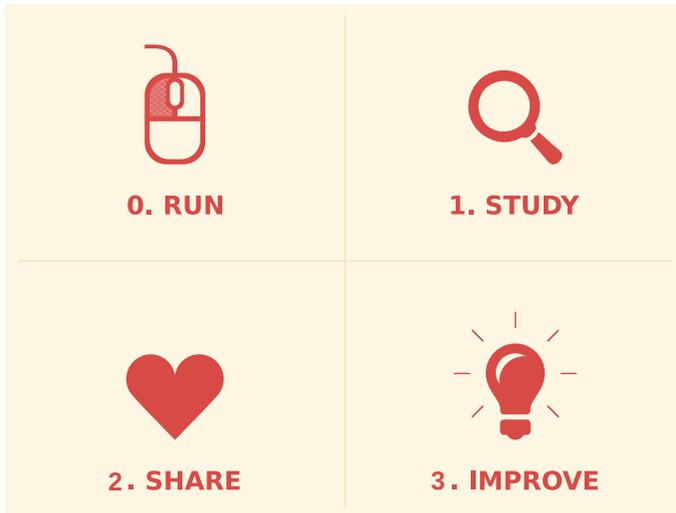


Desenvolvimento Aberto



Apresentação da Disciplina + Ciclo de vida de um Bug

Igor dos Santos Montagner (igorsm1@insper.edu.br)

Burocracias

Horários de aula:

- Segunda 15:45-17:45
- Quarta 15:45-17:45

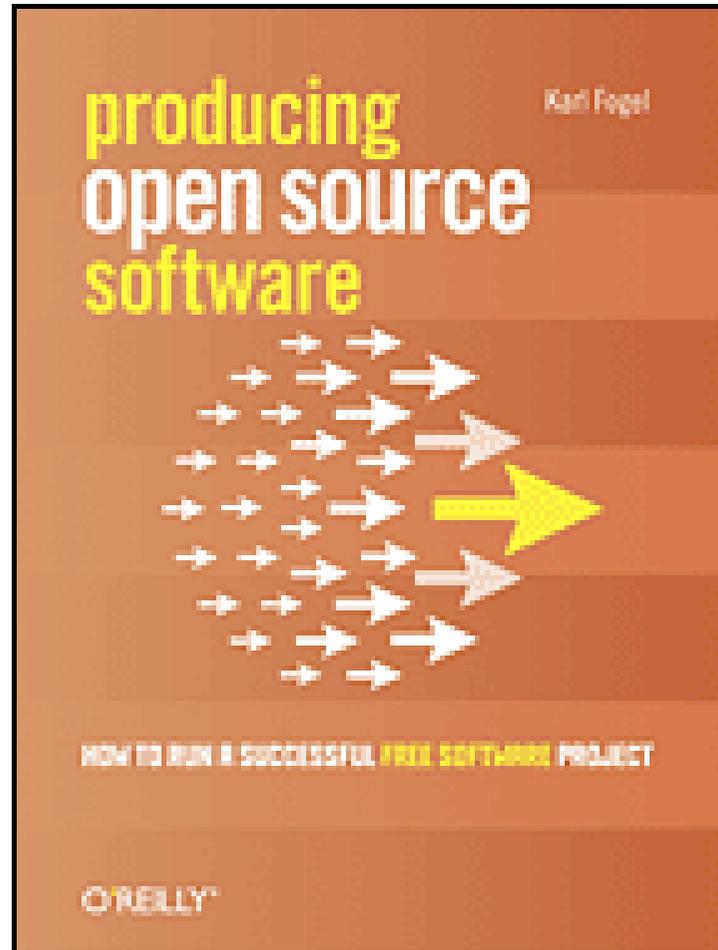
Atendimento:

- Segunda 18:00 - 19:30

Avaliação

- Curso baseado em projetos

Livro texto



Disponível online em <https://producingoss.com>

Expectativas

Atividade: 15 minutos

Quais são suas expectativas em relação ao curso?

Motivação

Nas disciplinas anteriores trabalhamos

- criando um projeto novo.
- que normalmente morre após a disciplina
- e nunca é usado por ninguém

No mercado, normalmente trabalhamos em um projeto existente

- corrigindo problemas
- realizando melhorias
- que é usado por vários usuários

Objetivos de Aprendizagem

Ao final da disciplina o estudante será capaz de:

- Analisar uma base de códigos desconhecida de médio/grande porte e modificá-la de modo a fazer melhorias e corrigir falhas em um software;
- Interagir com uma equipe remota de desenvolvedores para entregar código que atenda aos padrões de qualidade e estilo de código de um projeto;
- Entender as diferenças licenças de software livre e como elas impactam na distribuição e reutilização de uma base de código.

