'implémentation réelle.
- `output` : flux de texte de la sortie standard du programme / texte affiché dans la console par le programme
- `exo` : abréviation familière de `exercice`. Elle est utilisée dans la syntaxe DY, le code et le protocole pour rendre la rédaction plus concise.
- `check` : nom choisi pour décrire un ou plusieurs tests unitaires ou vérifications automatisées du code
- `Cargo` : le gestionnaire de dépendances, de compilation et de test des projets Rust
- `crate` : la plus petite unité de compilation avec Cargo, concrètement chaque projet contient un ou plusieurs dossiers avec un `Cargo.toml`, ce sont des crates locales. Les dépendances sont également des crates qui ont été publiées sur le registre officiel.
- `Cargo.toml`, configuration de Cargo dans un projet Rust définit les dépendances (les crates) et leurs versions minimum à inclure dans le projet, équivalent du `package.json` de NPM
- `crates.io` : le registre officiel des crates publiées pour l'écosystème Rust, l'équivalent de `npmjs.com` pour l'écosystème JavaScript ou `mvnrepository.com` pour Java
- `parsing` ou `désérialisation` : processus d'un parseur, visant à extraire de l'information brute vers une forme structurée facilement manipulable
- `sérialisation` : inverse du processus du parseur, qui vise à transformer une structure de données quelconque en une forme brute (une string par exemple) afin de la stocker sur le disque ou l'envoyer à travers le réseau
- `struct` : structure de données regroupant plusieurs champs, disponible en C, en Rust et d'autres langages inspirés
- `backtick` : caractère accent grave utilisé sans lettre, délimiteur fréquent de mention de variable ou fonction dans un rapport en Markdown
- `README` ou `README.md` : Point d'entrée de la documentation d'un repository Git, généralement écrit en Markdown, affiché directement sur la plupart des hébergeurs de repository Git
- `regex` : raccourcis pour les expressions régulières
- `snippet` : court morceau de code ou de données
- `querystring` : partie d'un URL après le `?` tel que `?action=send&id=23`, qui se termine au premier `#` rencontré

Planification

Déroulement

Le travail commence le 17 février 2025 et se termine le 24 juillet 2025. Sur les 16 premières semaines, soit du 17 février 2025 au 15 juin 2025, la charge de travail représente 12h par semaine. Les 6 dernières semaines, soit du 16 juin 2025 au 24 juillet 2024, ce travail sera réalisé à plein temps.

Un rendu intermédiaire noté est demandé le 23 mai 2025 avant 17h et le rendu final est prévu pour le 24 juillet 2025 avant 17h.

La défense sera organisée entre le 25 août 2025 et le 12 septembre 2025.

Planification initiale

Note: cette planification est reprise du cahier des charges original en annexe, avec quelques corrections mineures.

En se basant sur le calendrier des travaux de Bachelor, voici un aperçu du découpage du projet pour les différents rendus.

Rendu 1 - 10 avril 2025 - Cahier des charges

- Rédaction du cahier des charges.
- Analyse de l'état de l'art des parsers, des formats existants de données humainement éditables, du syntax highlighting et des serveurs de langages.
- Analyse de l'état de l'art des protocoles bidirectionnels temps réel (Websocket, gRPC...) et des formats de sérialisation (JSON, Protobuf, ...).
- Prototype avec les bibliothèques disponibles de parsing et de serveurs de langages en Rust, choix du niveau d'abstraction espéré et réutilisation possible.

Rendu 2 - 23 mai 2025 - Rapport intermédiaire

- Rédaction du rapport intermédiaire.
- Définition de la syntaxe DY à parser, des préfixes et propriétés liés à PLX, et la liste des vérifications et des erreurs associées.
- Définition d'un protocole de synchronisation du code entre les participants d'une session.
- Prototype d'implémentation de cette synchronisation.
- Prototype des tests automatisés sur le serveur PLX.
- Définition du protocole entre les clients PLX et le serveur pour les entraînements live.

Moitié des 6 semaines à temps plein - 4 juillet 2025

- Écriture des tests de validation du protocole et de gestion des erreurs.
- Développement du serveur PLX.
- Rédaction du rapport final par rapport aux développements effectués.

Rendu 3 - 24 juillet 2025 - Rapport final

- Développement d'une librairie `dy`.

- Intégration de cette librairie à PLX.
- Rédaction de l'affiche et du résumé publiable.
- Rédaction du rapport final.

Planification finale

Voici les étapes des jalons majeures atteints durant le travail.

TODO

État de l'art

Cette section explore l'état de l'art de cinq sujets liés aux deux défis de ce travail. Avant de développer la syntaxe DY, une recherche est faite autour des **syntaxes existantes moins répandues** qui ont des objectifs proches à la notre. **Les librairies de parsing** en Rust sont discutées ensuite pour comprendre si elles peuvent nous aider à l'implémentation du parseur. Pour inclure la compréhension du parseur directement dans les IDE, nous verrons comment **les serveurs de langage** permettent d'améliorer grandement l'expérience d'édition. Nous parlerons également des techniques de **surlignage de code**, dans les IDEs et sur le web, qui permettent de rendre notre syntaxe agréable à lire.

Pour conclure ces recherches, le défi du serveur de session live a demandé d'explorer les **protocoles de communication bidirectionnels**, pour nous permettre d'envoyer et recevoir des messages en temps réel. Ce dernier sujet inclut aussi une comparaison entre **formats textes et binaires de sérialisation** des messages.

En plus de la comparaison des solutions existantes, quelques **POCs** ont été développés pour découvrir et tester le fonctionnement des solutions choisies.

Format de données humainement éditables existants

Avant de commencer ce travail conséquent de créer une nouvelle syntaxe, il est nécessaire de s'assurer qu'il n'existe pas d'autres librairies qui existent déjà et qui pourraient apporter la même expérience, simplicité et rapidité de rédaction. Nous avons aussi besoin d'avoir une intégration Rust puisque PLX est développé en Rust. Nous cherchons aussi une validation du contenu intégrée à l'éditeur, pour éviter des allers retours constants entre l'éditeur et l'affichage d'erreurs de rédaction dans PLX.

Les parseurs JSON vérifie que le document est correcte mais le choix des clés et valeurs n'est pas vérifié. C'est pour cette raison que le projet JSON Schema (17) existe. Un schéma JSON définit un ensemble de clés valides, les types attendus pour chaque valeur, les champs requis et optionnels. L'intégration de ce projet dans l'IDE permet d'intégrer des erreurs lorsque des structures ne respecte pas le schéma et facilite la rédaction avec l'auto-complétion des clés et valeurs. Nous cherchons une solution qui mixe dans un seul outil la définition de la syntaxe et sa validation.

La recherche se concentre sur les projets qui visent à créer des meilleure alternatives aux formats bien répandus ou qui ont un lien avec l'éducation. On ignore aussi les projets dont la spécification ou l'implémentation n'est pas encore utilisable en production. Ainsi, le langage de balise pour les recettes de cuisines Cooklang (18) n'est pas présenté. La recherche n'est pas évidente comme il existe de nombreuses manières de nommer ce que l'on cherche: langage de balise (*markup language*), format de donnée, syntaxe, langage de donnée, langage spécifique à un domaine (*Domain Specific Language* - DSL), ... La recherche a principalement été faite en anglais avec les mots-clés suivants la barre de recherche de Google, Github.com et de crates.io: `data format`, `syntax`, `human friendly`, `alternative to YAML`, `human writable`, et `human readable`.

KHI - Le langage de données universel

D'abord nommée UDL (*Universal Data Language*) (19), cette syntaxe a été inventée pour mixer les possibilités du JSON, YAML, TOML, XML, CSV et Latex, afin de supporter toutes les structures de données modernes. Plus concrètement, les balises, les structures, les listes, les tuples, les tables/matrices, les énumérations et les arbres hiérarchiques sont supportés.

```
{article}:
uuid: 0c5aacfe-d828-43c7-a530-12a802af1df4
type: chemical-element
key: aluminium
title: Aluminium
description: The <@element>:{chemical element} aluminium.
tags: [metal; common]

{chemical-element}:
symbol: Al
number: 13
stp-phase: <Solid>
melting-point: 933.47
boiling-point: 2743
density: 2.7
electron-shells: [2; 8; 3]

{references}:
wikipedia: \https://en.wikipedia.org/wiki/Aluminium
snl: \https://snl.no/aluminium
```

Snippet 6 – Un exemple simplifié de KHI tiré du README (20) décrivant un exemple d'article d'encyclopédie.

Les objectifs sont la polyvalence, un format source (fait pour être rédigé à la main), l'esthétisme et la simplicité. Le Snippet 6 permet de percevoir l'intérêt qu'une combinaison plus légère de toutes ces structures de données peut avoir. Cependant, PLX n'a pas besoin d'autant de possibilités, les différents séparateurs @, {, ;, [, \, etc. sont nécessaires pour que le parseur puisse différencier ces structures, mais créent une charge mentale additionnelle durant la rédaction. De plus, une implémentation en Rust est proposée (21) mais son dernier commit date du 11.11.2024, en plus du fait que le projet contient encore de nombreux `todo!()` dans son code.

Bitmark - le standard des contenus éducatifs digitaux

De nombreux formats de données existent pour décrire du contenu éducatif digital au vu de toutes les plateformes existantes autour de l'éducation et de l'enseignement. Cette diversité de formats rend l'interopérabilité très difficile et freine l'accès à la connaissance et restreint les créateurs de contenus et les éditeurs dans les possibilités de migration entre plateformes.

Bitmark est un standard open-source (22), qui vise à uniformiser tous ces formats (23). La stratégie est de définir un format basé sur le contenu (*Content-first*) plutôt que son rendu (*Layout-first*) permettant un affichage sur tout type d'appareils incluant les appareils mobiles (23). C'est la Bitmark Association en Suisse à Zurich qui développe ce standard, notamment à travers des Hackatons organisés en 2023 et 2024 (24).

Le standard permet de décrire du contenu statique, comme des articles, et du contenu interactif comme des quiz de divers formats. Deux équivalents sont définis : le *bitmark markup language* et le *bitmark JSON data model* (25). La partie quiz du standard inclut des textes à trous, des questions à choix multiple, du texte à surligner, des essais, des vrai/faux, des photos à prendre, des audios à enregistrer et de nombreux autres types d'exercices.

```
[.multiple-choice-1]
[!What color is milk?]
[?Cows produce milk.]
[+white]
[-red]
[-blue]
```

Snippet 7 – Un exemple de question à choix multiple tiré de leur documentation (26).

L'option correcte `white` est préfixée par `+` et les 2 autres options incorrectes par `-`.

Plus haut, `[! ...]` décrit une consigne, `[? ...]` décrit un indice.

```
{
  "markup": "[.multiple-choice-1]\n[!What color is milk?]\n[+white]\n[-red]\n[-blue]",
  "bit": {
    "type": "multiple-choice-1",
    "format": "text",
    "item": [],
    "instruction": [ { "type": "text", "text": "What color is milk?" } ],
    "body": [],
    "choices": [
      { "choice": "white", "item": [], "isCorrect": true },
      { "choice": "red", "item": [], "isCorrect": false },
      { "choice": "blue", "item": [], "isCorrect": false }
    ],
    "hint": [ { "type": "text", "text": "Cows produce milk." } ],
    "isExample": false,
    "example": []
  }
}
```

Snippet 8 – Equivalent de Snippet 7 dans le Bitmark JSON data model (26)

La plateforme Open Taskpool, qui met à disposition des exercices d'apprentissage de langues (27), fournit une API JSON utilisant le *bitmark JSON data model*.

```
curl "https://taskpool.taskbase.com/exercises?translationPair=de->en&word=school&exerciseType=bitmark.cloze"
```

Snippet 9 – Requête HTTP à Open Taskpool pour demander une paire de mots de l'allemand vers l'anglais, autour du mot `school` et de format `cloze` (texte à trou).

```

"cloze": {
  "type": "cloze",
  "format": "text",
  "instruction": "Gegeben: \"Früher war hier eine Schule.\", schreiben Sie das fehlende Wort",
  "body": [
    { "type": "text", "text": "There used to be a " },
    {
      "type": "gap",
      "solutions": [ "school" ],
      "answer": { "text": "" }
    },
    { "type": "text", "text": " here." }
  ]
},

```

Snippet 10 – Extrait de la réponse au Snippet 9, respectant le standard Bitmark (28). La phrase `There used to be a ____ here.` doit être complétée par `school`, en s'aidant du texte en allemand.

Une autre plateforme, Classtime, utilise Bitmark pour son système d'import et export de questions (29). On voit dans leur documentation (30) que le système de création d'exercices reste basé sur des formulaires.

Ces 2 exemples donnent l'impression que la structure JSON est plus utilisée que le *markup*. Au vu de tous séparateurs et symboles de ponctuations à se rappeler, et la présence d'un équivalent JSON, la spécification du *markup* n'a peut-être pas été optimisée pour la rédaction à la main directement. En plus, Bitmark ne spécifie pas de type d'exercices programmation nécessaires à PLX. On salue au passage l'envie de standardiser le format des différentes plateformes, à long-terme cela ne peut que simplifier la vie des enseignant·es dans la gestion de leur contenu et augmenter la qualité de la pratique des étudiant·es.

NestedText – Un meilleur JSON

NestedText se veut *human-friendly*, similaire au JSON, mais pensé pour être facile à modifier et visualiser par les humains. Le seul type de donnée scalaire supporté est la chaîne de caractères, afin de simplifier la syntaxe et retirer les guillemets (31). En plus des types de données restreints, l'autre différence avec le YAML est la facilité d'intégrer des morceaux de code sans échappements ni guillemets, les caractères de données ne peuvent pas être confondus avec NestedText (32).

```

Margaret Hodge:
  position: vice president
  address:
    > 2586 Marigold Lane
    > Topeka, Kansas 20682
  phone: 1-470-555-0398
  email: margaret.hodge@ku.edu
  additional roles:
    - new membership task force
    - accounting task force

```

Snippet 11 – Exemple tiré de leur README (31)

Les tabulations restent nécessaires pour définir la hiérarchie. Tout comme le JSON la validation du contenu n'est géré que par des bibliothèques externes qui vérifient la validité à l'aide d'un schéma (33). De plus, l'implémentation officielle est en Python et il n'en existe pas pour le Rust. Il existe une crate réservée qui est restée vide (34).

SDLang - Simple Declarative Language

SDLang se définit comme « une manière simple et concise de représenter des données textuellement. Il a une structure similaire au XML : des tags, des valeurs et des attributs, ce qui en fait un choix polyvalent pour la sérialisation de données, des fichiers de configuration ou des langages déclaratifs. » (Traduction personnelle de leur site web (35)). SDLang définit également différents types de nombres (32 bits, 64 bits, entiers, flottants...), 4 valeurs de booléens (`true`, `false`, `on`, `off`), différents formats de dates et un moyen d'intégrer des données binaires encodées en Base64.

```
// This is a node with a single string value
title "Hello, World"

// Multiple values are supported, too
bookmarks 12 15 188 1234

// Nodes can have attributes
author "Peter Parker" email="peter@example.org" active=true

// Nodes can be arbitrarily nested
contents {
  section "First section" {
    paragraph "This is the first paragraph"
    paragraph "This is the second paragraph"
  }
}

// Anonymous nodes are supported
"This text is the value of an anonymous node!"

// This makes things like matrix definitions very convenient
matrix {
  1 0 0
  0 1 0
  0 0 1
}
```

Snippet 12 – Exemple de SDLang tiré de leur site web (35)

Cet exemple en Snippet 12 est intéressant par le faible nombre de caractères réservés et la densité d'information. Il s'approche de ce qui avait été imaginé sur la syntaxe DY, dans l'introduction en Figure 8. En YAML, trois lignes auraient été nécessaires à définir l'auteur avec son nom, email et un attribut booléen. En SDLang une seule ligne suffit: `author "Peter Parker" email="peter@example.org" active=true`. Les neuf valeurs de la matrice sont définie sur seulement cinq lignes, avec l'espace comme séparateur.

Il est regrettable que les strings doivent être entourées de guillemets. Le texte brut sur plusieurs lignes (comme du code) doit être entouré de backticks ``` (36). De même, la définition de la hiérarchie d'objets nécessite d'utiliser une paire d'accolades.

KDL - Cuddly Data language

```
package {
  name my-pkg
  version "1.2.3"

  dependencies {
    // Nodes can have standalone values as well as
    // key/value pairs.
    lodash "^3.2.1" optional=#true alias=underscore
  }

  scripts {
    // "Raw" and dedented multi-line strings are supported.
    message ""
      hello
      world
    ""
    build #""
      echo "foo"
      node -c "console.log('hello, world!');"
      echo "foo" > some-file.txt
    ""#
  }
}
```

Snippet 13 – Exemple de KDL simplifié tiré de leur site web (37)

Si l'exemple en Snippet 13 paraît proche de SDLang, c'est normal puisque KDL est un fork de SDLang. Les améliorations qui nous intéressent concernent la possibilité de retirer des guillemets pour les strings sans espace (`person name=Samuel` au lieu de `person name="Samuel"`). Cette simplification n'inclut malheureusement pas le texte multiligne, qui demande d'être entourée par `""` . Le problème d'intégration de morceaux de code entre ``` pour certains langages qui utilisent ce symbole (comme Bash), a été relevé par l'auteur du fork dans la FAQ. Le text brut est ainsi supportée avec un `#` ajouté autour des guillemets, par exemple `regex #"\d{3}" "[^/"]+"#` ou dans la Snippet 13 avec le noeud `build` . Une répétition des `#` permet d'inclure ce caractère littéral pour éviter tout besoin d'échappement. Par exemple `msg ##"hello#"john"##` contient un noeud `msg` avec la valeur `hello#"john` (37).

En dehors des autres désavantages déjà évoqués pour SDLang, il reste toujours le problème des types de nombres qui peuvent créer des ambiguïtés avec le texte. C noeud `version 1.2.3` est interprété comme nombre à virgule avec une erreur de format, il a besoin de guillemets `version "1.2.3"` pour indiquer que ce n'est pas un nombre.

Conclusion

En conclusion, au vu du nombre de tentatives/variantes existantes, qui va au delà de ce qui a été documenté dans ce rapport, on voit que la verbosité des formats largement répandus du XML, JSON et même du YAML est un problème identifié par plusieurs personnes. Même Apple a fait son propre format de configuration, le Pkl qui mixe des constructions de programmation et de données pour la validation des fichiers (38).

La diminution de la verbosité des syntaxes décrites précédemment est intéressante mais elles ciblent des usages plus avancés que nécessaire pour PLX. Parfois on y gagne à éviter des guillemets, parfois d'autres séparateurs, on rend l'information plus dense... Mais le besoin d'exprimer de la hiérarchie sans tabulations ni accolades perdure, tout comme celui de la validation intégrée. Notre syntaxe DY souhaite proposer une approche encore plus légère, en représentant moins de chose pour simplifier encore la rédaction.

Librairies de parsing en Rust

Après s'être intéressé aux syntaxes existantes, nous nous intéressons maintenant aux solutions existantes pour simplifier ce parsing de cette nouvelle syntaxe en Rust.

Après quelques recherches avec le tag `parser` sur crates.io (39), j'ai trouvé la liste de librairies suivantes :

- `winnow` (40), fork de `nom`, utilisé notamment par le parseur Rust de KDL (41)
- `nom` (42), utilisé notamment par `cexpr` (43)
- `pest` (44)
- `combine` (45)
- `chumsky` (46)

À noter aussi l'existence de la crate `serde`, un framework de sérialisation et désérialisation très populaire dans l'écosystème Rust (selon lib.rs (47)). Il est notamment utilisé pour les parseurs JSON et TOML. Ce n'est pas une librairie de parsing mais un modèle de donnée basée sur les traits de Rust pour faciliter son travail. Au vu du modèle de données de Serde (48), qui supporte 29 types de données, ce projet paraît à l'auteur apporter plus de complexités qu'autre chose pour trois raisons :

1. Seulement les strings, listes et structs sont utiles pour PLX. Par exemple, les 12 types de nombres sont inutiles à différencier et seront propre au besoin de la variante.
2. La sérialisation (struct Rust vers syntaxe DY) n'est pas prévue, seul la désérialisation est utile.
3. Le mappage des clés et propriétés par rapport aux attributs des structs Rust qui seront générées, n'est pas du 1:1, cela dépendra de la structure définie pour la variante de PLX.

Après ces recherches et quelques essais avec `winnow`, l'auteur a finalement décidé qu'utiliser une librairie était trop compliqué pour le projet et que l'écriture manuelle d'un parseur ferait mieux l'affaire. La syntaxe DY est relativement petite à parser, et sa structure légère et souvent implicite rend compliqué l'usage de librairies pensées pour des langages de programmation très structuré.

Par exemple, une simple expression mathématique `((23+4) * 5)` paraît idéale pour ces outils, les débuts et fin sont claires, une stratégie de combinaisons de parseurs fonctionnerait bien pour les expressions parenthésées, les opérateurs et les nombres. Elles semblent bien adaptées à exprimer l'ignorance des espaces, extraire les nombres tant qu'ils contiennent des chiffres, extraire des opérateurs et les deux opérandes autour...

Pour DY, l'aspect multiligne et le fait qu'une partie des clés est optionnelle, complique l'approche de définir le début et la fin et de combiner récursivement des parseurs comme on ne sait pas facilement où est la fin.

```
exo Dog struct
Consigne très longue

en *Markdown*
sur plusieurs lignes

check la struct a la bonne taille
see sizeof(Dog) = 12
exit 0
...
```

Snippet 14 – Exemple d'un début d'exercice de code, on voit que la consigne se trouve après la ligne `exo` et continue sur plusieurs lignes jusqu'à qu'on trouve une autre clé (ici `checks`). Même problème sur pour la fin du contenu de `see`, jusqu'au prochain `see` ou `exit` ou `check`

Les serveurs de langage et bibliothèques Rust

Une part importante du support d'un langage dans un éditeur, consiste en l'intégration des erreurs, l'auto-complétion, les propositions de corrections, des informations au survol... et de nombreuses fonctionnalités qui améliorent la compréhension ou l'interaction. L'avantage d'avoir les erreurs de compilation directement soulignées dans l'éditeur, permet de voir et corriger immédiatement les problèmes sans lancer une compilation manuelle dans une interface séparée.

