

HmmmmL

他人を意識したモチベーション向上を考えたプログラミング環境

HmmmmL: Programming Environment that Makes Users Conscious of Others and Motivates Them

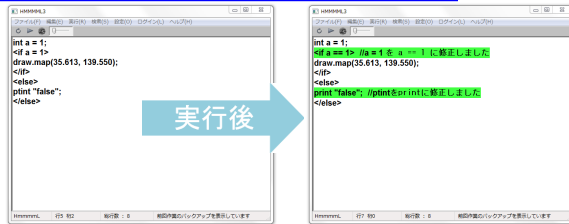
中橋雅弘 宮下芳明 (明治大/JST)

モチベーションを上げる5大機能

ブラウザ実行 HmmmmLでは全命令をブラウザで実行。スマートフォンがあればいつでもどこでも自作プログラムを自慢可能。

シンプルかつ多様な命令 わかりやすく、少量のソースコード。

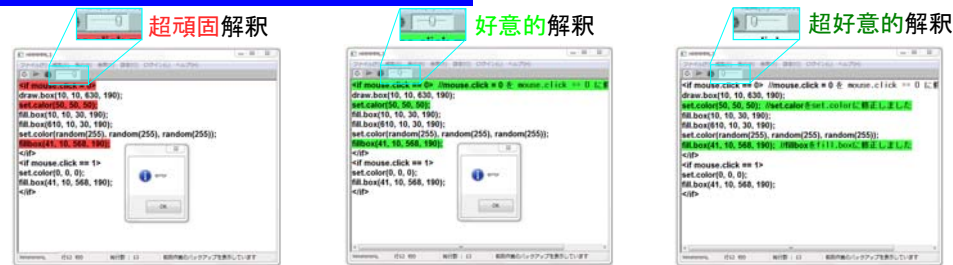
超好意的解釈コンパイラ



- 宣言忘れ
- セミコロン抜け
- = と == の混同
- 大文字小文字ミス
- 全角スペース
- 全角文字混入
- スベルミス

を好意的に解釈し実行する。解釈結果は実行後にコメントがつく。

解釈度合調節スライダ



スコアリング・ランキング

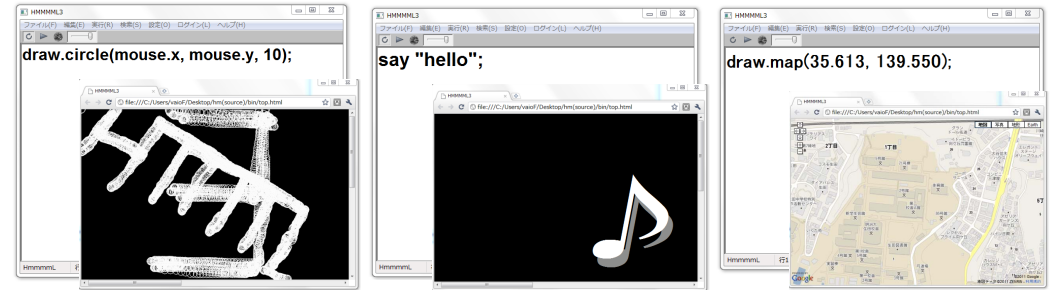


プログラムの「スコア」が計算され、ランキングサイトに載る。

スマートフォンがあればランキングサイト上の自作プログラムを実行可能。



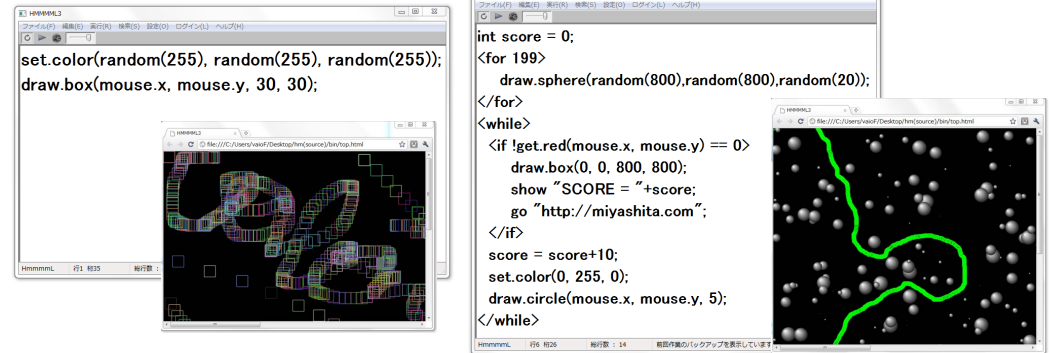
HmmmmL プログラム例



draw.circle(x座標, y座標, 半径);
と無限ループボタンで簡易ドローエディタ

say "hello";
で「hello」と発音

draw.map(緯度, 経度);
で地図を表示



set.color(Red, Green, Blue);
で色も自由自在

十数行でイライラ棒ゲーム

HmmmmL History

西暦	月	発表タイトル	概要
2009年	9月	HmmmmL	シンプルな命令ですぐいことができる タグ命令 好意的解釈 多言語対応
2010年	1月	HmmmmL	プログラミング・シンポジウムで発表。大荒れに
	9月	HmmmmB	電気回路の好意的解釈を実現 Real, Virtual, ARのバリエーション
		Physical-HmmmmL	フィジカルコンピューティング対応
		AV-CABLE 1/2	画面内の電気回路と実在する電気回路をつなぐ
		HmmmmL=	超好意的解釈 実行後提示
2011年	3月	HmmmmL≡	ブラウザ実行 解釈度合調整 スコアリング
	4月	HmmmmL	明治大学情報科学科1年1科目「ゼミナール1」で HmmmmLを用いた授業を実施予定
	5月	OBJECT (仮称)	究極の新言語 OBJECT (仮称)