







## Soutenance Stage de 2<sup>ème</sup> année

Remédiation de masse dans l'environnement PLM dédié à l'apprentissage de la programmation

Auteur : Alexandre Carpentier

Maîtres de stage : Martin Quinson, Gérald Oster

Encadrant universitaire : Gérald Oster

#### **Plan**

#### 1. Parcours des traces des élèves

- 1. Format des traces
- 2. Exécution du code élève
- 3. Statistiques

#### 2. Modification du programme de la PLM

- 1. Changements majeurs
- 2. Ajout d'indices

#### 3. Intégration à la version web

- 1. Intégration de la PLM
- 2. Retours utilisateurs

Le LORIA / La *PLM* et son environnement / Le projet de remédiation de masse

#### Le LORIA

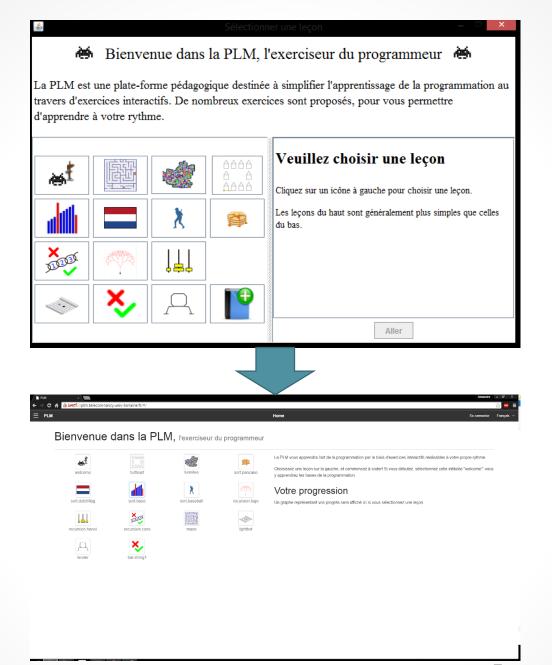
- Unité de recherche mixte
- Rattaché :
  - Au CNRS
  - À l'INRIA
  - À l'Université de Lorraine





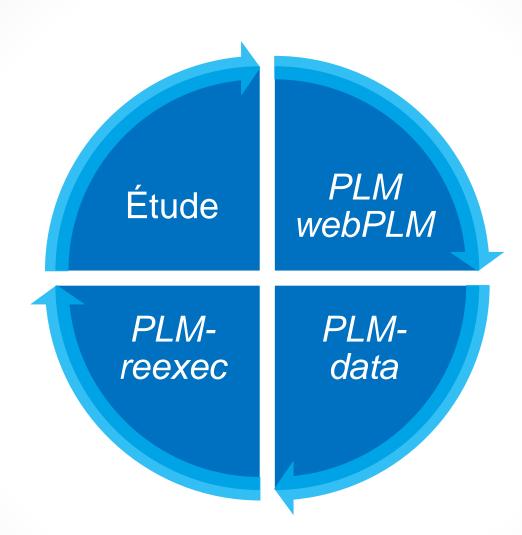
### La *PLM* et son environnement

- Outil d'aide à l'apprentissage de la programmation
- Java / Scala / Python
- Ludique
- Permet un travail en autonomie



## Le projet de remédiation de masse

- Projet existant mais uniquement en Python
- Utilisation d'un gestionnaire de versions : Git
- Traces : tout ce qu'à fait un élève qui est envoyé dans le dépôt



Format des traces / Exécution du code élève / Statistiques

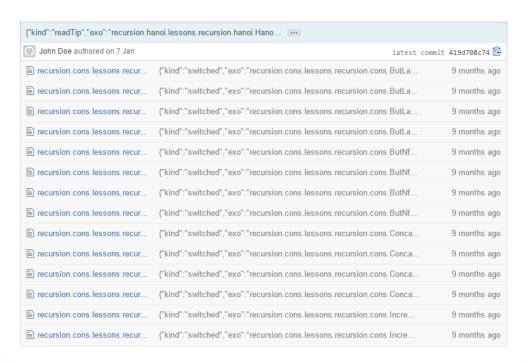
#### Format des traces

- 1 branche = 1 session
- 5 commits :
  - DONE
  - code
  - correction
  - error
  - mission