Contrairement au surlignage de code, ces fonctionnalités demandent une compréhension beaucoup plus fine, ils sont implémentés dans des processus séparés de l'éditeur (aucun langage de programmation n'est ainsi imposé). Ces processus séparés sont appelés des serveurs de langage (*language server*). Les éditeurs qui intègrent Tree-Sitter développent un client LSP qui se charge de lancer ce serveur, de lancer des requêtes et d'intégrer les données des réponses dans leur interface visuelle.

La communication entre l'éditeur et un serveur de langage démarré pour le fichier en cours, se fait via le `Language Server Protocol (LSP)`. Ce protocole inventé par Microsoft pour VSCode, résout le problème des développeurs de langages qui doivent supporter chaque éditeur de code indépendamment avec des API légèrement différentes pour faire la même chose. Le projet a pour but également de simplifier la vie des nouveaux éditeurs pour intégrer rapidement des dizaines de langages via ce protocole commun et standardisé (49).

```

1 fn main() {
2   let name: &str = " John ".trim| ;
fn(&self) -> &str

```

Returns a string slice with leading and trailing whitespace removed.

'Whitespace' is defined according to the terms of the Unicode Derived Core Property `White_Space`, which includes newlines.

Examples

```

let s = "\n Hello\tworld\t\n";

```

trim()
trim_matches(...)
trim_right_matches(...)
trim_ascii()
trim_ascii_start()
trim_start_matches(...)
trim_ascii_end()
trim_end_matches(...)
trim_start()
trim_end()

Figure 12 – Exemple d'auto-complétion dans Neovim, générée par le serveur de langage `rust-analyzer` sur l'appel d'une méthode sur les `&str`

Les points clés du protocole à relever sont les suivants :

- **JSON-RPC** (*JSON Remote Procedure Call*) est utilisé comme format de sérialisation des requêtes. Similaire au HTTP, il possède des entêtes et un corps. Ce standard définit quelques structures de données à respecter. Une requête doit contenir un champ `jsonrpc`, `id`, `method` et optionnellement `params` (50). Il est possible d'envoyer une notification (requête sans attendre de réponse). Par exemple, le champ `method` va indiquer l'action qu'on tente d'appeler, ici une des fonctionnalités du serveur. Voir Snippet 15
- Un serveur de langage n'a pas besoin d'implémenter toutes les fonctionnalités du protocole. Un système de capacités (*Capabilities*) est défini pour annoncer les méthodes implémentées (51).
- Le transport des messages JSON-RPC peut se faire en `stdio` (flux standards d'entrée/sortie), sockets TCP ou même en HTTP.

```
Content-Length: ... \r\n
\r\n
{
  "jsonrpc": "2.0",
  "id": 1,
  "method": "textDocument/completion",
  "params": {
    ...
  }
}
```

Snippet 15 – Exemple de requête en JSON-RPC envoyé par le client pour demander des propositions d'auto-complétion à une position de curseur données. Tiré de la spécification (52)

Quelques exemples de serveurs de langages implémentés en Rust

- `tinymist`, serveur de langage de Typst (système d'édition de document, utilisé pour la rédaction de ce rapport)
- `rust-analyzer`, serveur de langage officiel du langage Rust
- `asm-lsp` (53), permet d'inclure des erreurs dans du code assembleur

D'autres exemples de serveurs de langages implémentés dans d'autres langages

- `jdts` le serveur de langage pour Java implémenté en Java (54)
- `tailwindcss-language-server`, le serveur de langage pour le framework CSS TailwindCSS, implémenté en TypeScript (55)
- `typescript-language-server` et pour finir celui pour TypeScript, implémenté en TypeScript également (56)
- et beaucoup d'autres projets existent...

Une crate commune à plusieurs projets est `lsp-types` (57) qui définit les structures de données, comme `Diagnostic`, `Position`, `Range`. Ce projet est utilisé par `lsp-server`, `tower-lsp` et d'autres (58).

Adoption

Selon la liste sur le site de la spécification (59), la liste des IDE qui supportent le LSP est longue : Atom, Eclipse, Emacs, GoLand, IntelliJ IDEA, Helix, Neovim, Visual Studio, VSCode bien sûr et d'autres. La liste des serveurs LSP (60) quant à elle, contient plus de 200 projets, dont 40 implémentés en Rust ! Ce large support et ces nombreux exemples faciliteront le développement de ce serveur de langage et son intégration dans différents IDE.

Librairies disponibles

En cherchant à nouveau sur `crates.io` sur le tag `lsp`, on trouve différents projets dont `async-lsp` (61) utilisée dans `nil` (62) (un serveur de langage pour le système de configuration de NixOS) et de la même auteure.

Le projet `tinymist` a extrait une crate `sync-ls`, mais le README déconseille son usage et conseille `async-lsp` à la place (63). En continuant la recherche, on trouve encore un autre `tower-lsp` et un fork `tower-lsp-server` (64)... `rust-analyzer` a également extrait une crate `lsp-server`.

Choix final

L'auteur travaillant dans Neovim, l'intégration se fera en priorité dans Neovim pour ce travail. L'intégration dans VSCode pourra être fait dans le futur et devrait être relativement simple.

Les 2 projets les plus utilisés (en termes de *reverse dependencies* sur `crates.io`) sont `lsp-server` (65) (56) et `tower-lsp` (85) (66). L'auteur a choisi d'utiliser la crate `lsp-server` étant développé par la communauté Rust, la probabilité d'une maintenance long-terme est plus élevée, et le

projet `tower-lsp` est basée sur des abstractions asynchrones, l'auteur préfère partir sur la version synchrone pour simplifier l'implémentation.

Cette partie est un nice-to-have, l'auteur espère avoir le temps de l'intégrer dans ce travail. Après quelques heures sur le POC suivant, on voit cela semble être assez facile et la possibilité d'ajouter progressivement le support de fonctionnalités est aussi un atout.

POC de serveur de langage avec `lsp-server`

L'auteur a modifié et exécuté l'exemple de `goto_def.rs` fourni par la crate `lsp-server` (67). Il a aussi créé un script `demo.fish` permettant de lancer la communication en stdin et attendre entre chaque requête. Cet exemple démontre la communication qui se produit quand on clique sur un `Aller à la définition` dans un IDE. L'IDE va lancer le serveur de langage associé au fichier édité en lançant simplement le processus et en communication via les flux standards. Il y a d'abord une phase d'initialisation et d'annonces des capacités puis l'IDE peut envoyer des requêtes.

```
CLIENT: Content-Length: 85

{"jsonrpc": "2.0", "method": "initialize", "id": 1, "params": {"capabilities": {}}}
SERVER: Content-Length: 78

{"jsonrpc": "2.0", "id": 1, "result": {"capabilities": {"definitionProvider": true}}}
CLIENT: Content-Length: 59

{"jsonrpc": "2.0", "method": "initialized", "params": {}}

CLIENT: Content-Length: 167

{"jsonrpc": "2.0", "method": "textDocument/definition", "id": 2, "params":
{"textDocument": {"uri": "file:///tmp/test.rs"}, "position": {"line": 7, "character": 23}}}
SERVER: Content-Length: 144

{"jsonrpc": "2.0", "id": 2, "result": [{"range": {"end": {"character": 25, "line": 3}, "start": {"character": 12, "line": 3}}, "uri": "file:///tmp/another.rs"}]}
CLIENT: Content-Length: 67

{"jsonrpc": "2.0", "method": "shutdown", "id": 3, "params": null}
SERVER: Content-Length: 38

{"jsonrpc": "2.0", "id": 3, "result": null}
CLIENT: Content-Length: 54

{"jsonrpc": "2.0", "method": "exit", "params": null}
```

Figure 13 – Exemple de discussion en LSP une demande de `textDocument/definition`, output de `fish demo.fish` dans le dossier `pocs/lsp-server-demo`.

Les lignes après `CLIENT:` sont envoyés en stdin et celles après `SERVER` sont reçues en stdout.

L'initialisation nous montre que le serveur se présente comme supportant uniquement les « aller à la définition » (*Go to definition*) puisque `definitionProvider` est à `true`. Le client envoie ensuite une demande de `textDocument/definition`, en précisant que celle-ci doit être donnée sur le symbole dans un fichier `/tmp/test.rs` sur la ligne 7 au caractère 23.

L'auteur a codé en dur une liste de `Location` (positions dans le code pour cette définition), dans `/tmp/another.rs` sur la plage (`Range`) sur ligne 3 entre les caractères 12 et 25. Une fois la réponse envoyée, le client demande au serveur de s'arrêter.

Le code qui gère cette requête du type `GotoDefinition` se présente ainsi.

```
match cast::<GotoDefinition>(req) {  
  Ok((id, params)) => {  
    let locations = vec![Location::new(  
      Uri::from_str("file:///tmp/another.rs"?),  
      Range::new(Position::new(3, 12), Position::new(3, 25)),  
    )];  
    let result = Some(GotoDefinitionResponse::Array(locations));  
    let result = serde_json::to_value(&result).unwrap();  
    let resp = Response { id, result: Some(result), error: None };  
    connection.sender.send(Message::Response(resp))?;  
    continue;  
  }  
  ...  
};
```

Snippet 16 – Extrait de `goto_def.rs` modifié pour retourner un `Location` dans la réponse `GotoDefinitionResponse`

Cette communication permet de visualiser les échanges entre l'IDE et un serveur de langage. En pratique après avoir implémenté une logique de résolution des définitions un peu plus réaliste cette communication ne serait pas visible, mais profitera à l'intégration dans l'IDE. Si on l'intégrait dans VSCode, la fonctionnalité du clic droit + Aller à la définition fonctionnerait.

Systèmes de surlignage de code

Les IDE modernes supportent possèdent des systèmes de surlignage de code (ou surlignage syntaxique - *syntax highlighting*) permettant de rendre le code plus lisible en colorisant les mots, caractères ou groupe de symboles de même type (séparateur, opérateur, mot clé du langage, variable, fonction, constante...). Ces systèmes se distinguent par leurs possibilités d'intégration. Les thèmes intégrés aux IDE peuvent définir directement les couleurs pour chaque type de token. Pour un rendu web, une version HTML contenant des classes CSS spécifiques à chaque type de token peut être générée, permettant à des thèmes écrits en CSS de venir appliquer les couleurs. Les possibilités de génération pour le HTML pour le web impliquent parfois une génération dans le navigateur ou sur le serveur directement.

Un système de surlignage est très différent d'un parseur. Même s'il traite du même langage, dans un cas, on cherche juste à découper le code en tokens et y définir un type de token. Ce processus est très similaire à la première étape du lexer/tokenizer généralement rencontré dans les parseurs.

Textmate

Textmate est un IDE pour MacOS qui a inventé un système de grammaire Textmate. Elles permettent de décrire comment tokeniser le code basée sur des expressions régulières. Ces expressions régulières viennent de la librairie C Oniguruma (68). VSCode utilise ces grammaires Textmate (69). IntelliJ IDEA l'utilise également pour les langages non supportés par IntelliJ IDEA comme Swift, C++ et Perl (70).

Exemple de grammaire Textmate permettant de décrire un langage nommé `untitled` avec 4 mots clés et des chaînes de caractères entre guillemets, ceci matché avec des expressions régulières.

```
{ scopeName = 'source.untitled';
  fileTypes = ( );
  foldingStartMarker = '\\{\\s*$';
  foldingStopMarker = '^\\s*\\}';
  patterns = (
    { name = 'keyword.control.untitled';
      match = '\\b(if|while|for|return)\\b';
    },
    { name = 'string.quoted.double.untitled';
      begin = '"';
      end = '"';
      patterns = (
        { name = 'constant.character.escape.untitled';
          match = '\\\\.';
        }
      );
    },
  );
}
```

Snippet 17 – Exemple de grammaire Textmate tiré de leur documentation (71).

La documentation précise un choix important de conception: « A noter que ces regex sont matchées contre une seule ligne à la fois. Cela signifie qu'il n'est pas possible d'utiliser une pattern qui matche plusieurs lignes. La raison est technique: être capable de redémarrer le parseur à une ligne arbitraire et devoir reparser seulement un nombre minimal de lignes affectés par un changement. Dans la plupart des situations, il est possible d'utiliser le model `begin / end` pour dépasser cette limite. » (71) (Traduction personnelle, dernier paragraphe section 12.2).

Tree-Sitter

Tree-Sitter (72) se définit comme un « outil de génération de parser et une librairie de parsing incrémentale. Il peut construire un arbre de syntaxe concret (CST) depuis un fichier source et efficacement mettre à jour cet arbre quand le fichier source est modifié. » (72) (Traduction personnelle)

Rédiger une grammaire Tree-Sitter consiste en l'écriture d'une grammaire en JavaScript dans un fichier `grammar.js`. Le CLI `tree-sitter` va ensuite générer un parseur en C qui pourra être utilisé directement via le CLI `tree-sitter` durant le développement et être facilement embarquée comme librairie C sans dépendance dans n'importe quel type d'application (72, 73).

Tree-Sitter est supporté dans Neovim (74), dans le nouvel éditeur Zed (75), ainsi que d'autres. Tree-Sitter a été inventé par l'équipe derrière Atom (76) et est même utilisé sur GitHub, notamment pour la navigation du code pour trouver les définitions et références et lister tous les symboles (fonctions, classes, structs, etc) (77).

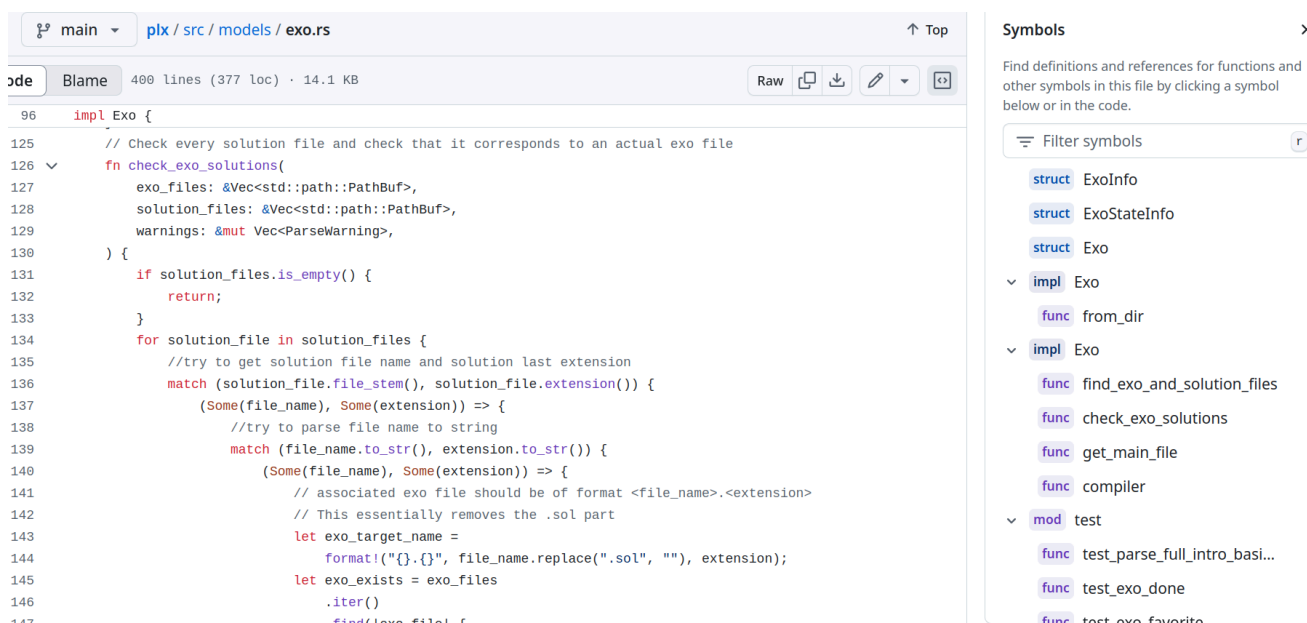


Figure 14 – Liste de symboles générées par Tree-Sitter, affichés à droite du code sur GitHub pour un exemple de code Rust de PLX

Surlignage sémantique

Le surlignage sémantique (*Semantic highlighting*) est une extension du surlignage syntaxique. Les serveurs de langage peuvent ainsi fournir des tokens sémantiques qui apportent une classification plus fine du langage, que les systèmes syntaxiques ne peuvent pas détecter. (78)

Without semantic highlighting:

```
9 function getFoldingRanges(languageModes: LanguageModes, document: TextDocument): FoldingRange[] {
10     let htmlMode = languageModes.getMode('html');
11     let range = Range.create(Position.create(0, 0), Position.create(document.lineCount, 0));
12     let result: FoldingRange[] = [];
13     if (htmlMode && htmlMode.getFoldingRanges) {
14         result.push(...htmlMode.getFoldingRanges(document));
15     }
```

With semantic highlighting:

```
9 function getFoldingRanges(languageModes: LanguageModes, document: TextDocument): FoldingRange[] {
10     let htmlMode = languageModes.getMode('html');
11     let range = Range.create(Position.create(0, 0), Position.create(document.lineCount, 0));
12     let result: FoldingRange[] = [];
13     if (htmlMode && htmlMode.getFoldingRanges) {
14         result.push(...htmlMode.getFoldingRanges(document));
15     }
```

Figure 15 – Exemple tiré de la documentation de VSCode, démontrant quelques améliorations dans le surlignage. Les paramètres `languageModes` et `document` sont colorisés différemment que les variables locales. `Range` et `Position` sont colorisées comme des classes.

`getFoldingRanges` dans la condition est colorisée en tant que fonction ce qui la différencie des autres propriétés. (78)

En voyant la liste des tokens sémantiques possible dans la spécification LSP (79), on comprend mieux l'intérêt et les possibilités de surlignage avancé. Par exemple, on trouve des tokens `macro`, `regexp`, `typeParameter`, `interface`, `enum`, `enumMember`, qui seraient difficiles de différencier durant la tokenisation, mais qui peuvent être surligné différemment pour mettre en avant leur différence sémantique.

Sur le Snippet 18 surligné ici uniquement grâce à Tree-Sitter (sans surlignage sémantique) on voit que les appels de `HEY` et `hi` dans le `main` ont les mêmes couleurs alors que l'un est une macro, l'autre une fonction. En effet, à l'appel, il n'est pas possible de les différencier, ce n'est que le contexte plus large que seul le serveur de langage possède, qu'on peut déterminer cette différence.

```
#include <stdio.h>

const char *HELLO = "Hey";
#define HEY(name) printf("%s %s\n", HELLO, name)
void hi(char *name) { printf("%s %s\n", HELLO, name); }

int main(int argc, char *argv[]) {
    hi("Samuel");
    HEY("Samuel");
    return 0;
}
```

Snippet 18 – Exemple de code C `hello.c`, avec macro et fonction surligné de la même manière à l'appel

Sur le Snippet 19, on voit que les 2 lignes `hi` et `HEY` sont catégorisés sans surprise comme des fonctions (noeuds `function`, `arguments`, ...).

```
(expression_statement ; [7, 4] - [7, 17]
  (call_expression ; [7, 4] - [7, 16]
    function: (identifieur) ; [7, 4] - [7, 6]
    arguments: (argument_list ; [7, 6] - [7, 16]
      (string_literal ; [7, 7] - [7, 15]
        (string_content)))) ; [7, 8] - [7, 14]
  (expression_statement ; [8, 4] - [8, 18]
    (call_expression ; [8, 4] - [8, 17]
      function: (identifieur) ; [8, 4] - [8, 7]
      arguments: (argument_list ; [8, 7] - [8, 17]
        (string_literal ; [8, 8] - [8, 16]
          (string_content)))) ; [8, 9] - [8, 15]
```

Snippet 19 – Aperçu de l'arbre syntaxique concret généré par Tree-Sitter récupéré via `tree-sitter parse hello.c`

Si on inspecte l'état de l'éditeur, on peut voir qu'au-delà des tokens générés par Tree-Sitter, le serveur de langage (`clangd` ici), a réussi à préciser la notion de macro au-delà du simple appel de fonction.

```
Semantic Tokens
- @lsp.type.macro.c links to PreProc    priority: 125
- @lsp.mod.globalScope.c links to @lsp  priority: 126
- @lsp.typemod.macro.globalScope.c links to @lsp  priority: 127
```

Snippet 20 – Extrait de la commande `:Inspect` dans Neovim avec le curseur sur le `HEY`

Ainsi dans Neovim une fois `clangd` lancé, l'appel de `HEY` prend ainsi la même couleur que celle attribuée sur sa définition.

Choix final

L'auteur a ignoré l'option du système de SublimeText. pour la simple raison qu'il n'est supporté nativement que dans SublimeText, probablement parce que cet IDE est propriétaire (80). Ce système utilisent des fichiers `.sublime-syntax`, qui ressemble à TextMate (81), mais rédigé en YAML.

Si le temps le permet, une grammaire sera développée avec Tree-Sitter pour supporter du surlignage dans Neovim.

Le choix de ne pas explorer plus les grammaires Textmate, laisse penser que l'auteur du travail délaisse complètement VSCode. Ce qui paraît étonnant comme VSCode est régulièrement utilisé par 73% des 65,437 répondants au sondage de StackOverflow 2024 (82).

Cette décision se justifie notamment par la roadmap de VSCode: entre mars et mai 2025 (83, 84), du travail d'investigation autour de Tree-Sitter a été fait pour explorer les grammaires existantes et l'usage de surlignage de code dans VSCode (85). Des premiers efforts d'exploration avait d'ailleurs déjà eu lieu en septembre 2022 (86).

L'usage du surlignage sémantique n'est pas au programme de ce travail mais pourra être exploré dans le futur si certains éléments sémantiques pourraient en bénéficier.

