

Zastosowanie funkcyjnego paradygmatu do tworzenia graficznego środowiska programistycznego

Praca magisterska pod opieką dra hab. Dariusza Biernackiego

Łukasz Czapliński

Wydział Matematyki i Informatyki UWr

November 4, 2016

Outline

- 1 Omówienie problemu
- 2 Cel
- 3 Realizacja
- 4 Wyniki
- 5 Wnioski i wyzwania na przyszłość

Ekrany dotykowe jako główna metoda interakcji z komputerem



Rozwiązanie: programowanie przez diagramy

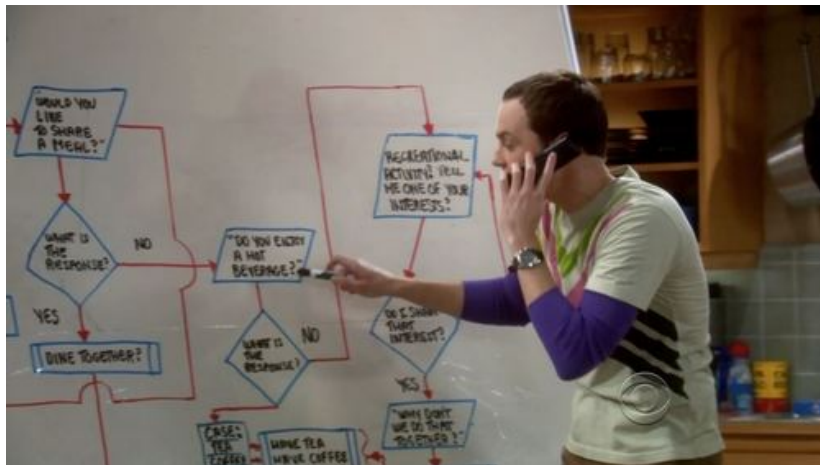
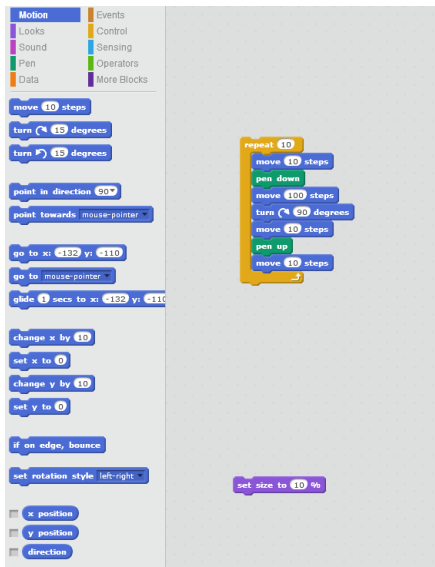


Figure: Copyright Warner Bros. Television

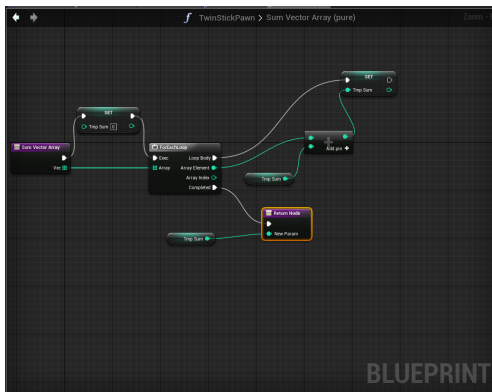
Graficzne języki programowania - Scratch

- Lifelong Kindergarten Group, MIT, 2005
- edukacyjny, dla dzieci w wieku 8-16 lat
- pozwala na tworzenie interaktywnych scen
- przypomina układanie puzzli



Graficzne języki programowania - Blueprints

- Unreal Engine, Epic, 2014
- pisanie poziomów gier
- dla developerów, nie programistów
- łączenie węzłów - druty symbolizują przepływ danych oraz wykonanie programu



Zalety

- Prostsze w nauce
- Doskonałe dla ekranów dotykowych
- Dopasowane do swoich nisz

Wady

- Brak graficznego języka programowania ogólnego zastosowania
- Egzotyczne sposoby zapisu

