

# 1 Relatório técnico descritivo sobre projeto de código livre

Este trabalho consiste na análise de um projeto de Projeto *Open Source*, caracterizando brevemente seus pontos principais, detalhes quanto a seu desenvolvimento, manutenção e licencição.

## 1.1 Descrição do projeto

O Software escolhido para análise é o *iceScrum*, um Software Livre gratuito que começou a ser desenvolvido em 2006, por estudantes franceses. O software proporciona uma plataforma para o emprego de métodos ágeis de desenvolvimento (principalmente o *Scrum*), disponibilizando as ferramentas necessárias para sua documentação e manutenção efetiva (backlog, sprint plan, timeline, etc., junto com toda *IDE*). O usuário tem acesso a estes recursos via web (por browser), ou fazendo o download da interface para o computador. Hoje, a empresa francesa privada *Kagilum* patrocina o *iceScrum* como Software gratuito, mas ao mesmo tempo oferece serviços pagos de servidores e banco de dados para o emprego dos métodos do software. Os principais criadores e desenvolvedores do Software são co-fundadores da *Kagilum*.

# 2 Caracterização do projeto de código livre

## 2.1 Desenvolvimento

- Existe um local dedicado para o desenvolvimento?

Existe. Embora seja livre para o uso mundial, a empresa que agora patrocina e desenvolve o *iceScrum* - a *Kagilum* - é sediada em Paris, na França . O histórico do Software apresenta vários contribuidores centrais, desde 2006, todos franceses.

- É possível extrair o atual código fonte a partir de um repositório público de código fonte?

Sim. O código do IceScrum como aplicativo web vem sendo disponibilizado e atualizado via GitHub desde 2010, ou pelo SourceForge, desde 2009.

- Quão grande é o código? Quais são as principais linguagens de programação?

Utilizando de um código *perl* livre chamado *Count Lines of Code*, contamos a quantidade de linhas do código extraído do Github, recebendo a seguinte saída:

489 text files.

482 unique files.

92 files ignored.

<http://cloc.sourceforge.net> v 1.62 T=3.99 s (98.2 files/s, 15841.0 lines/s)

---

Language	Files	Blank	Comment	Code
----------	-------	-------	---------	------

---

Javascript	121	2522	3859	24780
Grails	141	288	10	11978
LESS	110	2207	3164	10688
CSS	14	275	224	1586
XML	5	241	44	1340
HTML	1	0	0	7
SUM:	392	5533	7301	50379

Este arquivo é apenas o centro do *iceScrum* para web. Uma parte do seu código é espalhado por *plugins* criados para sua cooperação com *Chat*, *IntelliJ*, *Github*, etc.

- A utilização do pacote depende de algum outro software proprietário ou de código fonte aberto?

Sim. O *iceScrum* foi criado para se trabalhar com um servidor, seja da empresa patrocinadora ou próprio. Isto é, depende de mais ferramentas do que simplesmente o que é oferecido.

O código-fonte acima disponibiliza o código para a interface web, por exemplo, mas a licença para o seu uso extensivo (versão pro, empresarial) com os provedores *Kagilum* precisa ser comprada.

Adicionalmente, há os requisitos de *Java* a serem cumpridos para o uso.

- É possível calcular o número de *downloads* ou usuários de uma versão em particular?

Não. Não há forma de ver com clareza quantos usuários estão de fato utilizando a licença do *iceScrum*, pois além de não divulgado, existem licenças corporativas, que agregam um grande número de pessoas, dificultando então a contagem. Porém, consta no site que há mais de 250 downloads diários, em média.

## 2.2 Licença Software Livre

- Quem são os patrocinadores que contribuem para a sustentabilidade do projeto?

A empresa francesa *Kagilum*. Houveram outras empresas que patrocinavam, porém esta é a maior e a mais recente.

A *iceScrum Foundation* está atualmente sendo criada.

- Quem detém os direitos autorais do código?

No site, consta que a idealização e concepção do *iceScrum* distribuído pela *Kagilum* é Damien Vitrac. Este começou a contribuir ao desenvolvimento em 2007, e hoje ee encontra empregado na *Kagilum*, como *Lead Designer*. Porém, não é claro se ele compartilha os direitos sobre o Software original, ou apenas da *IDE* e serviços oferecidos pela empresa.