POC de surlignage de notre syntaxe avec Tree-Sitter

Ce POC vise à prouver que l'usage de Tree-Sitter fonctionne pour coloriser les clés et les propriétés de Snippet 21 pour ne pas avoir cet affichage noir sur blanc qui ne facilite pas la lecture.


```
// Basic MCQ exo
exo Introduction

opt .multiple
- C is an interpreted language
- .ok C is a compiled language
- C is mostly used for web applications
```

Snippet 21 – Un exemple de question choix multiple dans un fichier `mcq.dy`, décrite avec la syntaxe DY. Les clés sont `exo` (titre) et `opt` (options). Les propriétés sont `.ok` et `.multiple`.

Une fois la grammaire mise en place avec la commande `tree-sitter init`, il suffit de remplir le fichier `grammar.js`, avec une ensemble de règles construites via des fonctions fournies par Tree-Sitter et des expressions régulières. `seq` indique une liste de tokens qui viendront en séquence, `choice` permet de tester plusieurs options à la même position. On remarque également la liste des clés et propriétés insérés dans les tokens de `prefix` et `property`. La documentation **The Grammar DSL** de la documentation explique toutes les options possibles en détails (87).

```
module.exports = grammar({
  name: "dy",
  rules: {
    source_file: ($) => repeat($_line),
    _line: ($) =>
      seq( choice($.commented_line, $.prefixed_line, $.list_line, $.content_line), "\n"),
    prefixed_line: ($) =>
      seq($.prefix, optional(repeat($.property)), optional(seq(" ", $.content))),
    commented_line: (_) => token(seq(/\//, /\//, /\./+)),
    list_line: ($) =>
      seq($.dash, repeat($.property), optional(" "), optional($.content)),
    dash: (_) => token(prec(2, /\- /)),
    prefix: (_) => token(prec(1, choice("exo", "opt"))),
    property: (_) => token(prec(3, seq(".", choice("multiple", "ok")))),
    content_line: ($) => $.content,
    content: (_) => token(prec(0, /\./+)),
  },
});
```

Snippet 22 – Résultat de la grammaire minimaliste `grammar.js`, définissant un ensemble de règles sous `rules`.

On observe dans le Snippet 22 plusieurs règles :

- `source_file` : décrit le point d'entrée d'un fichier source, défini comme une répétition de ligne.
- `_line` : une ligne est une séquence d'un choix entre 4 types de lignes qui sont chacune décrites en dessous et un retour à la ligne
- `prefixed_line` : une ligne préfixée consiste en séquence de token composé d'une clé en préfixe, puis optionnellement d'un ou plusieurs propriétés. Elle se termine optionnellement par un contenu qui commence après un premier espace
- `commented_line` définit les commentaires comme `//` puis un reste
- `list_line`, `dash` et le reste des règles suivent la même logique de définition

Après avoir appelé `tree-sitter generate` pour générer le code du parser C et `tree-sitter build` pour le compiler, on peut demander au CLI de parser un fichier donné et afficher le CST. Dans cet arbre qui démarre avec son noeud racine `source_file`, on y voit les noeuds du même type que les règles définies précédemment, avec le texte extrait dans la plage de caractères associée au noeud. Par exemple, on voit que l'option `C is a compiled language` a bien été extraite à la ligne 5, entre le

byte 6 et 30 (5:6 - 5:30) en tant que `content` . Elle suit un token de `property` avec notre propriété `.ok` et le tiret de la règle `dash` .

```
dy> tree-sitter parse -c mcq.dy
0:0 - 7:0      source_file
0:0 - 0:16     commented_line `// Basic MCQ exo`
0:16 - 1:0     "\n"
1:0 - 1:16     prefixed_line
1:0 - 1:3      prefix `exo`
1:3 - 1:4      " "
1:4 - 1:16     content `Introduction`
1:16 - 3:0     "\n"
3:0 - 3:13     prefixed_line
3:0 - 3:3      prefix `opt`
3:3 - 3:13     property `.multiple`
3:13 - 4:0     "\n"
4:0 - 4:30     list_line
4:0 - 4:2      dash `-`
4:2 - 4:30     content `C is an interpreted language`
4:30 - 5:0     "\n"
5:0 - 5:30     list_line
5:0 - 5:2      dash `-`
5:2 - 5:5      property `.ok`
5:5 - 5:6      " "
5:6 - 5:30     content `C is a compiled language`
5:30 - 6:0     "\n"
6:0 - 6:39     list_line
6:0 - 6:2      dash `-`
6:2 - 6:39     content `C is mostly used for web applications`
6:39 - 7:0     "\n"
```

Figure 16 – Concrete Syntax Tree généré par la grammaire définie sur le fichier `mcq.dy`

La tokenisation fonctionne bien pour cet exemple, chaque élément est correctement découpé et catégorisé. Pour voir ce snippet en couleurs, il nous reste deux choses à définir. La première consiste en un fichier `queries/highlighting.scm` qui décrit des requêtes de surlignage sur l'arbre (*highlights query*) permettant de sélectionner des noeuds de l'arbre et leur attribuer un nom de surlignage (*highlighting name*). Ces noms ressemblent à `@variable`, `@constant`, `@function`, `@keyword`, `@string`... et des versions plus spécifiques comme `@string.regexp`, `@string.special.path`. Ces noms sont ensuite utilisés par les thèmes pour appliquer un style.

```
(prefix) @keyword
(commented_line) @comment
(content) @string
(property) @property
(dash) @operator
```

Snippet 23 – Aperçu du fichier `queries/highlights.scm`

Le CLI supporte directement la configuration d'un thème via son fichier de configuration, on reprend simplement chaque nom de surlignage en lui donnant une couleur.

```
{
  "parser-directories": [ "/home/sam/code/tree-sitter-grammars" ],
  "theme": {
    "property": "#1bb588",
    "operator": "#20a8c3",
    "string": "#1f2328",
    "keyword": "#20a8c3",
    "comment": "#737a7e"
  }
}
```

Snippet 24 – Contenu du fichier de configuration de Tree-Sitter présent sur Linux au chemin `~/.config/tree-sitter/config.json`

```
// Basic MCQ exo
exo Introduction

opt .multiple
- C is an interpreted language
- .ok C is a compiled language
- C is mostly used for web applications
```

Figure 17 – Screenshot du résultat de la commande `tree-sitter highlight mcq.dy` avec notre exercice surligné

L'auteur de ce travail s'est inspiré de l'article **How to write a tree-sitter grammar in an afternoon** (88) pour ce POC. Le résultat de ce POC est encourageant, même s'il faudra probablement plus que quelques heures pour gérer les détails, comprendre, tester et documenter l'intégration dans Neovim, cette partie nice to have a des chances de pouvoir être réalisée dans ce travail au vu du résultat atteint avec ce POC.

Le surlignage sémantique pourrait être utile en attendant l'intégration de Tree-Sitter dans VSCode. L'extension `tree-sitter-vscode` en fait déjà une intégration avec cette approche, qui est beaucoup plus lente qu'une intégration native, mais qui fonctionne. À noter que l'extension n'est pas triviale à installer et configurer, qu'on peut considérer son usage encore expérimental. Elle nécessite d'avoir un build WASM de notre parseur Tree-Sitter (89).

```
≡ mcq.dy
1  // Basic MCQ exo
2  exo Introduction
3
4  opt .multiple
5  - C is an interpreted language
6  - .ok C is a compiled language
7  - C is mostly used for web applications
8
9
```

Figure 18 – Screenshot dans VSCode une fois l'extension `tree-sitter-vscode` configuré, le surlignage est fait via notre syntaxe Tree-Sitter via

Protocoles de communication bidirectionnels et formats de sérialisation

Le serveur de gestion de sessions live a besoin d'un système de communication bidirectionnelle en temps réel, afin de transmettre le code et les résultats des étudiants. Ces messages seront transformés dans un format standard, facile à sérialiser et désérialiser en Rust. Cette section explore les formats textuels et binaires disponibles, ainsi que les protocoles de communication bidirectionnelle.

JSON

Contrairement à toutes les critiques relevées précédemment sur le JSON et d'autres formats, dans leur usage en tant que format source, JSON est une option solide pour la communication client-serveurs. Le format JSON est très populaire pour les API REST, les fichiers de configuration, et d'autres usages.

```
use serde::{Deserialize, Serialize};
use serde_json::Result;

#[derive(Serialize, Deserialize)]
struct Person {
    name: String,
    age: u8,
    phones: Vec<String>,
}
// ...
let data = r#" {
    "name": "John Doe",
    "age": 43,
    "phones": [ "+44 1234567", "+44 2345678" ]
}"#;
let p: Person = serde_json::from_str(data).unwrap();
println!("Please call {} at the number {}", p.name, p.phones[0]);
```

Snippet 25 – Exemple simplifié de parsing de JSON, tiré de leur documentation (90).

```
use serde_json::json;

fn main() {
    // The type of `john` is `serde_json::Value`
    let john = json!({
        "name": "John Doe",
        "age": 43,
        "phones": [ "+44 1234567", "+44 2345678" ]
    });
    println!("first phone number: {}", john["phones"][0]);
    println!("{}", john.to_string());
}
```

Snippet 26 – Autre exemple de sérialisation vers JSON d'une structure arbitraire.
Egalement tiré de leur documentation (91).

En Rust, avec `serde_json`, il est simple de parser du JSON dans une struct. Une fois la macro `Deserialize` appliquée, on peut directement appeler `serde_json::from_str(json_data)`.

Protocol Buffers - Protobuf

Parmi les formats binaires, on trouve Protobuf, un format développé par Google pour sérialiser des données structurées, de manière compacte, rapide et simple. L'idée est de définir un schéma dans

un style non spécifique à un langage de programmation, puis de génération automatiquement du code pour interagir avec ces structures depuis du C++, Java, Go, Ruby, C# et d'autres. (92)

```
edition = "2023";

message Person {
  string name = 1;
  int32 id = 2;
  string email = 3;
}
```

Snippet 27 – Un simple exemple de description d'une personne en ProtoBuf tiré de leur site web (92).

```
Person john = Person.newBuilder()
    .setId(1234)
    .setName("John Doe")
    .setEmail("jdoe@example.com")
    .build();
output = new FileOutputStream(args[0]);
john.writeTo(output);
```

Snippet 28 – Et son usage en Java avec les classes autogénérées à la compilation tiré de leur site web (92).

Le langage Rust n'est pas officiellement supporté, mais un projet du nom de PROST! existe (93) et permet de générer du code Rust depuis des fichiers Protobuf.

MessagePack

Le slogan de MessagePack, format binaire de sérialisation: « C'est comme JSON, mais rapide et léger » (Traduction personnelle). Une implémentation en Rust du nom de RPM existe (94).

Websocket

Le protocole Websocket, définie dans la RFC 6455 (95), permet une communication bidirectionnelle entre un client et un serveur. A la place de l'approche de requête-réponses du HTTP, le protocole Websocket définit une manière de garder une connexion TCP ouverte et un moyen d'envoyer des messages dans les 2 sens. On évite ainsi d'ouvrir plusieurs connexions HTTP, une nouvelle à chaque fois qu'un événement se produit ou que le client veut vérifier si le serveur n'a pas d'événements à transmettre. La technologie a été pensée pour être utilisée par des applications dans les navigateurs, mais fonctionne également en dehors (95).

La section **1.5 Design Philosophy** explique que le protocole est conçu pour un *minimal framing* (encadrement minimal autour des données envoyées), juste assez pour permettre de découper le flux TCP en *frame* (en message d'une durée variable définie) et de distinguer le texte des données binaires. Le texte doit être encodé en UTF-8. (96)

La section **1.3. Opening Handshake**, nous explique que pour permettre une compatibilité avec les serveurs HTTP et intermédiaires sur le réseau, l'opening handshake (l'initialisation du socket une fois connecté) est compatible avec le format des entêtes HTTP. Cela permet d'utiliser un serveur websocket sur le même port qu'un serveur web, ou d'héberger plusieurs serveurs websocket sur différentes routes par exemple `/chat` et `/news`. (97)

Dans l'écosystème Rust, il existe plusieurs crate qui implémente le protocole, parfois côté client, côté serveur ou les deux. Il existe plusieurs approches sync (synchrone) et async (asynchrone),

nous nous concentrons ici sur une approche sync avec gestion des threads natifs manuelle pour simplifier l'implémentation et les recherches.

La crate `tungstenite` propose une abstraction du protocole qui permet de facilement interagir avec des `Message`, leur écriture `send()` et leur lecture `read()` de façon très simple (98). Elle passe la *Autobahn Test Suite* (suite de tests de plus de 500 cas pour vérifier une implémentation WebSocket) (99).

```
use std::net::TcpListener;
use std::thread::spawn;
use tungstenite::accept;

/// A WebSocket echo server
fn main () {
    let server = TcpListener::bind("127.0.0.1:9001").unwrap();
    for stream in server.incoming() {
        spawn (move || {
            let mut websocket = accept(stream.unwrap()).unwrap();
            loop {
                let msg = websocket.read().unwrap();

                // We do not want to send back ping/pong messages.
                if msg.is_binary() || msg.is_text() {
                    websocket.send(msg).unwrap();
                }
            }
        });
    }
}
```

Snippet 29 – Exemple de serveur echo en WebSocket avec la crate `tungstenite`. Tiré de leur README (98)

Une version async pour le runtime Tokio existe également, elle s'appelle `tokio-tungstenite`, si le besoin de passer à un modèle async avec Tokio se fait sentir, nous devrions pouvoir y migrer (100).

Il existe une crate `websocket` avec une approche sync et async, qui est dépréciée et dont le README (101) conseille l'usage de `tungstenite` ou `tokio-tungstenite` à la place (101).

Pour conclure cette section, il est intéressant de relever qu'il existe d'autres crates tel que `fastwebsockets` (102) à disposition, qui ont l'air de permettre de travailler à un plus bas niveau. Pour faciliter l'implémentation, nous les ignorons pour ce travail.

gRPC

gRPC est un protocole basé sur Protobuf, inventé par Google. Il se veut être un système de Remote Procedure Call (RPC - un système d'appel de fonctions à distance), universelle et performant qui supporte le streaming bidirectionnel sur HTTP2. La possibilité de travailler avec plusieurs langages reposent sur la génération automatique de code pour les clients et serveurs permettant de gérer la sérialisation en Protobuf et gérant le transport.

En plus des définitions des messages en Protobuf déjà présentés, il est possible de définir des services, avec des méthodes avec un type de message et un type de réponse.

```
// The greeter service definition.
service Greeter {
    // Sends a greeting
    rpc SayHello (HelloRequest) returns (HelloReply) {}
}

// The request message containing the user's name.
message HelloRequest {
    string name = 1;
}

// The response message containing the greetings
message HelloReply {
    string message = 1;
}
```

Snippet 30 – Exemple de fichier .proto définissant 2 messages et un service permettant d'envoyer un nom et de recevoir des salutations en retour. Tiré de leur documentation d'introduction (103)

Comme Protobuf, Rust n'est pas supporté officiellement, mais une implémentation du nom de Tonic existe (104), elle utilise PROST! mentionnée précédemment pour l'intégration de Protobuf.

Un article de 2019, intitulé **The state of gRPC in the browser** (105) montre que l'utilisation de gRPC dans les navigateurs web est encore malheureusement mal supportée. En résumé, « il est actuellement impossible d'implémenter la spécification HTTP/2 gRPC dans le navigateur, comme il n'y a simplement pas d'API de navigateur avec un contrôle assez fin sur les requêtes. » (Traduction personnelle). La solution a été trouvée à ce problème est le projet gRPC-Web qui fournit un proxy entre le navigateur et le serveur gRPC, faisant les conversions nécessaires entre gRPC-Web et gRPC.

Il reste malheureusement plusieurs limites : le streaming bidirectionnel n'est pas possible, le client peut faire des appels unaires (pour un seul message) et peut écouter une *server-side streams* (flux de messages venant du serveur). L'autre limite est le nombre maximum de connexions en streaming simultanées dans un navigateur sur HTTP/1.1 fixées à 6 (106), ce qui demande de restructurer ses services gRPC pour ne pas avoir plus de six connexions en *server-side streaming* à la fois.

tarpc

tarpc également développé sur l'organisation GitHub de Google sans être un produit officiel, se définit comme « un framework RPC pour Rust, avec un focus sur la facilité d'utilisation. Définir un service peut être fait avec juste quelques lignes de code et le code boilerplate du serveur est géré pour vous. » (Traduction personnelle) (107)

tarpc est différent de gRPC et Cap'n Proto « en définissant le schéma directement dans le code, au lieu d'utiliser un langage séparé comme Protobuf. Ce qui signifie qu'il n'y a pas de processus de compilation séparée et pas de changement de contexte entre différents langages. » (Traduction personnelle) (107)

Choix final

Par soucis de facilité de debug, d'implémentation et d'intégration, l'auteur a choisi de rester sur un format textuel et d'implémenter la sérialisation en JSON via la crate mentionnée précédemment `serde_json`. L'expérience existante des websocket de l'auteur, sa possibilité de choisir le format de données, et son solide support dans les navigateurs (au cas où PLX avait une version web un jour), font que ce travail utilisera la combinaison de Websocket et JSON.

gRPC aurait pu aussi être une option comme PLX est en dehors du navigateur, il ne serait pas touché par les limites exprimées. Cependant, cela rendrait plus difficile un support d'une version web de PLX si le projet en avait besoin dans le futur.

Quand l'usage de PLX dépassera des dizaines/centaines d'étudiants connectés en même moment et que la latence sera trop forte ou que les coûts d'infrastructures deviendront un souci, les formats binaires plus légers seront une option à creuser. Au vu des nombreux choix, mesurer la taille des messages, la latence de transport et le temps de sérialisation sera important pour faire un choix. D'autres projets pourraient également être considérés comme Cap'n Proto (108) qui se veut plus rapide que Protobuf, ou encore Apache Thrift (109). Ces dernières options n'ont pas été explorés dans cet état de l'art principalement parce qu'elles proposent un format binaire.

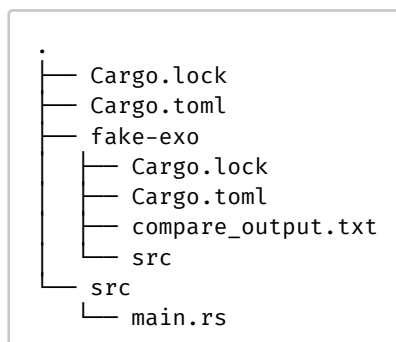
POC de synchronisation de messages JSON via Websocket avec tungstenite

Pour vérifier la faisabilité technique d'envoyer des messages en temps réel en Rust via websocket, un petit POC a été développé dans le dossier `pocs/websockets-json`. Le code et les résultats des checks doivent être transmis des étudiants depuis le client PLX des étudiants vers ce lui de l'enseignant, en passant par le serveur de session live.

À cause de sa nature interactive, il n'est pas évident de retranscrire ce qui s'y passe quand on lance le POC dans trois shells côte à côte, le mieux serait d'aller compiler et lancer à la main. Nous documentons ici un aperçu du résultat.

Ce petit programme en Rust prend en argument son rôle (`server`, `teacher` ou `student`), tout le code est ainsi dans un seul fichier `main.rs` et un seul binaire.

Ce programme a la structure suivante, le dossier `fake-exo` contient l'exercice à implémenter.



Snippet 31 – Structure de fichiers du POC.

```
// Just print "Hello <name> !" where <name> comes from argument 1
fn main() {
    println!("Hello, world!");
}
```

Snippet 32 – Code Rust de départ de l'exercice fictif à compléter par l'étudiant

Le protocole définit pour permettre cette synchronisation est découpé en 2 étapes.

Annnonce des clients

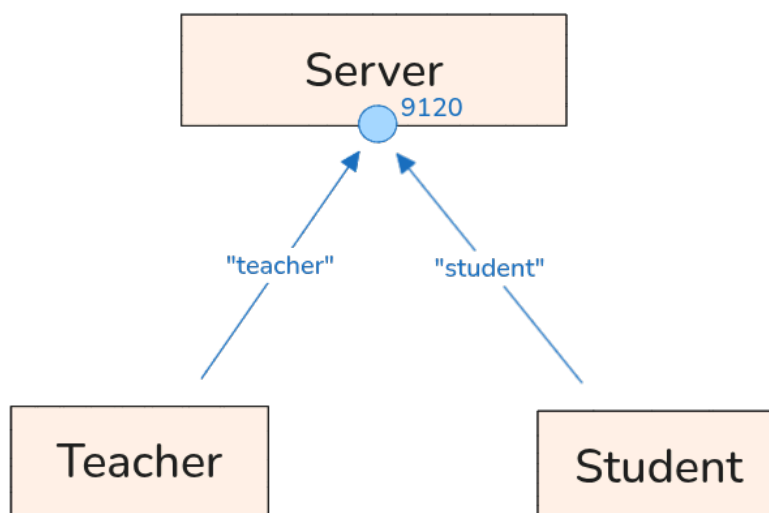


Figure 19 – La première partie consiste en une mise en place par la connexion et l'annonce des clients de leur rôle, en se connectant puis en envoyant leur rôle en string.

Transfert des résultats des checks

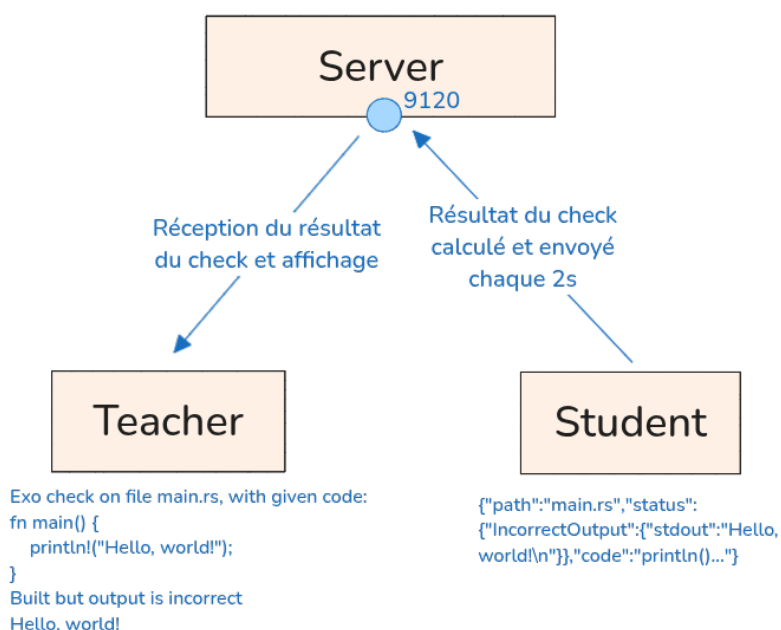


Figure 20 – La deuxième partie consiste en l'envoi régulier du client du résultat du check vers le serveur, qui ne fait que de transmettre au socket associé au `teacher`.