Objetivos (versão resumida)

Ao final da disciplina o estudante será capaz de:

- Baixar, entender e **modificar** o código de um projeto
- Conseguir que suas modificações sejam **incorporadas**
- Compreender aspectos ligados a **distribuição** de software.
 - Licenças
 - Monitoramento, Bug Tracker, Versionamento, etc
 - Documentação / Internacionalização
 - Comunidades de usuários

Programa do curso

1. Modelos de desenvolvimento e comercialização de software;
2. Licenças de software e seu impacto na reutilização e distribuição;
3. Ferramentas de apoio ao desenvolvimento colaborativo de software (livre ou proprietário);
4. Documentação de software e de código;
5. Tradução e internacionalização de Software
6. Sistemas de compilação e distribuição de código fonte;
7. Aspectos humanos e comunitários em desenvolvimento de software;
8. Estudo de casos de sucesso.

Materiais do curso

Github: <https://github.com/igordsm/dev-aberto>

Site: <https://igordsm.github.io/dev-aberto/>

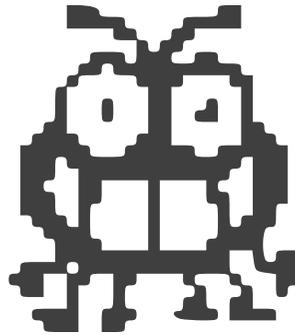


Blackboard será usado para avisos somente. Todo conteúdo estará disponível no github.

Apresentação do curso

Proposta: Curso será *gamificado*

- Cada aluno criará um *avatar* na disciplina ([meu avatar](#))
- Contribuições a projetos geram XP
- Ao cumprir alguns objetivos você ganha uma *skill* ([todas skills](#))



Primeiro bug: skill obtida ao enviar o primeiro Pull Request para um projeto.

Apresentação do curso

Skills tem 3 tipos:

- Código: Pull Requests enviados a projetos;
- Tradução e documentação: melhorias em documentação de projetos e traduções de/para português;
- Comunidade: Stackoverflow, participação em Issues no Github, lista de emails, meetups na vida real, etc.

É necessário obter skills das 3 áreas para passar.

Apresentação do curso

Proposta: Curso será *gamificado*

- Seu avatar sobe de nível se obtiver XP e skills suficientes
 - Ghost (I)
 - Newbie (D)
 - Iniciado (C)
 - Competente (B)
 - Mestre (A)
 - Grão Mestre (A+)

Veja a página [Regras](#) para os requisitos de cada nível.

