

Desenvolvimento Aberto

```
4  #include "utilities.h"
5
6  Game game;
7
8  int main(int argc, char **argv) {
9
10     game = Game();
11
12     game.initialize();
13 }
```

Em direção a sua primeira contribuição

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

Aulas passadas

Discussões

- Serviços e software de auxílio a projeto de software
- Comunidades de usuários e desenvolvedores

Atividades

- Criação de avatar da disciplina
- Texto colaborativo sobre a comunidade ao redor de alguns softwares.

Hoje

Discussões

- Recepção de novos contribuintes em projetos
- Fluxo de trabalho: modelo de Pull Request

Atividades

- Escolha e apresentação de projetos para primeira contribuição

Recepção de novos desenvolvedores

Ler as seções

1. *Abstract, Introduction, Reception Issues, Newcomers' Communication Behavior* e Figura 2 do artigo "Social Barriers Faced by Newcomers Placing Their First Contribution in Open Source Software Projects"
2. *Abstract, Introduction, Discussion e Implications* do artigo "Almost There: A Study on Quasi-Contributors in Open Source Software Projects"

Quiz



<https://goo.gl/forms/hpnmNnSRTQYhjz8z2>

Discussão sobre os artigos

Discussão sobre os artigos

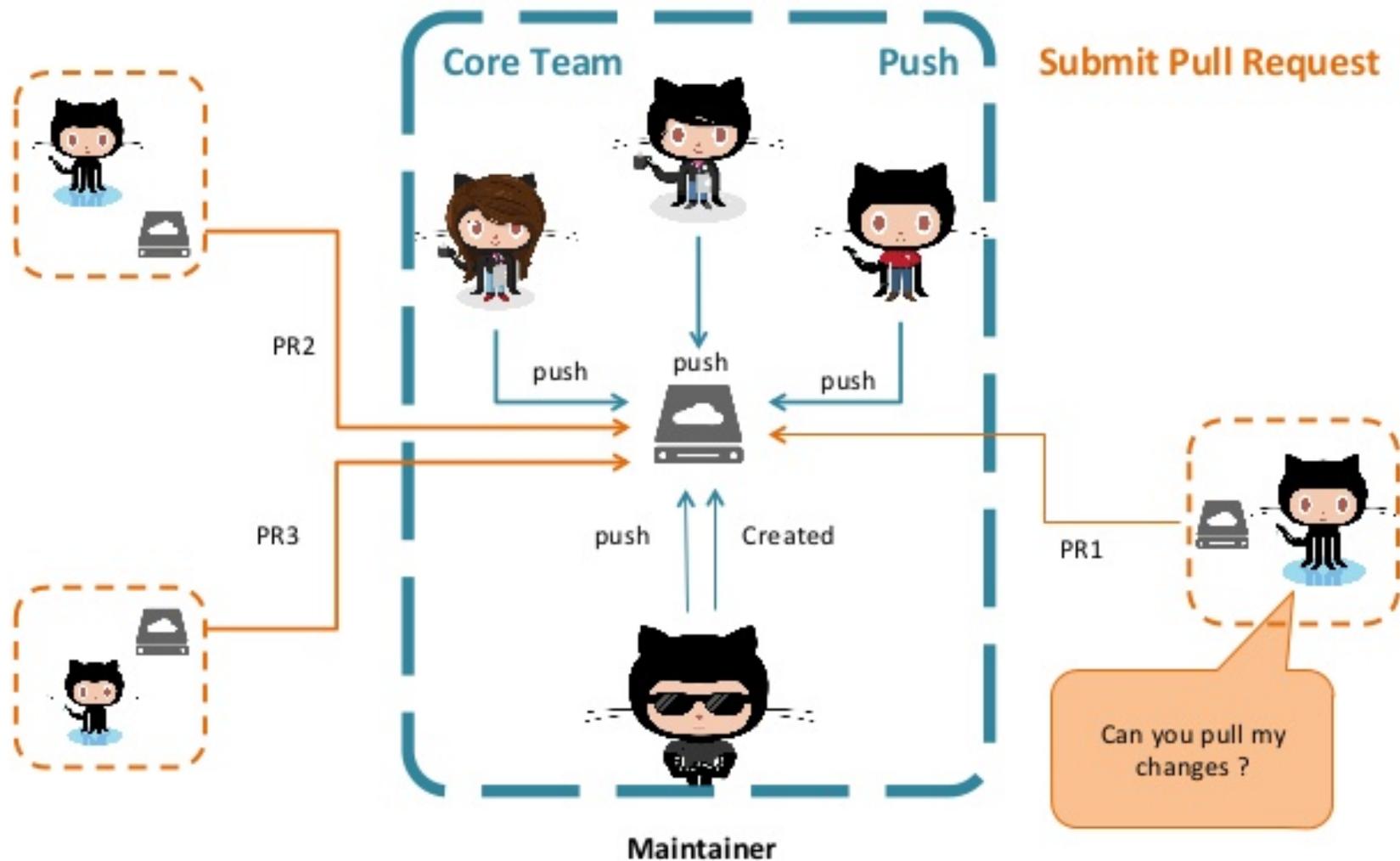
Exemplos

1. PR abandonado pelo proponente
2. Repositório sem manutenção
3. Comunicação estranha
4. Projeto abandonado?[1] [2]

Fluxo de trabalho

Revisão

Pull Request Model

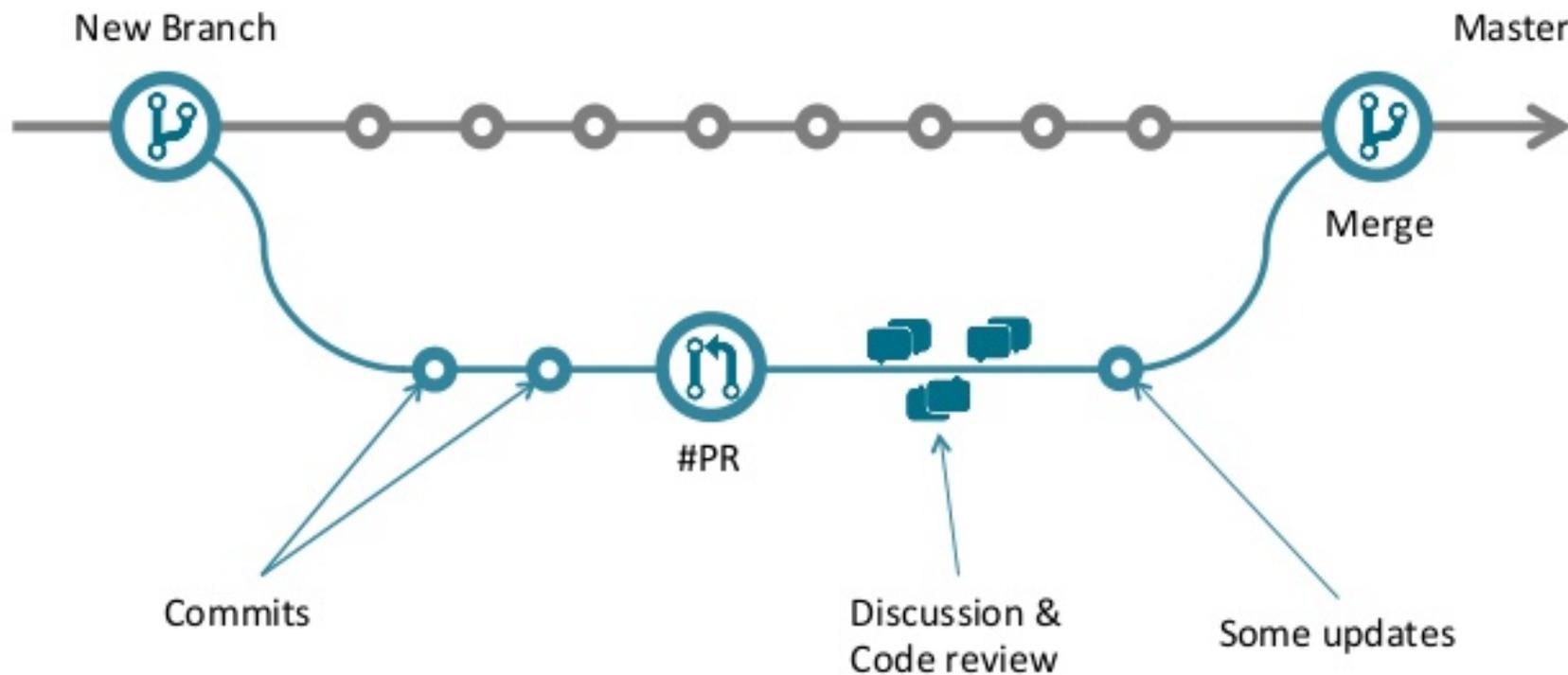


Sources : <https://www.iconfinder.com> & <https://octodex.github.com/>

Fonte: <https://www.slideshare.net/abderrahmanebenbachir/continuous-integration-in-github>