Dans un premier shell (S1), nous lançons en premier lieu le serveur :

```
websockets-json> cargo run -q server  
Starting server process ...  
Server started on 127.0.0.1:9120
```

Snippet 33 – Lancement du serveur et attente de connexions sur le port 9120.

Dans un deuxième shell (S2), on lance le `teacher` :

```
websockets-json> cargo run -q teacher
Starting teacher process ...
Sending whoami message
Waiting on student's check results
```

Snippet 34 – Lancement du `teacher`, connexion au serveur et envoi d'un premier message littéral `teacher` pour annoncer son rôle

Dans S1, on voit que le serveur a bien reçu la connexion et a détecté le rôle de `teacher`.

```
...
Teacher connected, saved associated socket.
```

Snippet 35 – `teacher` est bien connecté au serveur

Dans S3, on lance finalement le rôle de l'étudiant :

```
websockets-json> cargo run -q student
Starting student process ...
Sending whoami message
Starting to send check's result every 2000 ms
Sending another check result
{"path":"fake-exo/src/main.rs","status":{"IncorrectOutput":{"stdout":"Hello, world!\n"}},
"code":"// Just print \"Hello <name> !\" where <name> comes from argument 1\nfn main()
{\n    println!(\"Hello, world!\");\n}\n"}

```

Snippet 36 – Le processus `student` compile et exécute le check, afin d'envoyer le résultat, ici du type `IncorrectOutput`.

Le Snippet 37 nous montre le détail de ce message.

```
{
  "path": "fake-exo/src/main.rs",
  "status": {
    "IncorrectOutput": {
      "stdout": "Hello, world!\n"
    }
  },
  "code": "// Just print \"Hello <name> !\" where <name> comes from argument 1\nfn main()
{\n    println!(\"Hello, world!\");\n}\n"
}
```

Snippet 37 – Le message envoyé avec un chemin de fichier, le code et le statut. Le statut est une enum définie à « output incorrect », puisque l'exercice n'est pas encore implémenté.

Le serveur sur le S1, on ne voit que le `Forwarded one message to teacher`. Sur le S2, on voit immédiatement ceci:

```
Exo check on file fake-exo/src/main.rs, with given code:
// Just print "Hello <name> !" where <name> comes from argument 1
fn main() {
    println!("Hello, world!");
}
Built but output is incorrect
Hello, world!
```

Snippet 38 – Le `teacher` a bien reçu le message et peut l'afficher, la synchronisation temps réel a fonctionné.

Si l'étudiant introduit une erreur de compilation, un message avec un statut différent est envoyé, voici ce que reçoit le `teacher` :

```
Exo check on file fake-exo/src/main.rs, with given code:
// Just print "Hello <name> !" where <name> comes from argument 1
fn main() {
    println!("Hello, world!", args[3]);
}
failed build with error
  Compiling fake-exo v0.1.0
error: argument never used
   → src/main.rs:3:31
   |
3 |     println!("Hello, world!", args[3]);
   |                                ^^^^^^^ argument never used
   |                                |
   |                                formatting specifier missing
```

Snippet 39 – Le `teacher` a bien reçu le code actuel avec l'erreur et l'output de compilation de Cargo

Le système de synchronisation en temps réel permet ainsi d'envoyer différents messages au serveur qui le retransmet directement au `teacher`. Même si cet exemple est minimal puisqu'il ne vérifie pas la source des messages, et qu'il n'y a qu'un seul étudiant et enseignant impliqué, nous avons démontré que la crate `tungstenite` fonctionne.

Implémentation des POC

Les POC ont été implémenté dans le dossier `pocs` du repository Git de la documentation du projet. Ce dossier est accessible sur <https://github.com/samuelroland/tb-docs/tree/main/pocs>.

Développement du serveur de session live

Cette partie documente l'architecture et l'implémentation du serveur de session live, l'implémentation d'un client dans PLX et le protocole défini entre les deux.

La Figure 21 montre la vue d'ensemble des composants logiciels avec trois clients. Le serveur de session live est accessible par tous les clients. Les clients des étudiant·es transmettent et reçoivent d'autres informations que les clients des enseignant·es.

Tous les clients ont accès à tous les exercices, stockés dans des repository Git. Le parseur s'exécute sur les clients pour extraire les informations du cours, des compétences et des exercices. Le serveur n'a pas besoin de connaître les détails des exercices, il ne sert que de relai pour les participant·es d'une même session. Le serveur n'est utile que pour participer à des sessions live, PLX peut continuer d'être utilisé sans serveur pour l'entraînement seule.

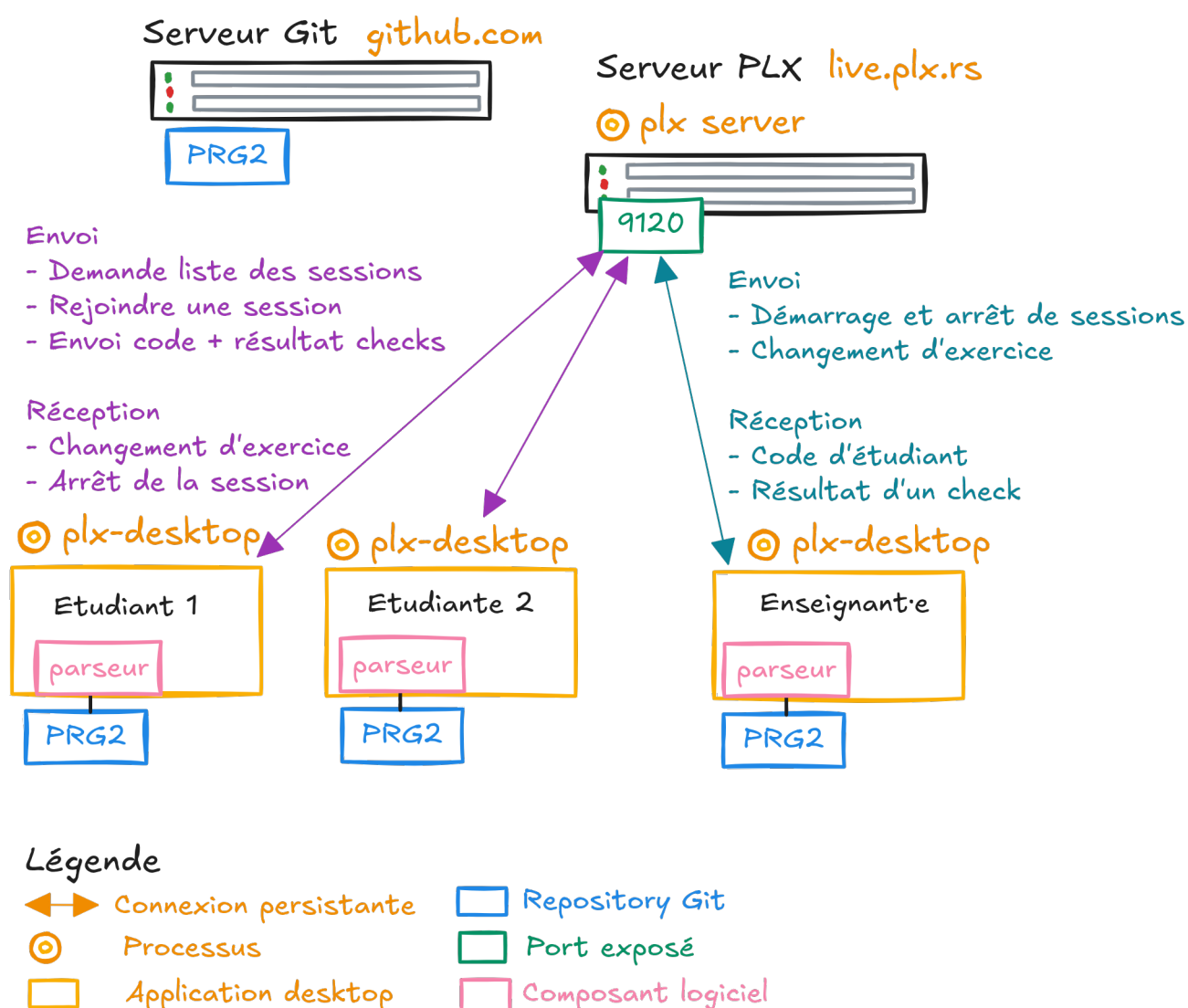


Figure 21 – Vue d'ensemble avec le serveur de session live, des clients, et notre parseur

Définition du protocole

Ce chapitre définit le protocole de communication qui régit les interactions entre les clients PLX et un serveur PLX.

Vue d'ensemble du protocole

Sur le plan technique, il fonctionne sur le protocole WebSocket pour permettre une communication bidirectionnelle. Trois parties composent notre protocole: la gestion de la connexion, la gestion des sessions et le transfert du code et résultats d'un exercice. La particularité du protocole est qu'il n'inclut pas d'authentification. Les clients sont néanmoins identifiés par un identifiant unique (`client_id`) permettant de reconnaître un client après une déconnexion temporaire.

Le protocole définit deux types de messages: les clients envoient des actions au serveur (message `Action`) et le serveur leur envoie des événements (message `Event`). La plupart des événements sont envoyés du serveur en réponse à des actions reçues.

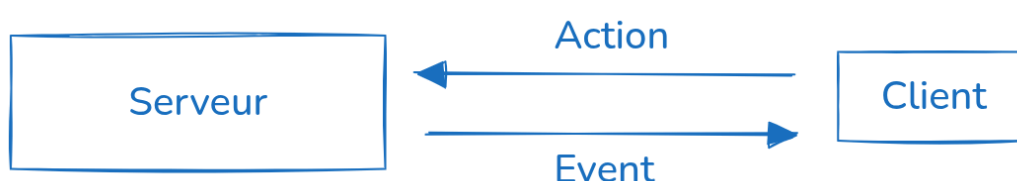


Figure 22 – Les deux types de messages ne sont envoyés que dans une direction

Ne pas avoir de système de compte implique que tous les clients sont égaux par défaut. Pour éviter que n'importe quel client puisse contrôler une session en cours et arrive à changer d'exercice ou arrêter la session, un système de rôle est défini. Nous aurions pu définir un rôle enseignant·e et étudiant·e, mais cela exclut d'autres contextes: lorsque des assistant·es sont présent·es ou qu'un groupe d'étudiant·es révisent ensemble, en dehors des cours. Nous avons besoin de définir deux rôles qui permettent de distinguer les clients qui gèrent une session et les autres qui y participent. Nous choisissons ainsi de les nommer respectivement **leader** et **follower**. Le serveur peut ainsi vérifier à chaque `Action` reçue que le rôle du client autorise l'action.

Ce rôle est attribué à chaque client dans une session, avoir un rôle en dehors d'une session ne fait pas de sens. Les clients followers suivent les exercices lancés par les clients leaders et envoient le code et les résultats des checks à chaque changement. Les clients leaders ne participent pas aux exercices, mais le serveur leur transfère chaque modification envoyée par les clients followers. Le protocole n'empêche pas d'avoir plusieurs leaders par session, pour permettre certains contextes avec plusieurs enseignant·es ou assistant·es présent·es, pour aider à relire tous les morceaux de code envoyés.

Un système de gestion des pannes du serveur et des clients est défini, pour éviter d'engendrer de la confusion dans l'expérience finale. Les instabilités de Wifi, la batterie vide ou un éventuel crash de l'application ne devrait pas impacter le reste des participant·es de la session. Quand le serveur s'éteint, en cas de panne ou de mise à jour, les clients doivent pouvoir afficher une alerte dans leur interface. Un·e enseignant·e qui se déconnecte involontairement, n'impacte pas la présence de la session, qui continuera d'exister sur le serveur.

Définition des sessions live

Le protocole tourne autour du concept de *session live*, qui peut être vu comme un endroit virtuel temporaire où plusieurs personnes s'entraînent sur les mêmes exercices au même moment. Une partie des personnes ne participent pas directement, mais observent l'entraînement des autres.

Une session est définie par un nom et un ID de groupe (`group_id`), cette combinaison est unique sur le serveur. Cet ID textuel de groupe est complètement arbitraire. Par défaut, le client PLX va prendre le lien HTTPS du repository Git pour regrouper les sessions du même cours. Dans le cas d'un fork du cours qui souhaiterait apparaître dans la même liste, cet ID peut être reconfiguré. Cette ID peut paraître inutile, mais elle présente deux intérêts importants: une simplification de l'accès à une session et une limitation du spam.

Si 100 sessions live tournent en même temps, il serait difficile de trouver une session en particulier parmi une liste de 100 entrées. Ainsi, grâce au regroupement par `group_id`, seules les sessions du cours seront listées. Si 1-6 enseignant·es enseignent un cours en même temps, la liste ne sera longue que de 1-6 entrées et le nom de la session sera suffisant pour que les étudiant·es puissent trouver celle qui les intéressent.

Un problème potentiel de spam est la création automatisée d'autres sessions avec des noms très proches des sessions légitimes pour tromper les étudiant·es. Un autre cas encore plus ennuyant de pollution d'une session, est l'envoi de morceau de code aléatoire de centaines de clients fictifs. Cette attaque rendrait le tableau de bord des enseignant·es inutilisable, comme le code des 20 étudiant·es seraient noyés au milieu de centaines d'autres. Puisqu'il est nécessaire de connaître le lien d'un repository Git d'un cours PLX, ce qui ne donne accès à une partie de la liste des sessions en cours du serveur, ce genre d'attaque est déjà rendue plus difficile pour un·e attaquant·e externe à l'école.

Une personne démarre une session pour un repository qui contient des exercices pour PLX et d'autres rejoignent pour faire ces exercices. Une fois une sélection d'exercices préparée, les exercices sont lancés l'un après l'autre au rythme imposé par le leader. La session vit jusqu'à que le leader l'arrête ou qu'un temps d'expiration côté serveur décide de l'arrêter après un certain temps d'inactivité. L'arrêt d'une session fait quitter tous les clients connectés mais ne coupe pas les connexions WebSocket.

Définition, identifiants et configuration du client

Un « client » est défini comme la partie logicielle de PLX qui se connecte à un serveur de session live. Un client n'a pas besoin d'être codé dans un langage ou pour une plateforme spécifique, le seul prérequis est la capacité d'utiliser le protocole WebSocket. Chaque client est anonyme (le nom n'est pas envoyé, il ne peut pas être connu de l'enseignant·e facilement), mais s'identifie par un `client_id`, qu'il doit persister. Cet ID doit rester secrète entre le client et serveur, sinon il devient possible de se faire passer pour un autre client, ce qui devient problématique pour un client leader.

Par souci de simplicité, les clients PLX génèrent un UUID version 4 (exemple `1be216e1-220c-4a0e-a582-0572096cea07`) (110). Le protocole ne définit pas de contrainte sur le contenu de cet identifiant, un autre format de plus grande entropie pourrait facilement être utilisé plus tard, si une sécurité plus accrue devenait nécessaire.

Les clients leader ont besoin d'identifier la source du message transféré. Est-ce qu'un bout de code vient d'un nouveau client ou correspond à une mise à jour d'un client existant ? Le `client_id` doit rester secret et ne doit pas être envoyé vers un autre client, il ne peut pas être utilisé pour ce problème. Nous avons besoin d'un autre identifiant de nature temporaire. Nous souhaitons garder l'intérêt de l'anonymité, cet identifiant doit être différent à chaque session pour un client donné.

La solution choisie consiste à générer un numéro de client `client_num`, valeur entière incrémentale (partant de zéro), attribué par le serveur dans l'ordre d'arrivée dans la session. L'ordre d'arrivée étant très souvent différent, chaque client devrait généralement avec un numéro différent. La deuxième utilité de ce numéro est de permettre aux participant·es de mentionner à l'oral un code spécifique, par exemple: *Je ne comprends pas l'erreur, est-ce que vous pouvez me dire pourquoi mon*

code ne compile pas, en numéro 8 ? Ou encore Sur le code 23 que vous aviez montré avant, est-ce que l'approche était meilleure que ce code 12 ?

Un client ne peut pas se connecter plusieurs fois simultanément au même serveur. Cela peut arriver lorsque l'on démarre l'application deux fois, le même `client_id` sera utilisé sur deux connexions WebSocket distinctes. Lors de la deuxième connexion, la première est fermée par le serveur après l'envoi d'une erreur. Une fois connecté, chaque client ne peut rejoindre qu'une session à la fois.

Pour qu'un client puisse se connecter au serveur, un repository d'un cours PLX doit contenir à sa racine un fichier `live.toml` avec les entrées visibles sur le Snippet 40.

```
# This is the configuration used to connect to a live server
domain = "live.plx.rs"
port = 9120
group_id = "https://github.com/samuelroland/plx-demo.git"
```

Snippet 40 – Exemple de configuration `live.toml`

Le `port` et le `group_id` sont optionnels. La valeur par défaut du port du protocole est utilisée et le `group_id` par défaut peut être récupéré via l'origine du repository cloné.

Transport, sérialisation et gestion de la connexion

Ce protocole se base sur le protocole WebSocket RFC 6455 (95) qui est basé sur TCP. Il utilise le port **9120** par défaut, qui a été choisi parmi la liste des ports non assignés publiés par l'IANA (111). Ce port est également configurable si nécessaire. Les messages, transmis dans le type de message `Text` du protocole WebSocket, sont transmis sous forme de JSON sérialisé en chaîne de caractères.

```
{
  "type": "SendFile",
  "content": {
    "path": "main.c",
    "content": "\n#include <stdio.h>\n\nint main(int argc, char *argv[]) {\n
printf(\"hello world!\\n\");\n    return 0;\n}\n"
  }
}
```

Snippet 41 – Un exemple de message en format JSON, ici l'action `SendFile`

Pour que le serveur et les clients connectés puissent savoir s'ils communiquent avec une version compatible, il est nécessaire d'envoyer un numéro de version de ce protocole à la première connexion. C'est le serveur qui sera souvent le plus à jour et décidera d'accepter ou refuser la connexion, en renvoyant un code HTTP 400 s'il la refuse.

Comme le montre le Snippet 42, les clients doivent se connecter en indiquant la version du protocole supportée par le client (`live_protocol_version`) et le `client_id` présenté précédemment (`live_client_id`). Si cette première requête ne contient pas ces informations, le serveur la refusera également.

```
ws://live.plx.rs:9120?live_protocol_version=0.1.0&live_client_id=e9fc3566-32e3-4b98-99b5-35be520d46cb
```

Snippet 42 – Lien de connexion en WebSocket

Les navigateurs web ne pouvant pas définir des entêtes HTTPs via l'API `WebSocket`, il est nécessaire de passer via la querystring.

Pour ce numéro de version on utilise le Semantic Versionning 2.0.0 (112). Le numéro actuel est `0.1.0` et restera sur la version majeur zéro (`0.x.y`) durant la suite du développement, jusqu'à que le protocole ait pris de la maturité.

La connexion WebSocket devrait se terminer comme le protocole WebSocket le définit, c'est à dire en fermant proprement la connexion WebSocket avec un message de type `close`.

Messages

Voici les actions définies, avec l'événement associé en cas de succès de l'action. Tous les champs et le message final en JSON doivent être encodés en UTF-8. Toutes les dates sont générées par le serveur en UTC. Les dates sont sérialisées sous forme de *timestamp*¹.

Identifiant	Clients autorisés	But	Événement associé	Événement envoyé
Action::StartSession	tous	Démarrer une session	Event::SessionJoined	même client
<pre>{ "type": "StartSession", "content": { "name": "PRG2 Jack", "group_id": "https://github.com/prg2/prg2.git" } }</pre>			<pre>{ "type": "SessionJoined", "content": 4 }</pre> <p>Le numéro retourné est le <code>client_num</code>.</p>	
Action::GetSessions	tous	Lister les sessions ouvertes pour un <code>group_id</code> donné	Event::SessionsList	au même client
<pre>{ "type": "GetSessions", "content": { "group_id": "https://github.com/prg2/prg2.git" } }</pre>			<pre>{ "type": "SessionsList", "content": [{ "name": "PRG2 Jack", "group_id": "https://github.com/prg2/prg2.git" }, { "name": "PRG2 Alissa", "group_id": "https://github.com/prg2/prg2.git" }] }</pre>	
Action::JoinSession	tous	Rejoindre une session en cours	Event::SessionJoined	au même client
<pre>{ "type": "JoinSession", "content": { "name": "PRG2 Alissa", "group_id": "https://github.com/prg2/prg2.git" } }</pre>			<pre>{ "type": "SessionJoined", "content": 4 }</pre> <p>C'est le même message pour les leaders et followers.</p>	
Action::LeaveSession	tous	Quitter la session en cours	Event::SessionLeaved	au même client
<pre>{ "type": "LeaveSession" }</pre>			<pre>{ "type": "SessionLeaved" }</pre>	
Action::StopSession	le leader qui a démarré la session	Arrêter la session en cours	Event::SessionStopped	à tous les clients de la session
<pre>{ "type": "StopSession" }</pre>			<pre>{ "type": "SessionStopped" }</pre>	

¹le nombre de secondes depuis l'époque Unix (1er janvier 1970).

