

Edukacyjny system programowania TRAIN 2.0

Andrzej Przemysław URBAŃSKI

Politechnika Poznańska, Instytut Informatyki
ul. Piotrowo 3a, 60-965 Poznań

Otrzymano 11 listopada 1996 roku

Streszczenie. W artykule przedstawiono system programowania pozwalający operować różnymi postaciami programu: tekstową, graficzną, symboliczną i zakodowaną. Najciekawszą wydaje się postać graficzna nawiązująca do popularnych schematów blokowych i schematów przepływu danych. Kodowanie w tej postaci polega na wybieraniu i przeciąganiu myszą elementów, z których powstaje program. By jeszcze bardziej uprzystępnąć programowanie, czynności te nawiązują do układania torów popularnej zabawki dziecięcej – kolejki elektrycznej. Opracowano również wyjątkowo prostą, choć w pełni funkcjonalną, architekturę komputera i zaimplementowano jego symulator, pulpit operacyjny, symboliczny debugger oraz kompilator z postaci wysokiego poziomu. Całość sprzedawana jest jako załącznik do podręcznika, który zawiera opis programu i szereg ćwiczeń programistycznych podanych w formie książki przygodowej.

Słowa kluczowe: system programowania