Pull Request Process



Sources : <https://www.iconfinder.com> & <https://octodex.github.com/>

Fonte: <https://www.slideshare.net/abderrahmanebenbachir/continuous-integration-in-github>

Fluxo de Trabalho: outros modelos

1. Enviar patch via lista de e-mails (ex. Linux)
2. Ferramentas de *code review* (ex. KDE - Phabricator)
3. Patch é anexado no Bug Tracker (ex. Haiku, KDE)
4. Não recebe contribuições externas

Atividade

1. Escolher um projeto para sua primeira contribuição
2. Baixar o código e pesquisar:
 - Quais tecnologias você precisará aprender
 - Onde obter ajuda
 - Como compilar / Documentação de desenvolvimento
3. Escolher uma issue que pareça simples
4. Apresentar um resumo disso para a turma no fim da aula.

Teremos pelo menos 1 hora de estúdio nas próximas duas aulas para fazer nossa primeira contribuição.

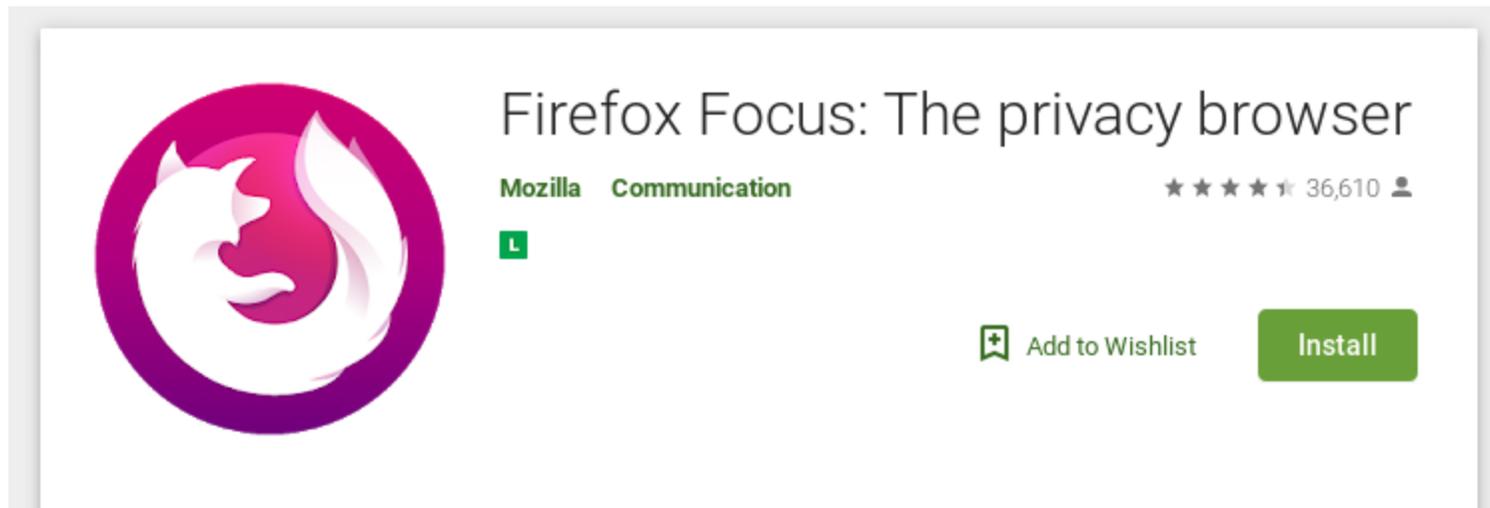
Sugestões de primeiros projetos

A própria disciplina (1 issue para cada aluno)

- **Vantagens:** facilidade em obter ajudar. evita a maioria das barreiras sociais
- **Desvantagens:** projeto muito pequeno e código bastante simples. provavelmente será finalizado antes de 2 aulas.