Action::SendFile	followers	Envoyer une nouvelle version d'un fichier	Event::ForwardResult	aux clients leaders de la session
<pre>{ "type": "SendFile", "content": { "path": "main.c", "content": "\n#include <stdio.h>\n\nint main(int argc, char *argv[]) {\n printf(\"hello world!\\n\");\n return 0;\n}\n" } }</pre>		Tout le contenu du fichier de code est envoyé peu importe la nature de la modification.		
<pre>{ "type": "ForwardFile", "content": { "client_num": 23, "file": { "path": "main.c", "content": "\n#include <stdio.h>\n\nint main(int argc, char *argv[]) {\n printf(\"hello world!\\ \n\");\n return 0;\n}\n\n", "time": 1751632509 } } }</pre>				
Action::SendResult	followers	Envoyer le résultat d'un check	Event::ForwardResult	aux clients leaders de la session
<pre>{ "type": "SendResult", "content": { "check_result": { "index": 3, "state": { "type": "Passed" } } } }</pre>		<pre>{ "type": "ForwardResult", "content": { "client_num": 12, "result": { "check_result": { "index": 0, "state": { "type": "Passed" } } }, "time": 1751632509 } }</pre>		
Autres exemples de Action::SendResult				
<pre>{ "type": "SendResult", "content": { "check_result": { "index": 0, "state": { "type": "BuildFailed", "content": "main.c: In function 'main':\nmain.c:4:5: error: 'a' undeclared" } } } }</pre>		<pre>{ "type": "SendResult", "content": { "check_result": { "index": 1, "state": { "type": "CheckFailed", "content": "Hello Doe !" } } } }</pre>		<pre>{ "type": "SendResult", "content": { "check_result": { "index": 1, "state": { "type": "RunFailed", "content": "Hello\nsegfault" } } } }</pre>
Action::SwitchExo	leaders	Changer d'exercice actuel de la session, identifié par un chemin relatif	Event::ExoSwitched	à tous les clients de la session
<pre>{ "type": "SwitchExo", "content": { "path": "structs/hello-dog" } }</pre>		<pre>{ "type": "ExoSwitched", "content": { "path": "intro/salue-moi" } }</pre>		

Il reste encore des événements indépendants. L'événement `Stats` sur le Snippet 43 est envoyé aux leaders à chaque fois qu'un client rejoint ou quitte la session, excepté quand le leader créateur rejoint. L'événement `ServerStopped` sur le Snippet 44 est envoyé à tous les clients lorsqu'il doit s'arrêter.

```
{
  "type": "Stats",
  "content": {
    "followers_count": 32,
    "leaders_count": 2
  }
}
```

Snippet 43 – Message `Event::Stats`,
reçu uniquement par les clients leaders

```
{
  "type": "ServerStopped"
}
```

Snippet 44 – Message `Event::ServerStopped`

Pour conclure cette liste de messages, voici la liste des types d'erreurs qui peuvent être reçues du serveur via un `Event::Error`, contenant différents types de `LiveProtocolError`. Ces erreurs peuvent arriver dans différents contextes et ne sont pas toujours liées à une action précise. Une partie des erreurs ne peuvent pas arriver si le client gère correctement son état et ne tente pas des actions non autorisées par son rôle.

<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "FailedToStartSession", "reason": "There is already a session with the same group id and name combination." } }</pre>	<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "FailedToJoinSession", "reason": "No session found with this name in this group id" } }</pre>
Event :: Error(LiveProtocolError :: FailedToStartSession)	Event :: Error(LiveProtocolError :: FailedToJoinSession)
<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "FailedSendingWithoutSession" } }</pre>	<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "FailedToLeaveSession" } }</pre>
Event :: Error(LiveProtocolError :: FailedSendingWithoutSession)	Event :: Error(LiveProtocolError :: FailedToLeaveSession)
<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "SessionNotFound" } }</pre>	<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "CannotJoinOtherSession" } }</pre>
Event :: Error(LiveProtocolError :: SessionNotFound)	Event :: Error(LiveProtocolError :: CannotJoinOtherSession)
<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "ForbiddenSessionStop" } }</pre>	<pre>{ "type": "Error", "content": { "type": "ActionOnlyForLeader", "reason": "switch of exo" } }</pre>
Event :: Error(LiveProtocolError :: ForbiddenSessionStop)	Event :: Error(LiveProtocolError :: ActionOnlyForLeader)

Diagrammes de séquence

Maintenant que les différents types de messages sont connus, voici quelques diagrammes de séquence pour mieux comprendre le déroulement d'une session et l'ordre des messages.

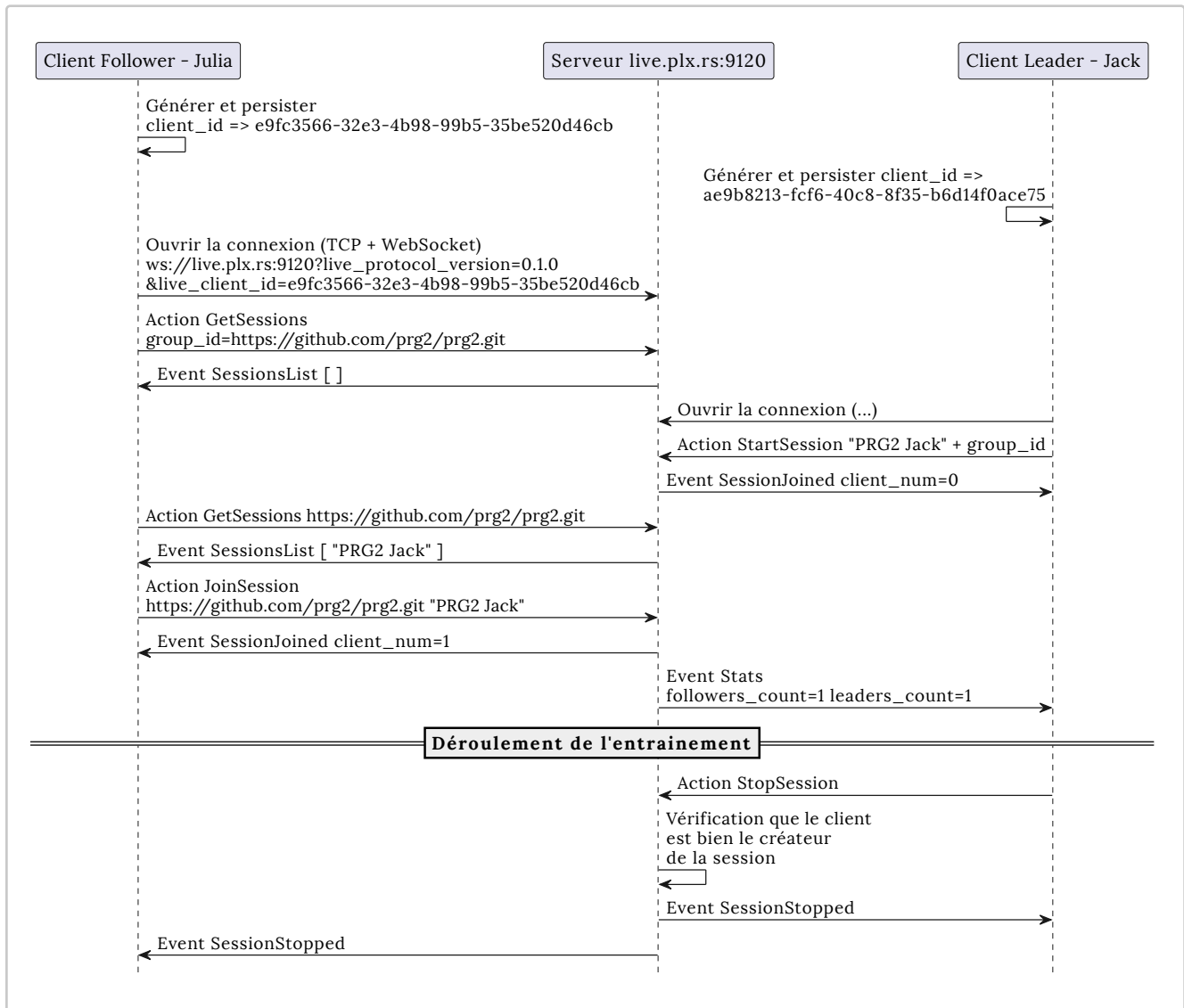


Figure 23 – Exemple de communication avec gestion d'une session

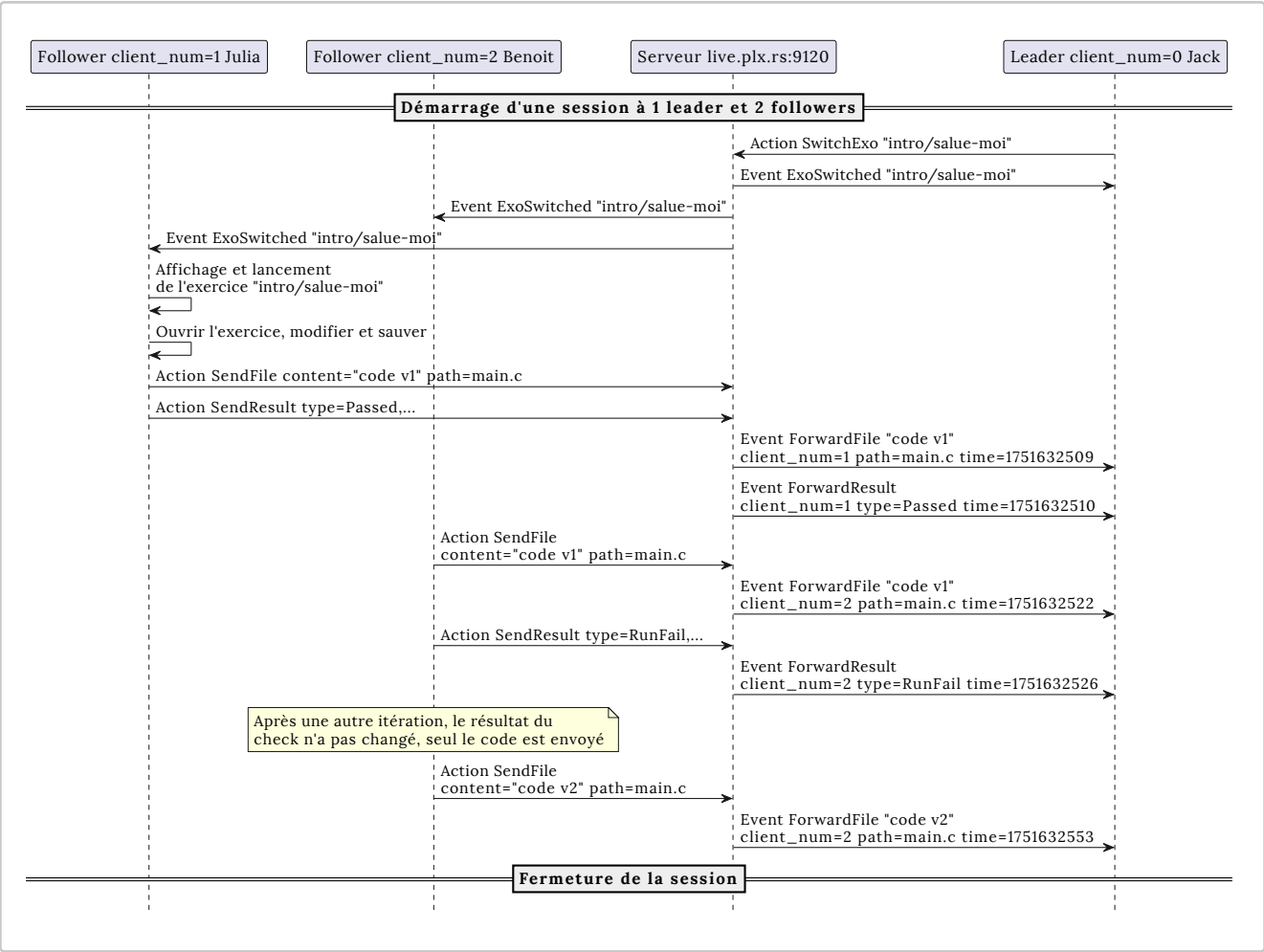


Figure 24 – Exemple de communication avec transferts des bouts de code et des résultats

Lors de la réception d'un signal d'arrêt (par exemple lors d'un `Ctrl+c`), le processus du serveur ne doit pas quitter immédiatement. Les sessions en cours doivent être arrêtées et tous les clients doivent recevoir un `Event :: ServerStopped` qui informe de l'arrêt du serveur.

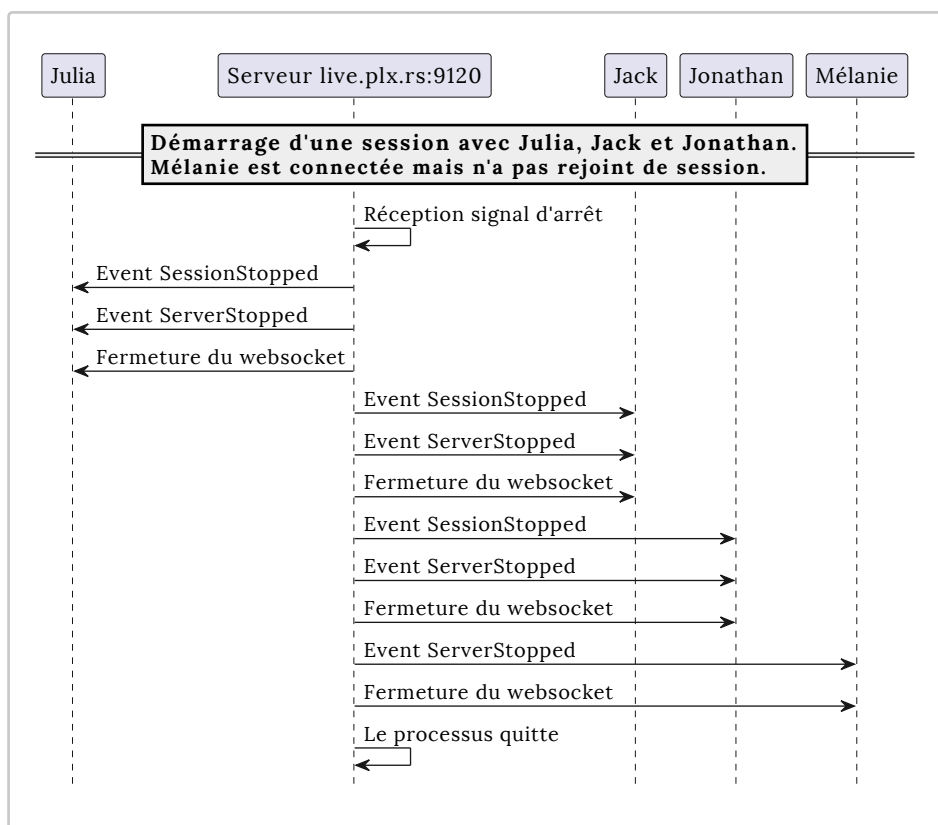


Figure 25 – Exemple de communication qui montre l'arrêt du serveur, avec différents clients dans une session ou en dehors

Gestion des pannes

Le serveur n'a rien besoin de persister, toutes les données des sessions peuvent rester en mémoire vive uniquement. Les cas de crash devraient être très rares grâce aux garanties de sécurité mémoire de Rust. On peut aussi configurer le conteneur Docker en mode redémarrage automatique. On suppose aussi que les mises à jour du serveur seront faites en dehors des heures de cours pour limiter les dérangements. Si un redémarrage devaient arriver avec des sessions sont en cours, les participant·es devraient juste recréer ou rejoindre les nouvelles sessions à la main.

Pour simplifier le développement et la logique de reconnexion, les clients n'ont pas besoin de persister l'état de la session, comme l'identifiant de l'exercice en cours. Durant la connexion d'un client, leader ou follower, le serveur doit renvoyer le dernier message `ExoSwitched` qu'il a envoyé dans cette session. Pour un client leader, le serveur doit aussi lui renvoyer tous les derniers `Event :: ForwardFile` et `Event :: ForwardResult` pour chaque client follower. Ce transfert est requis pour que l'interface puisse reprendre le même état qu'avant déconnexion².

Pour un follower déconnecté temporairement, son leader ne devrait pas voir 2 versions du même code avant et après redémarrage, mais uniquement la dernière version. Pour permettre cette expérience, un client qui se reconnecte à une session doit récupérer le même `client_num` qu'avant déconnexion. Le serveur doit maintenir pour chaque session un lien entre `client_id` et `client_num` pour chaque client.

²Autrement, le leader devrait attendre les prochains envois de ces événements pour chaque follower afin d'avoir une interface « à jour ».

Evolutivité

Le concept de session lancée par des leaders et de transfert de données provenant de followers vers des leaders, peut facilement être étendu à d'autres contextes d'apprentissage. Si on souhaite pour entrainer en live d'autres types d'exercice, comme des choix multiples, il suffirait d'ajouter une nouvelle action `Action::SendChoice` pour envoyer une réponse et un événement associé (`Event::ForwardChoice`), pour renvoyer cette réponse vers les clients leaders.

Dans le futur, de nouveaux formats d'exercices seront supportés par PLX. Si cela implique de changer trop souvent la structure des résultats dans le champ `content.check_result` dans le message `Event::SendResult`, une solution serait de ne pas spécifier la structure exacte de ce sous champ et laisser les clients gérer les structures non définies ou partielles. Cela pourrait éviter de régulièrement devoir augmenter le numéro de version majeure à cause de *breaking change*.

Vue d'ensemble de l'implémentation

Nous avons implémenté un nouveau module Rust nommé `live` dans la librairie existante de PLX. Cette librairie est prévue pour un usage interne actuellement et n'est pas pensée pour être réutilisée par d'autres projets. Ce module `live` contient plusieurs fichiers pour implémenter le protocole et le serveur.

La librairie et son module `live`

Dans la Figure 26, l'application desktop et le serveur dépendent de cette librairie. L'application desktop dépend du code Rust des modules existants `app`, `core` et `models` qui rendent possible l'entraînement local. Elle dépend aussi de `LiveConfig` pour charger un fichier `live.toml`.

Le fichier `protocol.rs` contient toutes les structures de données autour des messages du protocole: `Session`, `ClientNum`, `ClientRole`, les messages `Action` et `Event` et les types d'erreurs `LiveProtocolError`. Le reste des fichiers implémente les différentes tâches concurrentes gérées par le serveur. Le point d'entrée du serveur est la structure `LiveServer`. Le module `live` dépend aussi de `tokio` pour gérer la concurrence des tâches et `tokio-tungstenite` pour l'implémentation WebSocket.

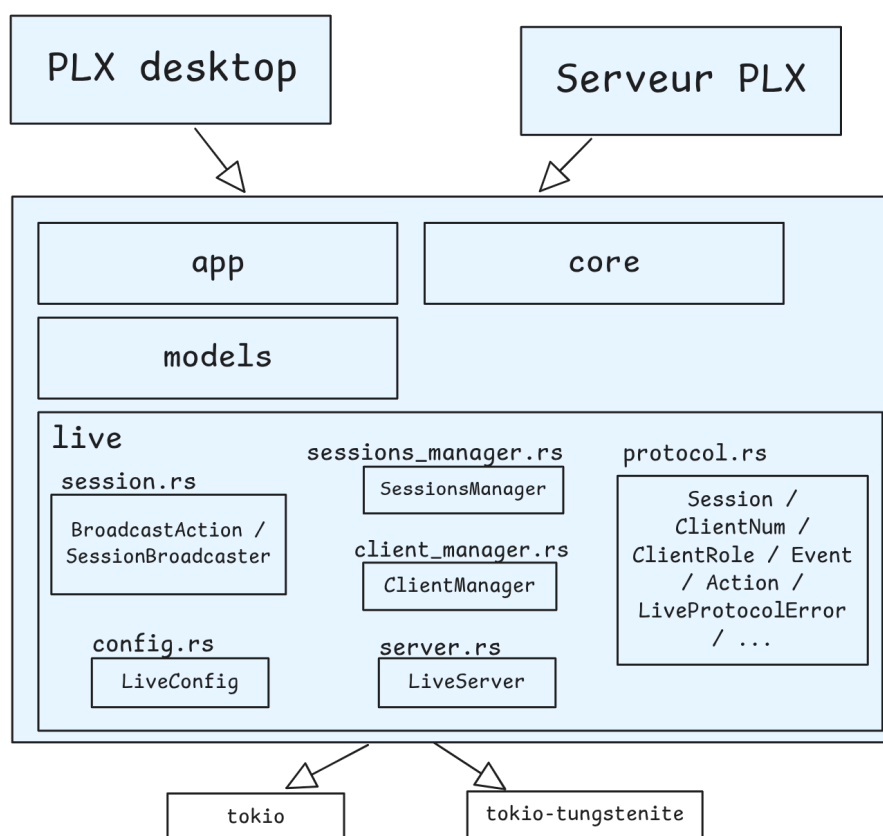


Figure 26 – Aperçu du nouveau module `live` de la librairie

PLX est développé avec Tauri (113), framework permettant de créer des applications desktop en Rust. Tauri est une alternative à ElectronJS (114) et permet de créer une application desktop basé sur une application web. La partie *frontend* est écrit en VueJS (4) et reste isolée dans une « fenêtre de navigateur », tandis que la partie *backend* en Rust permet d'accéder aux fichiers et aux commandes systèmes. Tauri permet ainsi de définir des fonctions Rust exposée au *frontend*, appelée commandes Tauri (115).

Les processus en jeu

Sur la Figure 27, on voit les différentes communications réseau et processus en jeu. Le binaire `plx-desktop` lance deux processus. Le backend et frontend discutent via le système de communication inter-processus (IPC) de Tauri (qui utilise JSON-RPC (50)). Les commandes Tauri utilisent notre librairie. Les commandes Tauri sont appelées depuis `commands.ts` et `shared.ts` contient des types communs.

Le serveur PLX peut être déployé dans un conteneur Docker via la commande `plx server`. Le client est implémenté en TypeScript dans `client.ts` et se connecte au serveur.