Apresentação do curso

Disciplina baseada em projetos

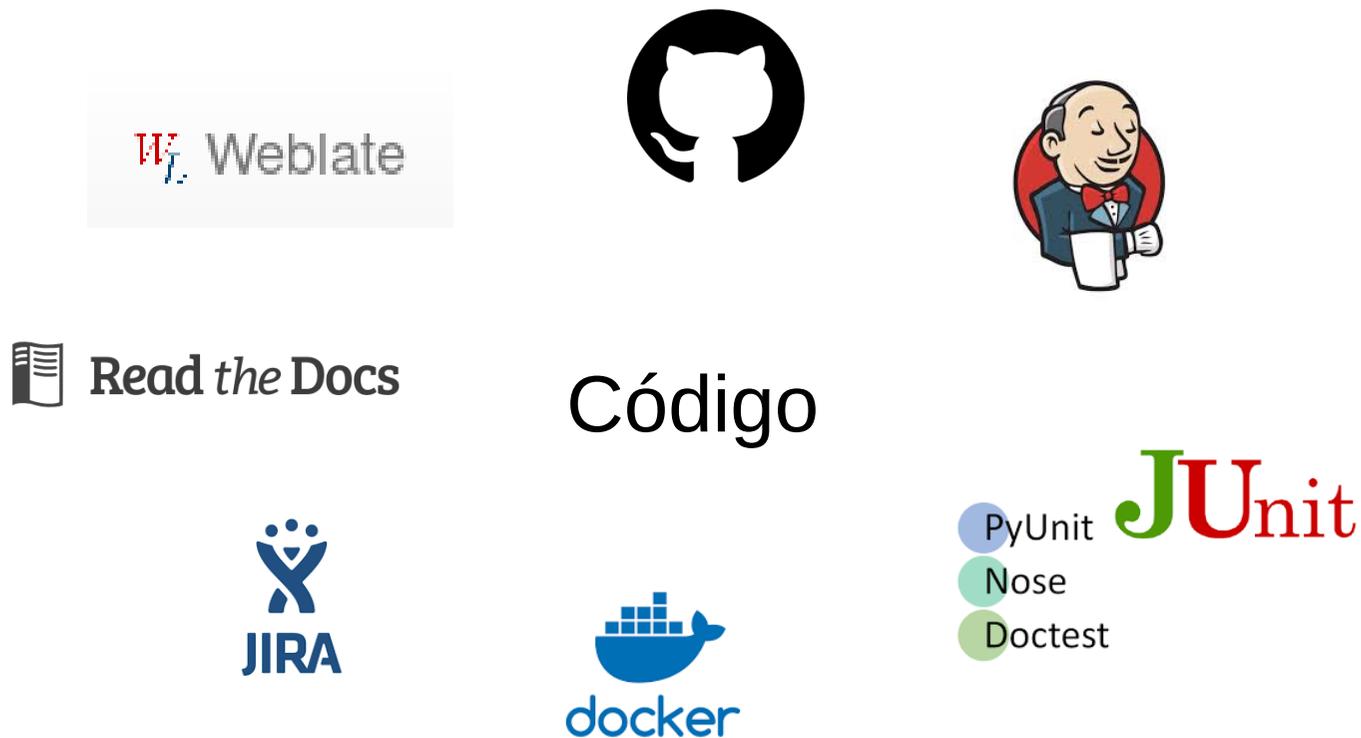
- Agosto/Setembro: **Tutorial**
 - 30-60 minutos de expositiva/discussões
 - Pequenos projetos focados em um tema específico
- Outubro/Novembro: Projeto
 - 4 sprints de 2 semanas
 - **Autonomia** para definir quais tarefas serão feitas
 - Escolha de projetos será semi-livre
- Reuniões de acompanhamento nas semanas de avaliação

Discussão

Suponha que você decidiu liberar um projeto que apresentou que você desenvolveu nos últimos semestres. Um usuário de seu software teve um problema e te contactou pedindo ajuda.

- Quais serviços você precisaria ter para comunicar este relato à equipe de desenvolvimento?
- Como você estruturaria esse processo de feedback de usuário?
- Como você implantaria a correção?

Arquitetura ao redor do código



Uma série de serviços e processos acompanha um software.

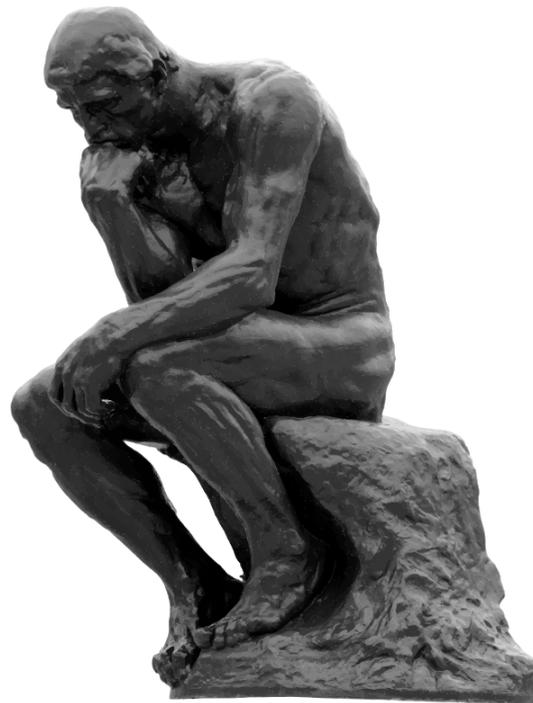
Ciclo de vida de um bug

1. New
2. Assigned
3. Accepted (in progress)
4. Closed
 - Fixed
 - Won't fix
 - Duplicate
 - Invalid

Ciclo de vida de um bug

Atividade: O roteiro da aula de hoje simula o processo de resolução de uma issue em um projeto.

1. Existe uma issue para cada aluno no github do projeto
2. Vocês deverão criar um avatar no site da disciplina e adicionar a ele a *skill* **Penso logo existo.**
3. Vocês então devem enviar um PR para o projeto original.



Tarefa complementar

Se você já acabou o roteiro da aula, leia o Capítulo 3 **Technical Infrastructure** do livro *"Producing Open Source Software"*

Desenvolvimento Aberto



0. RUN



1. STUDY



2. SHARE



3. IMPROVE