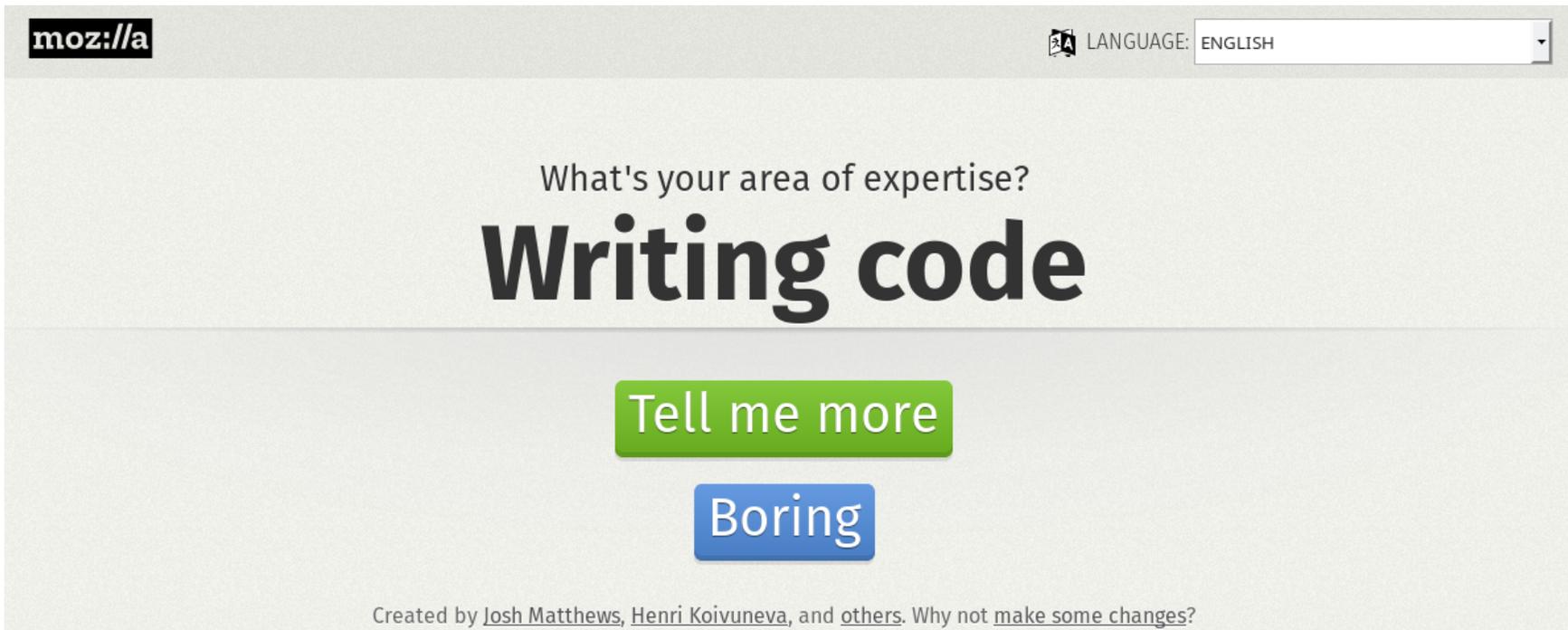
Sugestões de primeiros projetos

Firefox Focus - Browser com modo privativo para Android



- **Vantagens:** Aceita PR pelo Github, marca Issues como "Good First Issue"
- **Desvantagens:** código pode ser complexo