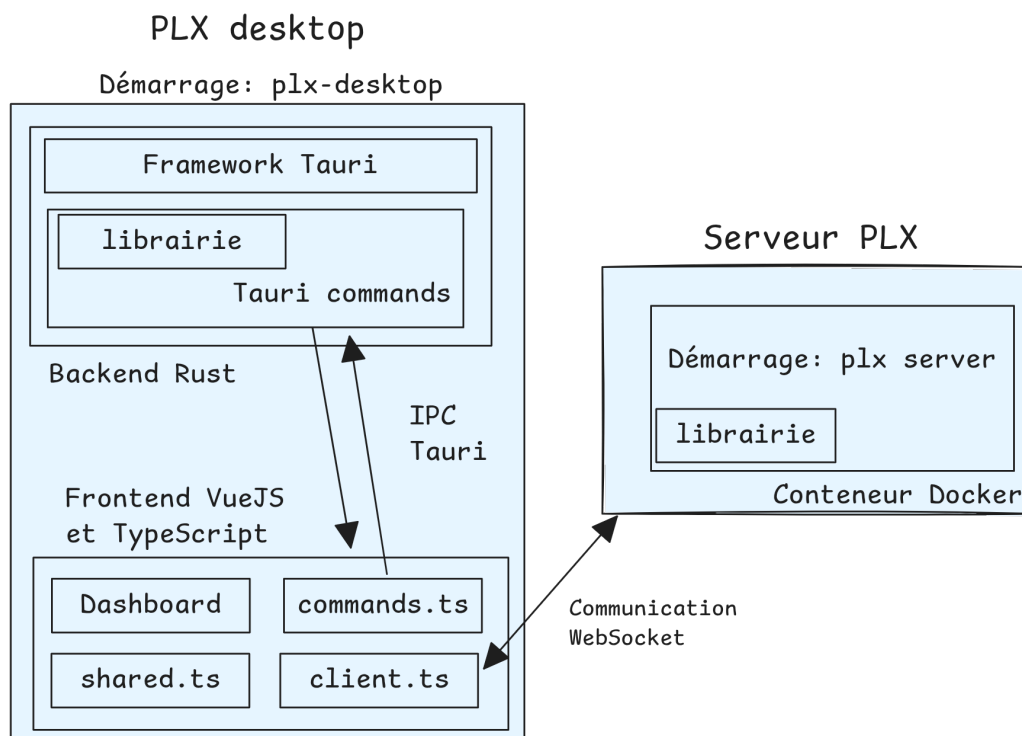


Figure 27 – Aperçu du réseau et processus qui composent le projet PLX

Typage des commandes Tauri

Pour les commandes Tauri mises à disposition du frontend, l'appel d'une commande se fait via une fonction `invoke` faiblement typée: le nom de la commande est une *string* et les paramètres sont mis dans un objet, comme montré sur le Snippet 45. Ces valeurs ne sont pas vérifiées à la compilation, seule l'exécution permet de trouver des erreurs dans la console de la fenêtre du *frontend*.

```
#[tauri::command]
pub async fn clone_course(repos: String) -> bool {
    let base = get_base_directory();
    GitRepos::from_clone(&repos, &base).is_ok()
}
```

```
import { invoke } from "@tauri-apps/api/core";
const success = await invoke("clone_course", {
    repos: "https://github.com/samuelroland/plx-demo"
});
```

Snippet 45 – Une commande Tauri en Rust pour cloner le repository d'un cours et son appel faiblement typé en TypeScript.

Le projet `tauri-specta` (116) nous permet de générer une définition une fonction bien typée de l'appel à la commande, après avoir annoté la fonction Rust avec `#[specta::specta]`. Il faut aussi annoter tous les types des paramètres passés.


```
// Commande TypeScript autogénérée par tauri-specta
export const commands = {
  async cloneCourse(repos: string): Promise<boolean> {
    return await invoke("clone_course", { repos });
  }
}
// Exemple d'appel dans Home.vue
const success = await commands.cloneCourse("https://github.com/samuelroland/plx-demo")
```

Snippet 46 – Différence d'appel des commandes grâce à `tauri-specta`, par rapport à Snippet 45

Si la commande en Rust changeait de nom, de type des paramètres ou de valeur de retour, maintenant que l'appel est typé, le *frontend* ne compilera plus et le changement nécessaire en TypeScript ne pourrait pas être oublié. Le fichier généré est `desktop/src/ts/commands.ts`.

Partage des types

Les structures de données comme `Action`, `Event`, `LiveProtocolError`, `Session`, `CheckStatus` sont également utiles du côté du client TypeScript. On aimerait éviter de devoir définir des types TypeScript manuellement en doublon des types Rust afin de faciliter le développement et les changements du protocole. Il existe plusieurs solutions pour exporter les types Rust vers des types TypeScript équivalent. Le CLI `typeshare` (117) a permis d'exporter automatiquement les types communs, en activant l'export via une annotation `#[typeshare]`. Le fichier généré est `desktop/src/ts/shared.ts`.

Prenons un exemple avec le résultat d'un check. L'attribut `#[serde...]` demande que le `CheckStatus` soit sérialisé avec un champ discriminant `type` et son contenu sous un champ `content`. Cette conversion est nécessaire pour permettre de générer un équivalent TypeScript.

```
#[derive(Serialize, Deserialize, Eq, PartialEq, Clone, Debug)]
#[serde(tag = "type", content = "content")]
#[typeshare]
pub enum CheckStatus {
    Passed,
    CheckFailed(String),
    BuildFailed(String),
    RunFailed(String),
}
#[derive(Serialize, Deserialize, Eq, PartialEq, Clone, Debug)]
#[typeshare]
pub struct ExoCheckResult {
    pub index: u16,
    pub state: CheckStatus,
}
```

Snippet 47 – 2 types Rust pour décrire le résultat d'un check.

```
export type CheckStatus =
  | { type: "Passed", content?: undefined }
  | { type: "CheckFailed", content:
    string }
  | { type: "BuildFailed", content:
    string }
  | { type: "RunFailed", content: string };

export interface ExoCheckResult {
  index: number;
  state: CheckStatus;
}
```

Snippet 48 – Equivalent TypeScript des 2 types. Les types `u16` et `String` ont été pu converti vers `number` et `string`

Implémentation du client

Le client a été développé dans le *frontend* de PLX pour simplifier l'implémentation. En effet, une partie des messages pourrait être envoyée depuis la librairie, par exemple dès qu'un résultat de check est disponible. Et une autre partie viendrait de l'interface graphique via les boutons de gestion de sessions. Nous ne pouvons pas avoir deux connexions WebSocket séparées, les messages du *frontend* devrait donc passer par des commandes Tauri pour arriver sur le socket géré en Rust. Pour les actions de sessions, cela peut fonctionner mais cela devient difficile à gérer lorsqu'il faut attendre des événements comme `ForwardFile` et `ForwardResult` sur le websocket et en même temps de continuer de pouvoir envoyer des actions comme `StopSession`.

Après avoir tenté l'approche précédente, gérer tout le client dans le *frontend* s'est révélé beaucoup plus simple. Au final, l'entraînement dans une session live ne fait de différence que dans l'interface. Le backend de l'application desktop n'a pas besoin de se préoccuper de savoir si l'exercice est fait

seule ou dans une session live. A la réception de résultats des checks ou d'erreurs de compilation, le *frontend* se charge d'envoyer des actions `SendFile` et `SendResult`.

Implémentation du tableau de bord

Avant de présenter l'implémentation technique, voici un aperçu du tableau de bord réalisé pour les clients leaders et des changements d'interface pour les clients followers.

Screenshots à venir, quand l'interface aura été un poil amélioré et que le switch d'exo fonctionnera.

todo création de session

todo rejoindre la session

todo les stats

todo choix des exos

todo switch d'exos

todo lancement d'un exo étudiant, erreur de build

todo code actuel et erreur de build disponible dans le dashboard

Implémentation du serveur

Lancement

Une fois lancé via la commande `plx server`, si on y connecte un client et qu'on envoie des actions, on peut directement voir sur le Snippet 49 des logs pour visualiser les messages reçus et envoyés.

```
> plx server
Started PLX server on port 9120
ClientManager for new client
SERVER: Received from 4cd31b74-0192-4900-8807-70912cc9d5d8: {
  "type": "GetSessions",
  "content": {
    "group_id": "https://github.com/samuelroland/plx-demo"
  }
}
SERVER: Sending to 4cd31b74-0192-4900-8807-70912cc9d5d8: {
  "type": "SessionsList",
  "content": []
}
SERVER: Received from 4cd31b74-0192-4900-8807-70912cc9d5d8: {
  "type": "StartSession",
  "content": {
    "name": "jack",
    "group_id": "https://github.com/samuelroland/plx-demo"
  }
}
SERVER: Sending to 4cd31b74-0192-4900-8807-70912cc9d5d8: {
  "type": "SessionJoined",
  "content": 0
}
```

[Snippet 49](#) – Sortie console du serveur à la réception de l'action `GetSessions`, répondu par un `SessionsList`, puis un `StartSession` reçu ce qui génère un `SessionJoined`.

Gestion de la concurrence

L'exemple précédent ne comportait qu'un seul client, en pratique nous en aurons des centaines connectés en même temps, ce qui pose un défi de répartition du travail sur le serveur. En effet, le serveur doit être capable de faire plusieurs choses à la fois, dont une partie des tâches qui sont bloquantes:

1. Réagir à la demande d'arrêt, lors d'un `Ctrl+c`, le serveur doit s'arrêter proprement pour fermer les sessions et envoyer un `Event::ServerStopped`.

2. Attendre de futur clients qui voudraient ouvrir une connexion TCP
3. Attendre de messages sur le websocket pour chaque client
4. Parser le JSON des messages des clients et vérifier que le rôle permet l'action
5. Parcourir la liste des clients d'une session pour leur broadcaster un message l'un après l'autre
6. Envoyer un `Event` pour un client donné
7. Gérer les sessions présentes, permettre de rejoindre ou quitter, de lancer ou d'arrêter ces sessions

Une approche basique serait de lancer un nouveau *thread* natif (fil d'exécution, géré par l'OS) à chaque nouveau client pour que l'attente sur le socket des messages envoyés puisse se faire sans bloquer les autres. Cette stratégie pose des problèmes à large échelle, car un thread natif possède un coût non négligeable. L'ordonnancement de l'OS, qui décide sur quel coeur du processeur pourra travailler chaque thread et à quel moment, a un certain cout. Si on démarre des centaines de threads natifs, l'ordonnanceur va perdre beaucoup de temps à constamment ordonnancer tous ces thread et les mettre en place.

Une solution à ce problème, est de passer vers du Rust `async`. Concrètement, il suffit d'avoir des fonctions préfixées du mots clé `async` et des appels de ces fonctions suffixés de `.await`). Grâce au runtime `Tokio`, librairie largement utilisée dans l'écosystème Rust, le code devient asynchrone grâce au lancement de threads virtuelles, appelée des tâches Tokio. Au lieu d'être soumis à un ordonnancement préemptif de l'ordonnanceur de l'OS, les tâches Tokio ne sont pas préemptées mais redonnent le contrôle au runtime à chaque `.await`. Ainsi, dès qu'une fonction qui interagit avec le réseau en lecture ou écriture, elle sera asynchrone, après l'avoir lancé l'usage de `.await` permettra d'attendre son résultat sans bloquer le thread natif sous jacent. Seul la tâche tokio sera mis dans un fil d'attente géré par le runtime pour être relancée plus tard une fois un résultat arrivé. Le runtime lui même exécute ses tâches sur plusieurs *threads* natifs, pour permettre un parallélisme en plus de la concurrence possible sur un *thread*.

Ce runtime de threads virtuelles permet ainsi de lancer des milliers de tâches tokio sans que cela pose soucis au niveau du coût mémoire ou du temps dédié à leur ordonnancement qui est plus léger. Tokio est donc une solution bien adaptée aux applications en réseau avec de nombreux clients concurrents mais aussi beaucoup d'attente sur des entrées/sorties.

TODO: est-ce que ca doit faire partie de l'état de l'art plutôt cet explication de Tokio et la réflexion sur sync vers async ??

Tâches tokio

Sur la Figure 28, nous observons 12 clients connectés, les clients 1 à 6 sont connectés dans la session 1. Les clients 7 à 12 dans la session 2. Les clients en orange sont des leaders. Chaque bloc à l'intérieur du serveur, excepté le `SessionsManager` correspond à une tâche tokio indépendante, avec laquelle la communication se fait par *channel*.

Le point d'entrée est le `LiveServer`, qui attend sur le port 9120, et qui doit accepter les nouveaux clients qui veulent se connecter, et faire le *handshake* WebSocket ensuite. La vérification du numéro de version et de la présence du `client_id` sont faite à ce moment. Une fois le client connecté avec succès, un nouveau `ClientManager` est lancé dans une tâche Tokio séparée, avec l'instance du WebSocket et une référence sur le `SessionsManager`.

Le `ClientManager` étant de seul à accéder au WebSocket de son client, il doit s'occuper de recevoir des *Action*, parser le JSON, vérifier que le rôle permet l'action ou renvoyer une erreur, et lancer les actions demandées. Il doit aussi transmettre les *Event* que le `SessionBroadcaster` lui transfère.

Tous les `ClientManager` ont un channel (flèche violette) vers les `SessionBroadcaster`. Comme leur nom l'indique, il ne serve qu'à broadcaster un message à tous les leaders ou tous les clients de la session. Leur état stocke la partie transmission de *channel* vers chaque `ClientManager` de la session.

Le `SessionsManager` quand a lui est le coordinateur de la gestion des sessions. Il maintient la liste des sessions en cours, organisés par `group_id`.

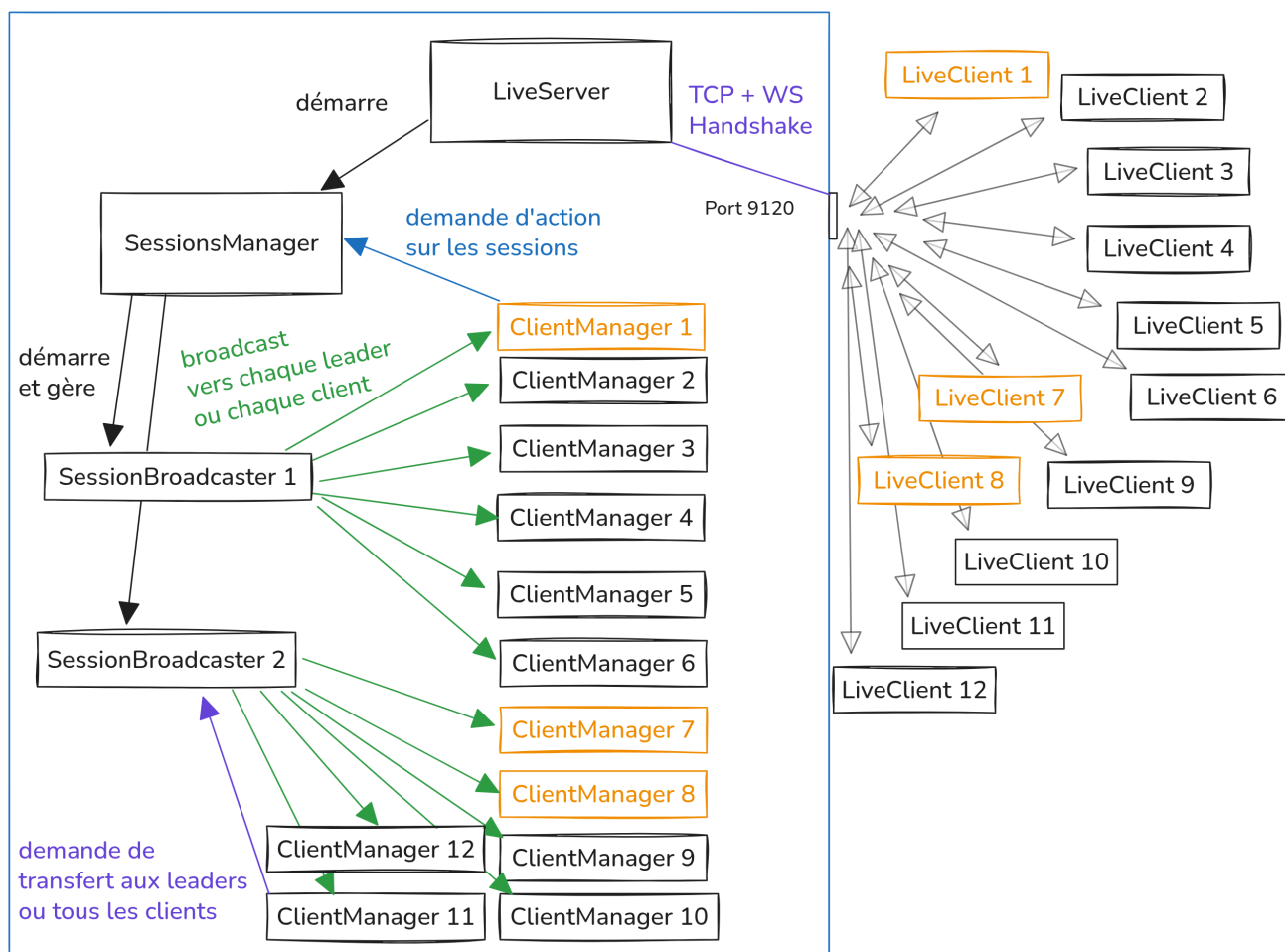


Figure 28 – Aperçu des tâches tokio lancées pour 12 clients et 2 sessions en cours.

Développement de la syntaxe DY

Cette partie documente la définition et l'implémentation de la syntaxe DY, son parseur, l'intégration dans PLX et l'intégration IDE.

Définition de la syntaxe DY

Besoin de PLX

La syntaxe DY ne sera pas propre à PLX, en effet le parseur ne connaîtra pas les détails des besoins de description de PLX. Cependant ces besoins influencent ce que la syntaxe

PLX a besoin de décrire un cours, divisé en compétences, qui regroupent des exercices. Un exercice définit des checks. Voici une liste des informations associés à ces trois objets.

1. Un cours: un nom (par exemple `Programmation 2`), un code (souvent il existe un raccourci du nom, comme `PRG2`) et une description de l'objectif du cours. Une liste de compétences.
2. Une compétence: un nom, une description et un ensemble d'exercices. Une compétence peut aussi être une sous compétence, afin de diviser un niveau de plus et rendre les sous compétences plus spécifiques. Dans un cours existant, les enseignant·es ont la liberté
3. Un exercice: un nom, une consigne et un ou plusieurs checks pour vérifier le comportement d'un programme.
4. Un check: un nom, des arguments à passer au programme, une séquence d'action et d'assertions à lancer

Vue d'ensemble

Nous avons vu précédemment différents exemples d'exercices de C décrits dans notre syntaxe. Lister des exemples n'est pas forcément suffisant pour comprendre les possibilités, contraintes et règles qui ont été choisies.

Lignes directrices

Ces lignes directrices sont la base de tous les choix de conceptions de la syntaxe.

1. **Pas de tabulations ni d'espace en début de ligne.** Cela introduit le fameux débat des espaces versus tabulations. En utilisant des espaces, le nombre d'espaces devient configurable. Cela complexifie la collaboration et le démarrage. Les changements dans Git deviennent plus difficiles à lire si deux enseignant·es n'utilisent pas les mêmes réglages.
2. **Une seule manière de définir une chose.** Au lieu d'ajouter différentes variantes pour faire la même chose juste pour satisfaire différents styles, ne garder qu'une seule possibilité. Dès que des variantes sont introduites, cela complexifie le parseur et l'apprentissage. Dans un cours PLX, il faut à nouveau se mettre d'accord sur le style.
3. **Peu de caractères réservés, simple à taper et restreint à certains endroits.** Le moins de caractères réservés doivent être définis car cela pourra rentrer en conflit avec le contenu. Ils doivent toujours être possibles dans des zones restreintes du texte, pour que ces contraintes puissent être détournées si nécessaire.

4. **Pas de paires caractères pour les caractères réservés.** Les caractères réservés ne doivent pas être `()`, `{}`, ou `[]` ou d'autres caractères qui vont toujours ensemble pour délimiter le début et la fin d'un élément. Ces paires requièrent des mouvements de curseur plus complexe, pour aller une fois au début et une fois à la fin de la zone délimitée.
5. **Une erreur ne doit pas empêcher le reste de l'extraction**
6. **Privilégier la facilité plutôt de rédaction, plutôt que la facilité d'extraction**
7. **La structure Rust des objets extraits ne doit pas contraindre la structure de rédaction.** Par exemple, pour une structure `Exo` avec deux champs `name` et `instruction` (consigne), ne doit pas contraindre la rédaction à l'usage de deux clés.

L'usage d'un formatteur pourrait aider, sauf si une partie ne l'utilise pas.

- No tabs at start of lines, because it introduces the tab vs space issue, the tab size when replaced by spaces, etc... The hierarchy should be represented by specific keyword marking the parent and child elements. it means the document can have formatting errors if the tabulation is not correct, thus requiring a formatter to fix these errors, thus making huge git diff if someone doesn't have or doesn't run this formatter...

1. Réutiliser des concepts déjà utilisés dans d'autres formats quand ils sont concis: concept de clé comme le YAML, usage des commentaires en `//`

2.

Les clés

TODO

Les types de clés

TODO

Les propriétés

TODO

Longueurs et types de contenu

TODO

Commentaires

Pour permettre de communiquer des informations supplémentaires durant la rédaction, les commentaires sont supportés et ne sont visibles qu'aux personnes qui participent à la rédaction. Les commentaires ne peuvent être définis que sur une ligne dédiée, les 2 premiers caractères de la ligne doivent être `//`, le reste de la ligne est complètement libre.

Si la consigne d'un exercice contient un morceau de code, nous ne souhaitons pas que les commentaires soient retirés dans ce code. Ce ne sont pas les mêmes types de commentaires malgré leur préfixe qui pourrait être le même. Pour résoudre ce problème, les commentaires de notre syntaxe ne sont supportés qu'à l'extérieur des blocs de code Markdown, c'est à dire en dehors des zones délimitées par ````` ou par `~~~`.

Hiérarchie implicite

Les fins de ligne définissent la fin du contenu pour les clés sur une seule ligne. La clé `exo` supporte plusieurs lignes, son contenu se termine ainsi dès qu'une autre clé valide est détectée (ici `check`). La hiérarchie est implicite dans la sémantique, un exercice contient un ou plusieurs checks, sans qu'il y ait besoin d'indentation ou d'accolades pour indiquer les relations de parents et enfants. De même, un check contient une séquence d'action à effectuer (`run`, `see`, `type` et `kill`), ces clés n'ont de sens qu'à l'intérieur la définition d'un check (uniquement après une ligne avec la clé `check`).