#### Exemple de nom de commit :

{"kind": "executed", "course": "", "lang": "Java",

"exo": "welcome.lessons.welcome.bdr.BDR", "outcome": "compile"}



### Exécution du code élève

- Code récupéré pour exécution
- Système de timeout
- Mise en cache de l'erreur
- Format : Branche\_Commit.log
- Mis dans le dossier de l'exercice



#### **Statistiques**

- Parcours du cache
- Erreurs communes facilement repérables dans un tableur
- Calcul d'une moyenne d'erreur par session
- Priorité calculée

Exercise	Error	Identical errors	Sessions per error	Average	Significance
lander.lessons.lander.lv	Possibly a Pytho	69	8	8,625	5
maze.lessons.maze.islar	Infinite loop or	314	36	8,722222222	5
maze.lessons.maze.pled	Infinite loop or	297	22	13,5	5
recursion.lessons.recurs	There is only 0	1278	103	12,40776699	5
recursion.lessons.recurs	There is only 0	306	27	11,33333333	5
recursion.lessons.recurs	There is only 0:	277	30	9,233333333	5
recursion.lessons.recurs	There is only 0:	1967	112	17,5625	5
recursion.lessons.recurs	There is only 0:	131	5	26,2	5
welcome.lessons.welco	golomb(1) retu	128	3	42,66666667	5
welcome.lessons.welco	Something is w	606	71	8,535211268	5
welcome.lessons.welco	In (1,8), the gro	565	76	7,434210526	5
welcome.lessons.welco	In (1,2), the gro	102	13	7,846153846	5
welcome.lessons.welco	Something is w	470	57	8,245614035	5
welcome.lessons.welco	In (0,1), there s	524	53	9,886792453	5
welcome.lessons.welco	Infinite loop or	367	52	7,057692308	5
welcome.lessons.welco	In (1,1), there s	196	19	10,31578947	5
welcome.lessons.welco	In (1,1), there s	2394	156	15,34615385	5
welcome.lessons.welco	In (0,0), the gro	164	15	10,93333333	5
welcome.lessons.welco	In (1,5), there s	689	94	7,329787234	5
lander.lessons.lander.lv	Possibly a Pyth	92	17	5,411764706	4
recursion.lessons.recurs	There is only 0:	65	13	5	4
recursion.lessons.recurs	There is only 0:	269	46	5,847826087	4
recursion.lessons.recurs	There is only 0:	516	87	5,931034483	4
recursion.lessons.recurs	There is only 0:	264	50	5,28	4
welcome.lessons.welco	In (1,0), the gro	225	43	5,23255814	4
welcome.lessons.welco	In (1,1), the gro	465	70	6,642857143	4
welcome.lessons.welco	In (0,0), the gro	244	36	6,77777778	4
welcome.lessons.welco	In (0,1), the gro	205	33	6,212121212	4
welcome.lessons.welco	In (0,2), the gro	467	70	6,671428571	4
welcome.lessons.welco	In (1,6), the gro	137	21	6,523809524	4
welcome.lessons.welco	Infinite loop or	92	14	6,571428571	4
welcome.lessons.welco	In (0,0), the gro	75	15	5	4
welcome.lessons.welco	Something is w	412	70	5,885714286	4
lander.lessons.lander.lv	Possibly a Pyth	31	4	7,75	3
lander.lessons.lander.lv	Possibly a Pyth	51	4	12,75	3
maze.lessons.maze.islar	In (11,5), there	92	21	4,380952381	3
maze.lessons.maze.pled	Infinite loop or	36	2	18	3
maze.lessons.maze.wall	Infinite loop or	127	26	4,884615385	3
recursion.lessons.recurs	There is only 0	181	38	4,763157895	3
recursion.lessons.recurs	There is only 0	28	3	9,333333333	3
recursion.lessons.recurs	There is only 0	39	4	9,75	3
recursion.lessons.recurs	There is only 0	37	4	9,25	3
sort.basic.lessons.sort.b	Invalid read cou	64	15	4,266666667	3
welcome.lessons.welcom	golomb(1) retu	69	15	4,6	3
welcome.lessons.welco	golomb(1) retu	31	2	15,5	3
welcome.lessons.welcom	monkeyTrouble	46	4	11,5	3
welcome.lessons.welcom	posNeg(-1,1,Fa	29	4	7,25	3
welcome.lessons.welcom	Something is w	398	90	4,422222222	3
welcome.lessons.welco	Infinite loop or	159	38	4,184210526	3
welcome.lessons.welcom	In (1,1), the gro	282	59	4,779661017	3
welcome.lessons.welco	Something is w	237	56	4,232142857	3
welcome.lessons.welco		530	114	4,649122807	3
welcome.lessons.welco		133	31	4,290322581	3
welcome.lessons.welco		117	25	4,68	3
welcome.lessons.welco		35	3	,	3
welcome.lessons.welco	1 . //	163	37	4,405405405	3