- O projeto está sob qual tipo de licença de código aberto?

Está sob a licença *GNU AFFERO GENERAL PUBLIC LICENSE*, terceira versão (19 de Nov. 2007).

- Por que os responsáveis pelo projeto escolheram a licença de código aberto?

Como a *Kagilum* é a maior e principal distribuidora do software, muito da história pré-*Kagilum* é vaga. Anterior à empresa, *iceScrum* era apenas um projeto de estudantes, tornando seu histórico de difícil localização. Porém, conjecturo que seja para o bem dos projetistas. Como *Scrum* ou *Kanban* são métodos abstratos de projetos a serem implementados por qualquer pessoa do mundo (não possuem proprietário, nem licenças), os estudantes resolveram criar uma plataforma livre, que facilitasse o emprego desta ideia. Ademais, fez parte do programa de estudos de vários estudantes da universidade IUP ISI de 2005 a 2010.

## 2.3 Governança

- Existem quantos desenvolvedores alocados para o projeto? Quantos *committers*, também conhecidos por desenvolvedores que podem realizar mudanças propostas, o projeto possui? Atualmente, é difícil responder. No *Github*, há 3 desenvolvedores ativos no projeto do *Github*. No SourceForge existem 12 desenvolvedores, mas esta plataforma não é atualizada desde Abril de 2013.  
Quanto ao histórico, consta no *site* que existem aprox. 40 contribuidores oficiais ao longo da existência do projeto - além das melhoras sugeridas pela comunidade.
- O que você pode dizer sobre o modelo de governança de código fonte aberto?

A governança regida é aquela oferecida pelo Github. Isto é, usuários podem fazer o download do código, editar, e sugerir pull requests aos desenvolvedores centrais. Isso além das sugestões do público via as várias ferramentas descritas posteriormente.

O Software é livre para uso e leitura, mas sua edição é controlada pelos desenvolvedores, mantendo uma certa ordem.

## 2.4 Manutenção

- Gerenciamento de *releases*: Qual o número e frequência de *releases*?

Atualmente, *iceScrum* e *iceScrum Pro* se encontram na sexta release, versão 13.3. Cada release demorou aprox. 8 a 10 meses a ser oferecida.

- Comunicação: Existe um canal de comunicação útil e ativo para a comunidade / suporte ao usuário?

Sim! Os forums da *Kagilum* continuam ativos, assim como o *DevBlog* anuncia grandes mudanças e alerta à novas releases/versões. A companhia também possui um Twitter, para comunicar com os usuários de pequenos assuntos.

- Existe um *bugtracker* (rastreamento de bugs) com uma lista de bugs corrigidos/pendentes de correção?

Sim! O *iceScrum* possui integração com a ferramenta *Bugzilla* dentro do software. O *Bugzilla* habilita os usuários a mandar aos desenvolvedores *logs* da situação da máquina e do Software no momento que algum erro ocorreu. Ademais, os *logs* no *DevBlog* da companhia apontam quais *bugs* foram atacados em cada release.

Há também um *Sandbox* do próprio *iceScrum* disponível para o público. Isto é, eles utilizam o próprio Software para os usuários olharem o *backlog*, inserirem *stories* ou apontarem *bugs* no projeto de desenvolvimento do *iceScrum*.

- Existe um plano de metas para planos futuros? Existe evidência que o plano de metas foi utilizado no passado?

Existe. Houveram alguns *posts* no fim de 2012 e no fim de 2011 no *DevBlog* da empresa passando por todo o caminho planejado para o próximo ano, planejando as datas das próximas *releases* (e errando, por alguns meses).

- Existe consultoria comercial, treinamento ou consulta disponível para o projeto? A partir de múltiplos prestadores de serviços?

Existe o treinamento. Empresas que se interessavam pelo software dedicaram estudantes para trabalharem no *iceScrum* como Trainees, por período completo, durante alguns meses. Além de treinarem o ambiente de trabalho, ajudavam a manter e gerar progresso no desenvolvimento de uma ferramenta aberta.