TODO

Détection d'erreurs générales

Usage de la syntaxe dans PLX

TODO

Exemple d'usage dans PLX

```

exo Pipe implementation in our custom shell
A pipe in system programming is a way to forward the standard output
of a program to the standard input of another one.

When running this command in our custom shell using this symbol `|`,
we want the output of `echo` to be used as the input of `toupper`
which is just going to print the text in uppercase.
```sh
echo hello | toupper
```

check Output sent through a pipe reaches `toupper`
run ./st
skip .until S03: starting the initial process (shell)
see .timeout 2s so3%
type echo hello | toupper
see HELLO
see so3%
type ls | toupper
see
CAT.ELF
ECHO.ELF
LN.ELF
LS.ELF
SH.ELF
see so3%
kill .signal 9 qemu-system-arm

```

Figure 29 – Aperçu des possibilités de DY sur un exercice plus complexe

Le Figure 29 nous montre qu'il existe plusieurs clés

- La clé `exo` introduit un exercice, avec un titre sur la même ligne et le reste de la consigne en Markdown sur les lignes suivantes.
- `check` introduit le début d'un check avec un titre, en Markdown également.
- `run` donne la commande de démarrage du programme.
- `skip` avec la propriété `.until` permet de cacher toutes les lignes d'output jusqu'à voir la ligne donnée.
- `see` demande à voir une ou plusieurs lignes en sortie standard.
- `type` simule une entrée au clavier
- et finalement `kill` indique comment arrêter le programme, ici en envoyant le `.signal 9` sur le processus `qemu-system-arm` (qui a été lancé par notre script `./st`).

Toutes les propriétés sont optionnelles, soit elles ont une valeur par défaut, soit la configuration est implicite.

Détection d'erreurs spécifiques à PLX

TODO

TODO fix headings level

Implémentation de la librairie dy

TODO

Intégration de dy dans PLX

TODO

Implémentation de la syntaxe Tree-Sitter

TODO

Implémentation du serveur de langage

TODO

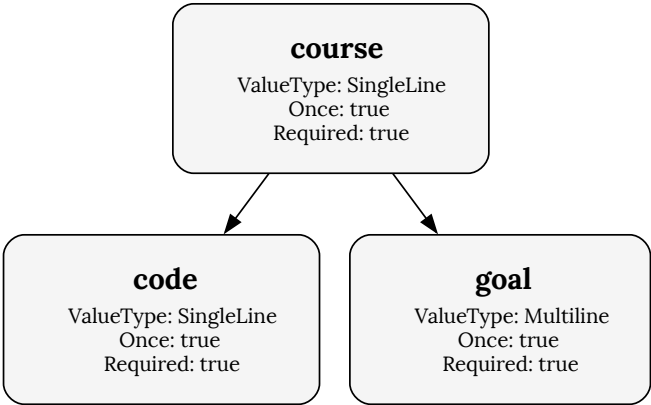


Figure 30 – Aperçu graphique de la spec DY des cours.

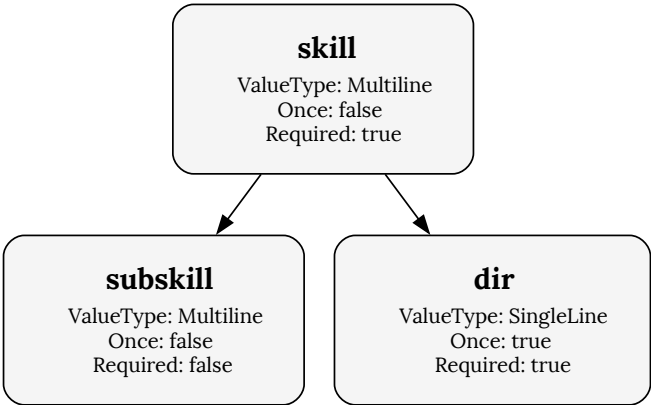


Figure 31 – Aperçu graphique de la spec DY des compétences.

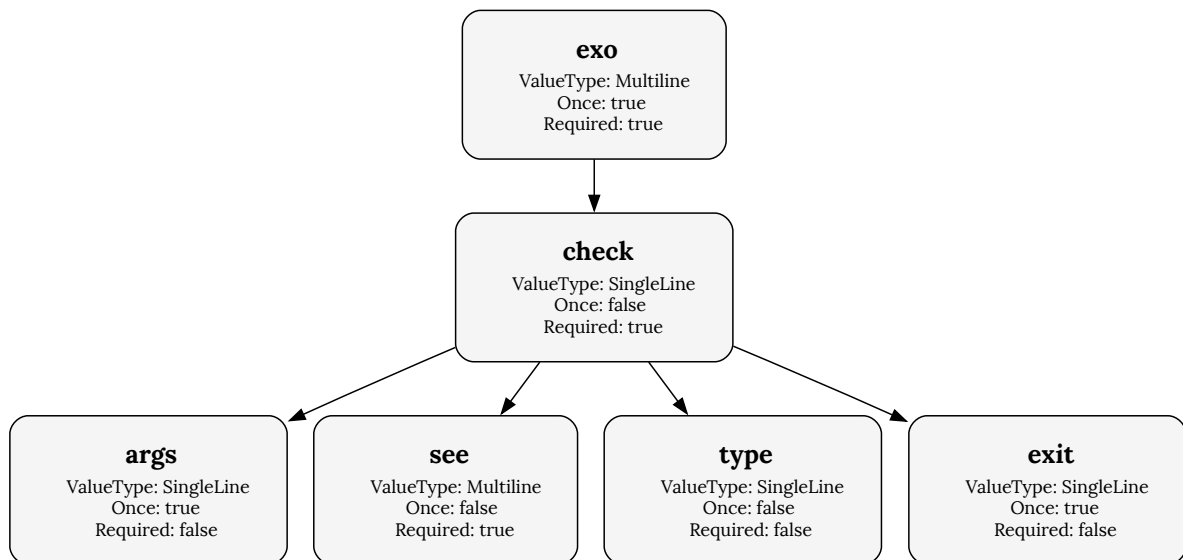


Figure 32 – Aperçu graphique de la spec DY des exercices PLX.

```
// Définition du cours
course Programmation 1
code PRG1
goal Apprendre des bases solides du C++
```

Figure 33 – Définition d'un cours PLX dans un fichier `course.dy`

```
> plx parse course/course.dy
Found 1 items in course/course.dy with no error!
{
  "name": "Programmation 1",
  "code": "PRG1",
  "goal": "Apprendre des bases solides du C++"
}
```

Figure 34 – Equivalent extrait du parseur et affiché en JSON

```
// Pas tout à fait le bon ordre  
code PRG1  
course Programmation 1
```

Figure 35 – Définition incorrecte d'un cours PLX dans un fichier `course.dy`.
Le `goal` manque et le `code` doit être placé après la clé `course`.

```
> plx parse course-error/course.dy  
Found 1 item in course-error/course.dy with 3 errors.  
  
Error at course-error/course.dy:1:0  
code PRG1  
^^^^ The 'code' key can be only used under a `??`  
  
Error at course-error/course.dy:2:0  
course Programmation 1  
| Missing required key 'goal'  
  
Error at course-error/course.dy:2:0  
course Programmation 1  
| Missing required key 'code'
```

Figure 36 – Les erreurs ont été détectées par le parseur

```
skill Introduction
dir intro
skill Enumerations
dir enums
skill Structures
dir structs
skill Pointers and memory
dir pointers
skill Parsing
dir parsing
```

Figure 37 – TODO skills.dy

```
> plx parse skills/skills.dy
Found 5 items in skills/skills.dy with no error!
[
  {
    "name": "Introduction",
    "description": "",
    "directory": "intro",
    "subskills": []
  },
  {
    "name": "Enumerations",
    "description": "",
    "directory": "enums",
    "subskills": []
  },
  {
    "name": "Structures",
    "description": "",
    "directory": "structs",
    "subskills": []
  },
  {
    "name": "Pointers and memory",
    "description": "",
    "directory": "pointers",
    "subskills": []
  },
  {
    "name": "Parsing",
    "description": "",
    "directory": "parsing",
    "subskills": []
  }
]
```

Figure 38 – TODO

```
skill Introduction
skill Enumerations
dir enums
enums/test
skill
dir parsing
```

Figure 39 – TODO `skills.dy`

```
> plx parse skills-error/skills.dy
Found 3 items in skills-error/skills.dy with 3 errors.

Error at skills-error/skills.dy:0:0
skill Introduction
| Missing required key 'dir'

Error at skills-error/skills.dy:3:0
enums/test
^^^^^^^^^^^^ Invalid multiline content found after the 'dir' key which is single line

Error at skills-error/skills.dy:4:5
skill
| Missing a value for the required key 'skill'
```

Figure 40 – TODO

```
exo Salue-moi
Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.

check Il est possible d'être salué avec son nom complet
see Quel est ton prénom ?
type John
see Salut John, quel est ton nom de famille ?
type Doe
see Passe une belle journée John Doe !
exit 0
```

Figure 41 – TODO `exo.dy`

```
> plx parse exo/exo.dy
Found 1 items in exo/exo.dy with no error!
{
  "name": "Salue-moi",
  "instruction": "Un petit programme qui te salue avec ton nom complet.",
  "checks": [
    {
      "name": "Il est possible d'être salué avec son nom complet",
      "args": [],
      "exit": 0,
      "sequence": [
        {
          "See": "Quel est ton prénom ?"
        },
        {
          "Type": "John"
        },
        {
          "See": "Salut John, quel est ton nom de famille ?"
        },
        {
          "Type": "Doe"
        },
        {
          "See": "Passe une belle journée John Doe !"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

Figure 42 – TODO

```
exo
Exo tout cassé...

check Salue la personne donnée en argument
args John Doe
args John
// see Quel âge as-tu ?
exit one
```

Figure 43 – TODO `exo.dy`

```
> plx parse exo-error/exo.dy
Found 1 item in exo-error/exo.dy with 3 errors.

Error at exo-error/exo.dy:3:0
check Salue la personne donnée en argument
| Missing required key 'see'

Error at exo-error/exo.dy:5:0
args John
^^^^ The 'args' key can only be used once at this level