# Modification du programme de la PLM

Changements majeurs / Ajout d'indices

## Modification du programme de la *PLM*

## Changements majeurs

- Format de vérification
- Initialisation des mondes

- Dans la classe « Exercise » :
  - Modification de la mise en place des mondes
  - Ajout de la vérification des mondes d'erreurs classiques

- Dans la classe « ExerciseTemplated » :
  - Ajout d'une méthode d'exécution des erreurs classiques

## Modification du programme de la *PLM*

#### Ajout d'indices

- Indices adaptés à l'erreur
- Utilisation de valeurs correspondantes entre numéro d'erreur et d'indice

- Étude du tableur pour déterminer l'urgence
- Récupération de l'identifiant de commit pour obtenir le code de l'élève
- Étude et traduction de ce code en Java
- Ajout du texte de l'indice

## Intégration à la version web

Mise à jour de la *PLM* / Retours utilisateurs

## Intégration à la version web

#### Mise à jour de la *PLM*

- Intégration directe du programme dans la version web
- Aucun problème avec les nouveaux modules

- Première version :
  - Les indices sont directement dans le résultat de l'exécution
- Version finale :
  - Les suggestions sont dans un onglet à part

Résultats de l'exécution

Suggestion 1

N'oubliez pas de ramasser le biscuit et de le déposer au point de départ !

## Intégration à la version web

#### Retours utilisateurs

- Feedback:
  - Commentaire
  - Pertinence de l'indice
  - Aide ?

Est-ce que nous avons correctement détecté
votre problème?

Neither agree nor disagree

Leave a comment if necessary

Est-ce que cette suggestion vous a aidé?
Neither agree nor disagree

Submit

**Suggestion 1** 

N'oubliez pas de ramasser le biscuit et de le déposer au point de départ !

Résultats de l'exécution

## Conclusion

Bilan du projet et apports personnels

#### Conclusion

## Bilan du projet et apports personnels

- Projet fonctionnel et en production
- Quelques mises à jour à prévoir

- 4 exercices ont des indices
- Problèmes sur certains exercices qui n'ont pas été correctement exécutés
- Approfondissement des connaissances sur certains sujets

## Merci pour votre attention.

Vous pouvez maintenant poser toutes vos questions.

# Annexe Temps passé par partie

- Adaptation de l'ancien code de ré-exécution : 1 jour
- Correction de quelques bugs dans le code de la ré-exécution : 9 jours
- Étude des erreurs classiques : 10 jours
- Modification du moteur de la PLM : 15 jours
- Changements dans la ré-exécution : 10 jours
- Ajout d'erreurs classiques : 5 jours
- Correction de bugs dans le moteur de la PLM après passage en exécutable Java : 2 jours