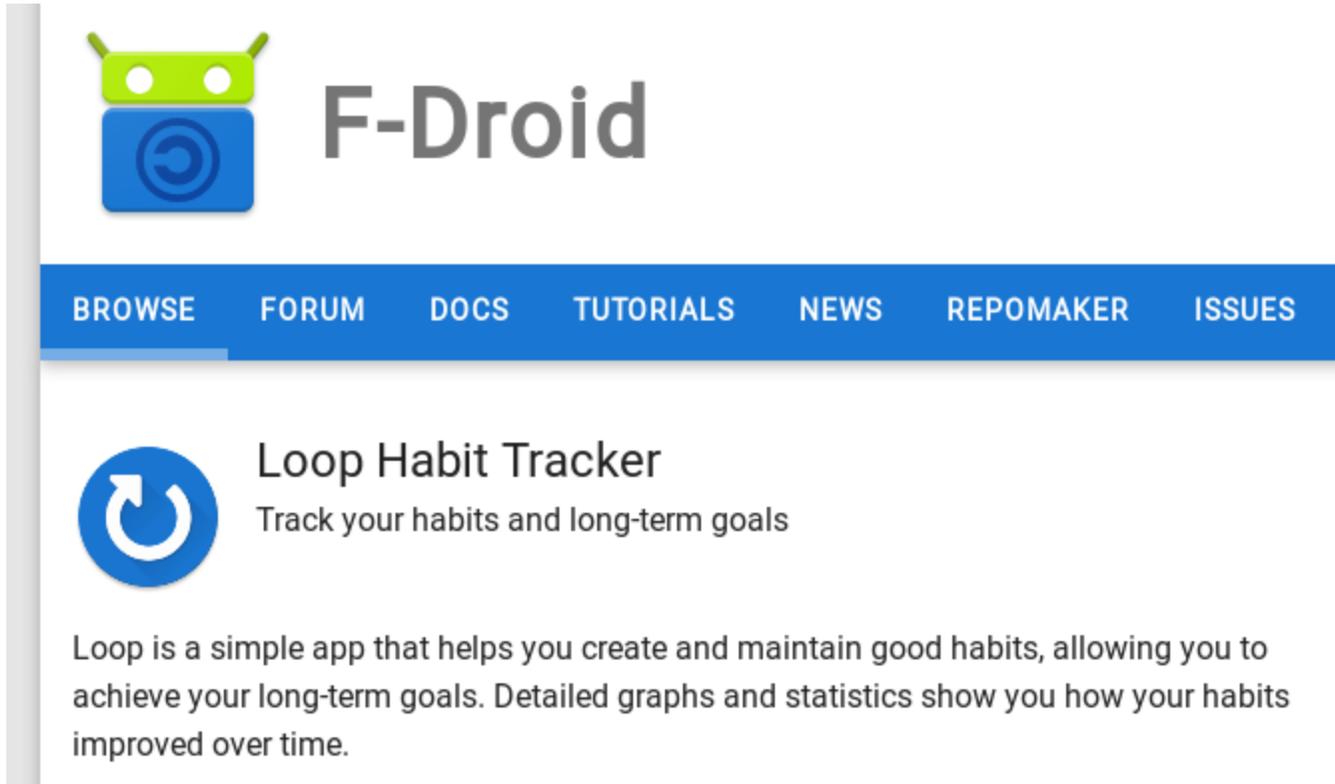
Sugestões de primeiros projetos



What can I do for Mozilla

- **Vantagens:** projetos organizados, comunidade responsiva, marca issues como "Easy" ou "Good First Issue"
- **Desvantagens:** pode ser um pouco complexo para começar...

Sugestões de primeiros projetos



The screenshot shows the F-Droid website interface. At the top left is the F-Droid logo, which consists of a green Android head with white eyes and a blue square body with a white circular arrow icon. To the right of the logo is the text "F-Droid". Below this is a blue navigation bar with white text for "BROWSE", "FORUM", "DOCS", "TUTORIALS", "NEWS", "REPOMAKER", and "ISSUES". The "BROWSE" link is highlighted with a white underline. Below the navigation bar, the "Loop Habit Tracker" app is featured. It has a blue circular icon with a white circular arrow. To the right of the icon is the text "Loop Habit Tracker" and "Track your habits and long-term goals". Below this is a paragraph of text: "Loop is a simple app that helps you create and maintain good habits, allowing you to achieve your long-term goals. Detailed graphs and statistics show you how your habits improved over time."

Habits Tracker

- **Vantagens:** projeto não é tão complexo, labels *Small task* e *Small enhancement*.
- **Desvantagens:** projeto só tem um mantenedor

Outras possibilidades

1. KDE - Junior jobs
2. Falkon browser
3. LXQt
4. Termux
5. Spyder

Atividade

1. Escolher um projeto para sua primeira contribuição
2. Baixar o código e pesquisar:
 - Quais tecnologias você precisará aprender
 - Onde obter ajuda
 - Como compilar / Documentação de desenvolvimento
3. Escolher uma issue que pareça simples
4. Apresentar um resumo disso para a turma no fim da aula.

Teremos pelo menos 1 hora de estúdio nas próximas duas aulas para fazer nossa primeira contribuição.

Próxima aula

Tarefa: Leitura até o Capítulo 4 do Livro "Debugging: 9 indispensable rules...." - approx. 27 páginas de leitura leve.

```
4  #include "utilities.h"
5
6  Game game;
7
8  int main(int argc, char **argv) {
9
10     game = Game();
11
12     game.initialize();
13 }
```

Em direção a sua primeira contribuição