Error at exo-error/exo.dy:7:5
exit one
^^^^ Couldn't parse the given value as the program's exit code (signed 32bits integer)
```

Figure 44 – TODO

Conclusion

TODO add these ideas

Grâce à la connaissance des clés à extraire, la hiérarchie peut être implicite.

moins de chose représentée, juste les éléments des specs définis et peu de structures de données.
mais extensible via le post processing. chaque projet peut ainsi choisir de définir des éléments supplémentaires de post parsing.

Conclusion

Ce rendu intermédiaire termine ainsi les recherches et la rédaction sur l'état de l'art, de nombreuses technologies ont été parcourue. Pour le choix des différentes librairies, une approche basée sur la réduction de la complexité a été privilégiée. Des POC ont été développés pour mieux comprendre et prouver le fonctionnement de Tree-Sitter, la crate `lsp-server` et l'usage de Websocket en Rust via la crate `tungstenite` ainsi que l'envoi des messages en JSON.

TODO

Bibliographie

Avertissement: le format de cette bibliographie n'est pas encore tout à fait correct, notamment sur la gestion des auteurs et des contributeurs. Il manque certains nom d'auteurs ou dates de consultation. Cela sera corrigé par la suite avant la rendu final.

1. K. Anders Ericsson - Wikipedia. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: https://en.wikipedia.org/wiki/K._Anders_Ericsson#cite_note-nytimesobit-1
2. ERICSSON, Anders et POOL, Robert. International Edition. Penguin Canada, 2017.
3. PLX. PLX website. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://plx.rs/>
4. Vue.js - The Progressive JavaScript Framework. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://vuejs.org/>
5. rustlings. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://rustlings.rust-lang.org/>
6. HEIG-VD. GitHub - PRG2-HEIGVD/PRG2_Recueil_Exercices at 1027428583bdfa68b6638d90eaca215ec0647317. En ligne. 22 mai 2025. Disponible à l'adresse: https://github.com/PRG2-HEIGVD/PRG2_Recueil_Exercices/tree/1027428583bdfa68b6638d90eaca215ec0647317
7. Typst: Compose papers faster. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://typst.app/>
8. HEIG-VD. PRG2_Recueil_Exercices/C5_Chaines_de_caracteres/05-03-Opérations_sur_les_buffers.md at 1027428583bdfa68b6638d90eaca215ec0647317. En ligne. 19 mars 2024. Disponible à l'adresse: https://github.com/PRG2-HEIGVD/PRG2_Recueil_Exercices/blob/1027428583bdfa68b6638d90eaca215ec0647317/C5_Chaines_de_caracteres/05-03-Op%C3%A9rations_sur_les_buffers.md
9. CROCKFORD, Douglas et BRAY, Tim. RFC 7159 - The JavaScript Object Notation (JSON) Data Interchange Format - Section 1 Introduction. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc7159.html#section-1>
10. ??? Home - Neovim. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://neovim.io/>
11. GitHub - danwritecode/clings: rustlings for C....clings. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/danwritecode/clings>
12. CONTRIBUTEURS. GitHub - mauricioabreu/golings:" rustlings but for golang this time. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/mauricioabreu/golings>
13. ziglings/exercises: Learn the ⚡ Zig programming language by fixing tiny broken programs. - Codeberg.org. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://codeberg.org/ziglings/exercises>
14. GitHub - MondayMorningHaskell/haskellings: An automated tutorial to teach you about Haskell!. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/MondayMorningHaskell/haskellings>
15. HORSTMANN, Cay. CodeCheck. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://horstmann.com/codecheck/>
16. HORSTMANN, Cay. AverageTester.java exercice on CodeCheck. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://codecheck.io/files/wiley/codecheck-bj-4-object-102>
17. JSON Schema - Build more. Break less. Empower others. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://json-schema.org/>
18. DUBOVSKOY, Alexey. Cooklang - Recipe Markup Language. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://cooklang.org/>
19. TORM. udl v0.3.1 - Parser for UDL (Universal Data Language). En ligne. 2023. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/udl>
20. TORM. The Khi data language. En ligne. 2024. Disponible à l'adresse: <https://github.com/khilang/khi>
21. TORM. Rust Khi parser & library. En ligne. 2024. Disponible à l'adresse: <https://github.com/khilang/khi.rs>
22. About and Contact - bitmark Documentation - License. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://docs.bitmark.cloud/about/#license>

23. bitmark Association website. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.bitmark-association.org/>
24. BITMARK ASSOCIATION. bitmark Hackathon. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.bitmark-association.org/bitmarkhackathon>
25. ASSOCIATION. bitmark Documentation. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://docs.bitmark.cloud/>
26. BITMARK ASSOCIATION. Quizzes - .multiple-choice, .multiple-choice-1. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://docs.bitmark.cloud/quizzes/#multiple-choice-multiple-choice-1>
27. TASKBASE. open-taskpool - 12,000 UK 🇬🇧 → DE 🇩🇪 & DE 🇩🇪 → EN 🇬🇧 learning tasks ready for you to use. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/taskbase/open-taskpool>
28. BITMARK ASSOCIATION. Quizzes - .cloze (gap text). En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://docs.bitmark.cloud/quizzes/#cloze-gap-text>
29. TODO. How bitmark helps Classtime to import and export learning content efficiently. En ligne. 4 avril 2022. Disponible à l'adresse: <https://youtu.be/XegSepmkSnU?t=96>
30. CLASSTIME. Créer la première question / le premier jeu de questions. En ligne. 2024. Disponible à l'adresse: <https://help.classtime.com/fr/comment-commencer-a-utiliser-classtime/creer-la-premiere-question-le-premier-jeu-de-questions>
31. KUNDERT, Ken et KUNDERT, Kale. NestedText – A Human Friendly Data Format. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/KenKundert/nestedtext>
32. KUNDERT, Ken et KUNDERT, Kale. NestedText – A Human Friendly Data Format - Structured Code. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://nestedtext.org/en/latest/#structured-code>
33. KUNDERT, Ken et KUNDERT, Kale. NestedText documentation - Schemas. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://nestedtext.org/en/latest/schemas.html>
34. BOB22Z. docs.rs - Crate nestedtext. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://nestedtext/latest/nestedtext/>
35. LUDWIG, Sönke. SDLang, Simple Declarative Language. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://sdlang.org/>
36. LUDWIG, Sönke. Language Guide - String Literals. En ligne. 2020. Disponible à l'adresse: <https://github.com/dlang-community/SDLang-D/wiki/Language-Guide#string-literals>
37. KAT MARCHÁN (ZKAT), et contributeurs. KDL, a cudlly document language. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://kdl.dev/>
38. Pkl :: Pkl Docs. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://pkl-lang.org/>
39. All Crates for keyword 'parser'. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/keywords/parser>
40. PAGE, Ed (epage). winnow v0.7.8 A byte-oriented, zero-copy, parser combinators library. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/winnow>
41. Dependencies of kdl crate. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/kdl/6.3.4/dependencies>
42. COUPRIE, Geoffroy (Geal). nom v8.0.0 A byte-oriented, zero-copy, parser combinators library. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/nom>
43. Reverse dependencies of nom crate. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: https://crates.io/crates/nom/reverse_dependencies
44. pest v2.8.0 The Elegant Parser. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/pest>
45. (MARWES), Markus Westerlind. combine v4.6.7 Fast parser combinators on arbitrary streams with zero-copy support. En ligne. 2024. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/combine>
46. JOSHUA BARRETTO (ZESTERER), Rune Tynan (CraftSpider), et contributeurs. chumsky v0.10.1 A parser library for humans with powerful error recovery. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/chumsky>
47. Most popular Rust libraries. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://lib.rs/std>
48. Serde data model. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://serde.rs/data-model.html>
49. MICROSOFT, et contributeurs. Language Server Protocol. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://microsoft.github.io/language-server-protocol/>
50. JSON-RPC WORKING GROUP. JSON-RPC 2.0 Specification. En ligne. 2013. Disponible à l'adresse: <https://www.jsonrpc.org/specification>
51. MICROSOFT, et contributeurs. Language Server Protocol Specification - 3.17 - Capabilities. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://microsoft.github.io/language-server-protocol/specifications/lsp/3.17/specification/#capabilities>

52. MICROSOFT, et contributeurs. Language Server Protocol Specification - 3.17 - Content part. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://microsoft.github.io/language-server-protocol/specifications/lsp/3.17/specification/#contentPart>
53. BERGERCOOKIE, et contributeurs. asm-lsp v0.10.0 Language Server for x86/x86_64, ARM, RISC-V, and z80 Assembly Code. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/asm-lsp>
54. ORGANISATION, et contributeurs eclipse-jdtls. GitHub - eclipse-jdtls/eclipse-jdt.ls: Java language server. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/eclipse-jdtls/eclipse-jdt.ls>
55. TAILWINDLABS, et contributeurs. GitHub - tailwindlabs/tailwindcss-intellisense: Intelligent Tailwind CSS tooling for Visual Studio Code. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/tailwindlabs/tailwindcss-intellisense>
56. ORGANISATION, et contributeurs typescript-language-server. GitHub - typescript-language-server/typescript-language-server: TypeScript & JavaScript Language Server. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/typescript-language-server/typescript-language-server>
57. lsp-types v0.97.0 Types for interaction with a language server, using VSCode's Language Server Protocol. En ligne. 2024. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/lsp-types>
58. ORGANISATION GLUON-LANG, et contributeurs. Reverse dependencies of lsp-types crate. En ligne. 2024. Disponible à l'adresse: https://crates.io/crates/lsp-types/reverse_dependencies
59. MICROSOFT, et contributeurs. Implementations - Tools supporting the LSP. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://microsoft.github.io/language-server-protocol/implementors/tools/>
60. MICROSOFT, et contributeurs. Implementations - Language Servers. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://microsoft.github.io/language-server-protocol/implementors/servers/>
61. OXALICA, et contributeurs. async-lsp v0.2.2 Asynchronous Language Server Protocol (LSP) framework based on tower. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/async-lsp>
62. OXALICA, et contributeurs. nil/crates/nil/Cargo.toml - Nix Language server, an incremental analysis assistant for writing in Nix. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/oxalica/nil/blob/577d160da311cc7f5042038456a0713e9863d09e/crates/nil/Cargo.toml#L11>
63. MYRIAD-DREAMIN, contributeurs. sync-ls - Synchronized language service inspired by async-lsp, primarily for tinymist. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/sync-ls>
64. ORGANISATION, et contributeurs tower-lsp-community. tower-lsp-server v0.21.1 Language Server Protocol implementation based on Tower. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/tower-lsp-server>
65. ORGANISATION, et contributeurs rust-lang. Reverse dependencies of lsp-server crate. En ligne. 2024. Disponible à l'adresse: https://crates.io/crates/lsp-server/reverse_dependencies
66. EYAL KALDERON, et contributeurs. Reverse dependencies of tower-lsp crate. En ligne. 2023. Disponible à l'adresse: https://crates.io/crates/tower-lsp/reverse_dependencies
67. ORGANISATION RUST-LANG, ET CONTRIBUTEURS. rust-analyzer/lib/lsp-server/examples/goto_def.rs at master · rust-lang/rust-analyzer · GitHub. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: https://github.com/rust-lang/rust-analyzer/blob/master/lib/lsp-server/examples/goto_def.rs
68. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: https://macromates.com/manual/en/regular_expressions
69. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://code.visualstudio.com/api/language-extensions/syntax-highlight-guide>
70. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.jetbrains.com/help/idea/textmate.html>
71. LTD, MacroMates. Language Grammars – TextMate 1.x Manual - Example Grammar. En ligne. Disponible à l'adresse: https://macromates.com/manual/en/language_grammars#example_grammar
72. CONTRIBUTEURS DE TREE-SITTER. Introduction - Tree-sitter. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://tree-sitter.github.io/tree-sitter/>
73. CONTRIBUTEURS DE TREE-SITTER. Creating Parsers - Getting Started - Tree-sitter. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://tree-sitter.github.io/tree-sitter/creating-parsers/1-getting-started.html>
74. Neovim Documentation - Treesitter. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://neovim.io/doc/user/treesitter.html>
75. Language Extensions - Grammar. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://zed.dev/docs/extensions/languages?#grammar>
76. Creating a Grammar. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://flight-manual.atom-editor.cc/hacking-atom/sections/creating-a-grammar/>

-
77. GITHUB, et contributeurs. Navigating code on GitHub. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://docs.github.com/en/repositories/working-with-files/using-files/navigating-code-on-github>
 78. MICROSOFT, et contributeurs. Semantic Highlight Guide | Visual Studio Code Extension API. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://code.visualstudio.com/api/language-extensions/semantic-highlight-guide>
 79. MICROSOFT, et contributeurs. Language Server Protocol Specification - 3.17 - Semantic Tokens. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: https://microsoft.github.io/language-server-protocol/specifications/lsp/3.17/specification/#textDocument_semanticTokens
 80. SUBLIMEHQ. SublimeHQ - End User License Agreement. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.sublimehq.com/eula>
 81. SUBLIMEHQ. Syntax Definitions. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.sublimetext.com/docs/syntax.html>
 82. STACK EXCHANGE INC. Technology | 2024 Stack Overflow Developer Survey - Integrated development environment. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://survey.stackoverflow.co/2024/technology#1-integrated-development-environment>
 83. MICROSOFT, et contributeurs. Iteration Plan for March 2025 · Issue #243015 · microsoft/vscode · GitHub. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/microsoft/vscode/issues/243015>
 84. MICROSOFT, et contributeurs. Iteration Plan for May 2025 · Issue #248627 · microsoft/vscode · GitHub. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/microsoft/vscode/issues/248627>
 85. MICROSOFT, et contributeurs. Explore using tree sitter for syntax highlighting · Issue #210475 · microsoft/vscode · GitHub. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/microsoft/vscode/issues/210475>
 86. MICROSOFT, et contributeurs. [Exploration] Tree-sitter tokenization exploration (Fixes #161256) by aiday-mar · Pull Request #161479 · microsoft/vscode · GitHub. En ligne. 2022. Disponible à l'adresse: <https://github.com/microsoft/vscode/pull/161479>
 87. CONTRIBUTEURS DE TREE-SITTER. The Grammar DSL - Tree-sitter. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://tree-sitter.github.io/tree-sitter/creating-parsers/2-the-grammar-dsl.html>
 88. SIRAPHOB, Ben. How to write a tree-sitter grammar in an afternoon | siraben's musings. En ligne. 2022. Disponible à l'adresse: <https://siraben.dev/2022/03/01/tree-sitter.html>
 89. GitHub - AlecGhost/tree-sitter-vscode: Bring the power of Tree-sitter to VSCode. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/AlecGhost/tree-sitter-vscode>
 90. serde_json - Parsing JSON as strongly typed data structures. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: https://docs.rs/serde_json/latest/serde_json/index.html#parsing-json-as-strongly-typed-data-structures
 91. serde_json - Constructing JSON values. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: https://docs.rs/serde_json/latest/serde_json/index.html#constructing-json-values
 92. GOOGLE, et contributeurs. Protocol Buffers Documentation. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://protobuf.dev/>
 93. CONTRIBUTEURS. GitHub - tokio-rs/prost: PROST! a Protocol Buffers implementation for the Rust Language. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/tokio-rs/prost>
 94. rmp - The Rust MessagePack Library. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://docs.rs/rmp/latest/rmp/>
 95. FETTE, Ian et MELNIKOV, Alexey. RFC 6455: The WebSocket Protocol. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc6455>
 96. FETTE, Ian et MELNIKOV, Alexey. RFC 6455: The WebSocket Protocol - 1.5. Design Philosophy. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc6455#section-1.5>
 97. FETTE, Ian et MELNIKOV, Alexey. RFC 6455: The WebSocket Protocol - 1.3. Opening Handshake. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc6455#section-1.3>
 98. CONTRIBUTEURS, Snapview GmbH et. Lightweight stream-based WebSocket implementation. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/tungstenite>
 99. CONTRIBUTEURS. GitHub - crossbario/autobahn-testsuite: Autobahn WebSocket protocol testsuite. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/crossbario/autobahn-testsuite>
 100. CONTRIBUTEURS, Snapview GmbH et. tokio-tungstenite. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/tokio-tungstenite>
 101. CONTRIBUTEURS. websocket. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/websocket>
 102. CONTRIBUTEURS. fastwebsockets. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/fastwebsockets>
-

-
103. AUTHORS. Introduction to gRPC | gRPC. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://grpc.io/docs/what-is-grpc/introduction/>
 104. CONTRIBUTEURS. GitHub - hyperium/tonic: A native gRPC client & server implementation with async/await support. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/hyperium/tonic>
 105. BRANDHORST, Johan. The state of gRPC in the browser | gRPC. En ligne. 2019. Disponible à l'adresse: <https://grpc.io/blog/state-of-grpc-web>
 106. CONTRIBUTORS, MDN. EventSource - Web APIs | MDN. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/EventSource>
 107. GOOGLE. GitHub - google/tarpc: An RPC framework for Rust with a focus on ease of use. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/google/tarpc>
 108. Cap'n Proto: Introduction. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://capnproto.org/>
 109. Apache Thrift - Home. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://thrift.apache.org/>
 110. DAVIS, Kyzer, PEABODY, Brad et LEACH, Paul. RFC 9562: Universally Unique IDentifiers (UUIDs) - 5.4. UUID Version 4. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.ietf.org/rfc/rfc9562.html#name-uuid-version-4>
 111. IANA. Service Name and Transport Protocol Port Number Registry. En ligne. 18 juin 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.iana.org/assignments/service-names-port-numbers/service-names-port-numbers.xhtml?search=unassigned&page=5>
 112. PRESTON-WERNER, Tom. Semantic Versioning 2.0.0 | Semantic Versioning. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://semver.org/>
 113. Tauri 2.0 | Create small, fast, secure, cross-platform applications. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://tauri.app/>
 114. Build cross-platform desktop apps with JavaScript, HTML, and CSS. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.electronjs.org/>
 115. Inter-Process Communication | Tauri - Commands. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://tauri.app/concept/inter-process-communication/#commands>
 116. BEAUMONT, Oscar et ALLAN, Brendan. tauri-specta - Completely typesafe Tauri commands. En ligne. mai 2023. Disponible à l'adresse: <https://crates.io/crates/tauri-specta>
 117. Overview - The Typeshare Book. En ligne. octobre 2024. Disponible à l'adresse: <https://1password.github.io/typeshare/>
 118. LEARNEAO. Free AI Grammar Checker - LanguageTool. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://languagetool.org/>
 119. GitHub - DACC4/HEIG-VD-typst-template-for-TB: This template is a typst version of a LaTeX template for the travail de bachelier (TB) used at the HEIG-VD. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://github.com/DACC4/HEIG-VD-typst-template-for-TB>
 120. JONASLOOS. BibTeX to Hayagriva. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://jonasloos.github.io/bibtex-to-hayagriva-webapp/>
 121. PLX. Development - PLX docs - Logo design. En ligne. 2025. Disponible à l'adresse: <https://plx.rs/book/dev.html#logo-design>
-

Figures

| | | |
|---------|---|----|
| Fig. 1 | Résumé visuel du temps estimé passé sur l'exercice par un étudiant débutant | 8 |
| Fig. 2 | Comparaison du temps nécessaire estimé sans et avec PLX | 10 |
| Fig. 3 | Dans PLX, l'aperçu des listes de compétences et exercices dans un cours fictif, il est possible de parcourir les exercices et d'en démarrer un | 11 |
| Fig. 4 | Une fois cet exercice de C lancé, le titre et la consigne sont visibles. Les erreurs de compilation sont directement affichés dans PLX, en préservant les couleurs | 11 |
| Fig. 5 | 2 checks qui échouent, avec la différence d' <i>output</i> pour facilement comprendre ce qui n'est pas correcte. L'IDE s'est ouvert automatiquement en parallèle. | 12 |
| Fig. 6 | Une fois tous les checks passés, tout passe au vert et l'exercice est terminé | 12 |
| Fig. 7 | Interactions entre les clients PLX chez l'enseignant-e et les étudiant-es, le code est synchronisé via un serveur central, le cours « PRG2 » a un repository Git publique | 13 |
| Fig. 8 | Equivalent de l'exercice du Snippet 1, dans une version préliminaire de la syntaxe DY . . | 18 |
| Fig. 9 | Aperçu de l'expérience souhaitée de rédaction dans un IDE | 19 |
| Fig. 10 | Rustlings en action dans le terminal en haut et l'IDE VSCode en bas | 20 |
| Fig. 11 | Aperçu d'un exercice de Java sur CodeCheck, avec un code qui compile mais un résultat erroné (16) | 21 |
| Fig. 12 | Exemple d'auto-complétion dans Neovim, générée par le serveur de langage <code>rust-analyzer</code> sur l'appel d'une méthode sur les <code>&str</code> | 33 |
| Fig. 13 | Exemple de discussion en LSP une demande de <code>textDocument/definition</code> , output de <code>fish demo.fish</code> dans le dossier <code>pocs/lsp-server-demo</code> .
Les lignes après <code>CLIENT:</code> sont envoyés en <code>stdin</code> et celles après <code>SERVER</code> sont reçues en <code>stdout</code> | 35 |
| Fig. 14 | Liste de symboles générées par Tree-Sitter, affichés à droite du code sur GitHub pour un exemple de code Rust de PLX | 38 |
| Fig. 15 | Exemple tiré de la documentation de VSCode, démontrant quelques améliorations dans le surlignage. Les paramètres <code>languageModes</code> et <code>document</code> sont colorisés différemment que les variables locales. <code>Range</code> et <code>Position</code> sont colorisées comme des classes. <code>getFoldingRanges</code> dans la condition est colorisée en tant que fonction ce qui la différencie des autres propriétés. (78) | 39 |
| Fig. 16 | Concrete Syntax Tree généré par la grammaire définie sur le fichier <code>mcq.dy</code> | 42 |
| Fig. 17 | Screenshot du résultat de la commande <code>tree-sitter highlight mcq.dy</code> avec notre exercice surligné | 43 |
| Fig. 18 | Screenshot dans VSCode une fois l'extension <code>tree-sitter-vscode</code> configuré, le surlignage est fait via notre syntaxe Tree-Sitter via | 43 |
| Fig. 19 | La première partie consiste en une mise en place par la connexion et l'annonce des clients de leur rôle, en se connectant puis en envoyant leur rôle en string. | 49 |
| Fig. 20 | La deuxième partie consiste en l'envoi régulier du client du résultat du check vers le serveur, qui ne fait que de transmettre au socket associé au <code>teacher</code> | 49 |
| Fig. 21 | Vue d'ensemble avec le serveur de session live, des clients, et notre parseur | 52 |
| Fig. 22 | Les deux types de messages ne sont envoyés que dans une direction | 53 |
| Fig. 23 | Exemple de communication avec gestion d'une session | 59 |

| | | |
|---------|---|----|
| Fig. 24 | Exemple de communication avec transferts des bouts de code et des résultats | 60 |
| Fig. 25 | Exemple de communication qui montre l'arrêt du serveur,
avec différents clients dans une session ou en dehors | 61 |
| Fig. 26 | Aperçu du nouveau module <code>live</code> de la librairie | 63 |
| Fig. 27 | Aperçu du réseau et processus qui composent le projet PLX | 64 |
| Fig. 28 | Aperçu des tâches tokio lancées pour 12 clients et 2 sessions en cours. | 68 |
| Fig. 29 | Aperçu des possibilités de DY sur un exercice plus complexe | 71 |
| Fig. 30 | Aperçu graphique de la spec DY des cours. | 72 |
| Fig. 31 | Aperçu graphique de la spec DY des compétences. | 72 |
| Fig. 32 | Aperçu graphique de la spec DY des exercices PLX. | 73 |
| Fig. 33 | Définition d'un cours PLX dans un fichier <code>course.dy</code> | 74 |
| Fig. 34 | Equivalent extrait du parseur et affiché en JSON | 74 |
| Fig. 35 | Définition incorrecte d'un cours PLX dans un fichier <code>course.dy</code> .
Le <code>goal</code> manque et le <code>code</code> doit être placé après la clé <code>course</code> | 75 |
| Fig. 36 | Les erreurs ont été détectées par le parseur | 75 |
| Fig. 37 | TODO <code>skills.dy</code> | 76 |
| Fig. 38 | TODO | 76 |
| Fig. 39 | TODO <code>skills.dy</code> | 77 |
| Fig. 40 | TODO | 77 |
| Fig. 41 | TODO <code>exo.dy</code> | 78 |
| Fig. 42 | TODO | 78 |
| Fig. 43 | TODO <code>exo.dy</code> | 79 |
| Fig. 44 | TODO | 79 |

Tables

Annexes

Outils utilisés

Usage de l'intelligence artificielle

L'auteur de ce travail a utilisé l'IA

- pour chercher des syntaxes humainement éditables, comme certains projets ne sont pas bien référencés sur Google, en raison d'une faible utilisation ou décrits avec d'autres mots-clés
- pour trouver la raison de certaines erreurs d'exécution ou de compilation dans les POC fait en Rust
- pour mieux comprendre les règles de précédence de Tree-Sitter et avoir des exemples
- avec LanguageTool pour trouver les fautes d'orthographes ou de frappe et les corriger, basé sur des règles logiques et sur l'IA (118)

Outils techniques

- Neovim pour l'édition du rapport et l'écriture du code
- Template Typst `HEIG-VD typst template for TB` (119)
- Convertisseur de BibTex vers Hayagriva (120)

Logo

Le logo de PLX utilisé sur la page de titre a été créé par l'auteur de ce travail au commencement du projet PLX, bien avant ce travail de Bachelor (121).

Cahier des charges original

Concevoir une expérience d'apprentissage interactive à la programmation avec PLX

Contexte

Ce travail de Bachelor vise à développer le projet PLX (voir plx.rs), application desktop écrite en Rust, permettant de faciliter la pratique intense sur des exercices de programmation en retirant un maximum de friction. PLX vise également à apporter le plus vite possible un feedback automatique et riche, dans l'idée d'appliquer les principes de la pratique délibérée à l'informatique. PLX peut à terme aider de nombreux cours à la HEIG-VD (tels que PRG1, PRG2, PCO, SYE, ...) à transformer les longs moments de théorie en session d'entraînement dynamique, et redéfinir l'expérience des étudiants sur ces exercices ainsi que les laboratoires. L'ambition est qu'à terme, cela génère un apprentissage plus profond de modèles mentaux solides, pour que les étudiants aient moins de difficultés avec ces cours.

Problème

Le projet est inspiré de Rustlings (Terminal User Interface pour apprendre le Rust), permettant de s'habituer aux erreurs du compilateur Rust et de prendre en main la syntaxe. PLX fournit actuellement une expérience locale similaire pour le C et C++. Les étudiants clonent un repos Git et travaillent localement sur des exercices afin de faire passer des checks automatisés. À chaque sauvegarde, le programme est compilé et les checks sont lancés. Cependant, faire passer les checks n'est que la 1ère étape. Faire du code qualitatif, modulaire, lisible et performant demande des retours humains pour pouvoir progresser. De plus, les exercices existants étant stockés dans des PDF ou des fichiers Markdown, cela nécessite de les migrer à PLX.

Défis

Ce TB aimerait pousser l'expérience en classe plus loin pour permettre aux étudiants de recevoir des feedbacks sur leur réponse en live, sur des sessions hautement interactives. Cela aide aussi les enseignants à mesurer l'état de compréhension et les compétences des étudiants tout au long du semestre, et à adapter leur cours en fonction des incompréhensions et des lacunes.

Pour faciliter l'adoption de ces outils et la rapidité de création/transcription d'exercices, on souhaiterait avoir une syntaxe épurée, humainement lisible et éditée, facilement versionnable dans Git. Pour cette raison, nous introduisons une nouvelle syntaxe appelée DY. Elle sera adaptée pour PLX afin de remplacer le format TOML actuel.

Voici un exemple préliminaire de la syntaxe DY qui permettra de décrire un exercice de programmation dans PLX. Elle contient 2 checks pour vérifier le comportement attendu. Le premier cas décrit un check de succès et le deuxième cas décrit une situation d'erreur.

```
exo Just greet me

checks
name Can enter the full name and be greeted
see What is your firstname ?
type John
see Hello John, what's your lastname ?
type Doe
see Have a nice day John Doe !
exit 0

name Stops if the name contains number
see What is your firstname ?
type Alice23
see Firstname cannot contain digits.
exit 1
```

Ces 2 défis impliquent :

1. Une partie serveur de PLX, gérant des connexions persistantes pour chaque étudiant et enseignant connecté, permettant de recevoir les réponses des étudiants et de les renvoyer à l'enseignant. Une partie client est responsable d'envoyer le code modifié et les résultats après chaque lancement des checks.
1. Le but est de définir une syntaxe et de réécrire le parseur en Rust en s'aidant d'outils adaptés (TreeSitter, Chumsky, Winnow, ...).

Le projet, les documents et les contributions de ce TB, seront publiés sous licence libre.

Objectifs et livrables

1. Livrables standards : rapport intermédiaire ; rapport final ; résumé ; poster.
1. Un serveur en Rust lancé via le CLI plx permettant de gérer des sessions live.
1. Une librairie en Rust de parsing de la syntaxe DY.
1. Une intégration de cette librairie dans PLX.

Objectifs fonctionnels

Les objectifs fonctionnels posent l'hypothèse du cas d'utilisation où un professeur lance une session live pour plusieurs étudiants. Il n'y a cependant pas de rôle spécifique attribué au professeur par rapport aux étudiants, il y a seulement une distinction des permissions entre le créateur de la session et ceux qui la rejoignent.

1. Les professeurs peuvent lancer et stopper une session live via PLX liée au repository actuel, via un serveur défini dans un fichier de configuration présent dans le repository. Il peut exister plusieurs sessions en même temps pour le même repository (afin de supporter plusieurs cours en parallèle dans plusieurs classes). Ils donnent un nom à la session, afin que les étudiants puissent l'identifier parmi les sessions ouvertes. Un code de vérification unique est généré par session permettant de distinguer 2 sessions du même nom dans le même repos.
1. En tant qu'étudiant, une fois le repository cloné, il est possible de lancer PLX, de lister les sessions ouvertes et de rejoindre une session en cours en s'assurant du code de vérification. Un numéro unique incrémental est attribué à chaque étudiant pour la session.
1. Le professeur peut choisir une série d'exercices parmi ceux affichés par PLX, lancer un exercice et gérer le rythme d'avancement de la classe. Cet exercice sera affiché directement chez les étudiants ayant rejoint.

1. Une vue globale permet au professeur d'avoir un aperçu général de l'état des checks sur tous les exercices. En sélectionnant un exercice, il est possible de voir la dernière version du code édité ainsi que les résultats des checks pour ce code, pour chaque étudiant.
1. L'intégration de la librairie `dy` dans PLX permet de décrire les informations d'un cours, des compétences et des exercices. Elle détecte les erreurs spécifiques à PLX.
1. L'intégration dans PLX permet d'utiliser uniquement des fichiers `.dy` pour décrire le contenu. Elle doit aussi afficher les erreurs dans une liste sur une commande dédiée (par ex. `plx check`).

Objectifs non fonctionnels

1. Une session live doit supporter des déconnexions temporaires, le professeur pourra continuer à voir la dernière version du code envoyé et le client PLX essaiera automatiquement de se reconnecter. Le serveur doit pouvoir supporter plusieurs sessions live incluant au total 300 connexions persistantes simultanées.
2. Une session live s'arrête automatiquement après 30 minutes après déconnexion du professeur, cela ne coupe pas l'affichage de l'exercice en cours aux étudiants
3. Pour des raisons de sécurité, aucun code externe ne doit être exécuté automatiquement par PLX. Seule une exécution volontaire par une action dédiée peut le faire.
4. Le temps entre la fin de l'exécution des checks chez l'étudiant et la visibilité des modifications par l'enseignant ne doit pas dépasser 3s.
5. Le code doit être le plus possible couvert par des tests automatisés, notamment par des tests end-to-end avec de multiples clients PLX.
6. Le parseur DY doit être assez capable de parser 200 exercices en $< 1s$.
7. Retranscrire à la main un exercice existant du Markdown en PLX DY ne devrait pas prendre plus d'une minute.

Objectif nice to have

1. La librairie `dy` permettrait d'intégrer le parseur et les erreurs spécifiques à un langage server permettant une expérience complète d'édition dans VSCode et Neovim.
2. La librairie `dy` serait également capable de générer des définitions TreeSitter pour supporter le syntax highlighting via ce système.

Calendrier du projet

En se basant sur le calendrier des travaux de Bachelor, voici un aperçu du découpage du projet pour les différents rendus.

Rendu 1 - 10 avril 2025 - Cahier des charges

- Rédaction du cahier des charges.
- Analyse de l'état de l'art des parsers, des formats existants de données humainement éditables, du syntax highlighting et des langages servers.
- Analyse de l'état de l'art des protocoles bidirectionnels temps réel (websockets, gRPC, ...) et des formats de sérialisation (JSON, protobuf, ...).
- Prototype avec les bibliothèques disponibles de parsing et de langage servers en Rust, choix du niveau d'abstraction espéré et réutilisation possible.

Rendu 2 - 23 mai 2025 - Rapport intermédiaire

- Rédaction du rapport intermédiaire.
- Définition de la syntaxe DY à parser, des préfixes et flags liés à PLX, et la liste des vérifications et des erreurs associées.
- Définition d'un protocole de synchronisation du code entre les participants d'une session.
- Prototype d'implémentation de cette synchronisation.
- Prototype des tests automatisés sur le serveur PLX.
- Définition du protocole entre les clients PLX et le serveur pour les entraînements live.

Moitié des 6 semaines à temps plein - 4 juillet 2025

- Écriture des tests de validation du protocole et de gestion des erreurs.
- Développement du serveur PLX.
- Rédaction du rapport final par rapport aux développements effectués.

Rendu 3 - 24 juillet 2025 - Rapport final

- Développement d'une bibliothèque `dy`.
- Intégration de cette bibliothèque à PLX.
- Rédaction de l'affiche et du résumé publiable.
- Rédaction du rapport final.