Przeszkody w zdobyciu popularności - Edytory

M	Filename	Length	Date	Time	File
-rw-rw-rw-		1725	5-Nov-2016	12:25:26	Project.json
-rw-rw-rw-		1263	5-Nov-2016	12:25:26	0.png
-rw-rw-rw-		6635	5-Nov-2016	12:25:26	1.svg
-rw-rw-rw-		6226	5-Nov-2016	12:25:26	2.svg
-rw-rw-rw-		1264	5-Nov-2016	12:25:26	3.png
-rw-rw-rw-		37420	5-Nov-2016	12:25:26	0.wav
-rw-rw-rw-		560	5-Nov-2016	12:25:26	1.wav

		55993			7 files


```
{
  "objName": "Stage",
  "sounds": [{
    "soundName": "pop",
    "soundID": 1,
    "md5": "83a9787d4cb6f3b7632b4ddfeb74367.wav",
    "sampleCount": 258,
    "rate": 11025,
    "format": ""
  }],
  "costumes": [{
    "costumeName": "backdrop1",
    "baseLayerID": 3,
    "baseLayerMD5": "739b5e2a2435f6e1ec2993791b423146.png",
    "bitmapResolution": 1,
    "rotationCenterX": 240,
    "rotationCenterY": 180
  }],
  "currentCostumeIndex": 0,
  "penLayerMD5": "5c81a336fab8be57adc039a8a2b33ca9.png",
  "penLayerID": 0,
  "tempoBPM": 60,
  "videoAlpha": 0.5,
  "children": [{
    "objName": "Sprite1",
    "scripts": [[45,
      80,
      [{"forward": 10}, {"turnRight": 15}, {"forward": 10}, {"turnLeft": 15}]]],
    "sounds": [{
      "soundName": "meow",
      "soundID": 0,
      "md5": "83c36d086dc92327b9e7849a565c6bff.wav",
      "sampleCount": 18688,
      "rate": 22050,
      "format": ""
    }],
    "costumes": [{
      "costumeName": "costume1",
      "baseLayerID": 1,
      "baseLayerMD5": "09dc888b0b7df19f70d81588ae73420e.svg",
      "bitmapResolution": 1,
      "rotationCenterX": 47,
      "rotationCenterY": 55
    },
    {
      "costumeName": "costume2",
      "baseLayerID": 2,
      "baseLayerMD5": "3696356a03a8d938318676a593572843.svg",
      "bitmapResolution": 1,
      "rotationCenterX": 47,
      "rotationCenterY": 55
    }
  ]],
  "currentCostumeIndex": 0,
}
```





Przeszkody w zdobyciu popularności - Systemy kontroli wersji


Pliki projektu są wykrywane jako binarne.

```
diff --git a/project_p1.sb2 b/project_p1.sb2
new file mode 100644
index 0000000..39cc371
Binary files /dev/null and b/project_p1.sb2 differ
```






Przeszkody w zdobyciu popularności - Code Review

 **Open** scoiatael wants to merge 1 commit into scratch-cr-test from scratch-cr-test+b1





 Conversation **0**  Commits **1**  Files changed **2**

Changes from all commits ▾ 2 files ▾ **+3 -0** 

Unified Split **Review changes ▾**

3  README.md   View  

...	...	@@ -1,3 +1,6 @@
1	1	# Iteration 1 of Scratch project
2	2	* Added foo
3	3	* Moved 15 steps ahead at start
	4	+ # Iteration 2
	5	+ * Added bar
	6	+ * Rotated to mouse

BIN  project_p1.sb2  View  

Binary file not shown.

- Graficzne środowisko programistyczne
- Łatwa integracja z istniejącym systemem - znany język
- Łatwa integracja z istniejącym systemem - czytelny format zapisu
- Przygotowane do programowania na ekranach dotykowych
- Integracja z narzędziami dla programistów

Realizacja: Język - Clojure

Realizacja: Technologia - Electron + Clojurescript

Realizacja: Integracja z REPLem

- Brak wsparcia dla wszystkich struktur Clojure
- Brak wsparcia dla makr

Możliwe ulepszenia

- Inne reprezentacja kodu
- Lepsza interakcja z użytkownikiem