

## 08 - Documentação de código e linter

Desenvolvimento Aberto - 2019/2

Igor Montagner

Na parte expositiva da aula vimos mais um elemento que torna nosso código um projeto funcional e útil para outras pessoas: documentação de *API*. Até agora já trabalhamos:

1. traduções de interface de usuário e localização
2. documentação de usuário
3. documentação de desenvolvedor
  - referência de *API*

Claro que nem todo projeto precisa começar com tudo isso, mas existe um momento em que ele já soluciona um problema para o autor e começa a ficar claro que ele é de interesse de outras pessoas. Vamos considerar que o Servidor de Desafios chegou neste momento.

Seu trabalho neste roteiro será preparar o projeto para ser apresentado “oficialmente” a outros usuários. Ou seja, fará mudanças para melhorar a qualidade do código e criará uma página para o projeto apresentando-o e provendo instruções de instalação e uso.

### Parte 1 - qualidade de código

Nosso código está mal formatado e tem várias práticas ruins de programação. O **pylint** detecta estes problemas e dá uma nota para seu código. Melhore a nota do Servidor de Desafios eliminando estes problemas do código.

Ele não precisa estar 100%, mas você precisa eliminar grande parte dos erros mais significativos.

### Parte 2 - trabalhando com Sphinx

Agora vamos trabalhar com **sphinx** para gerar uma página web de documentação para o projeto. As seguintes páginas deverão ser criadas.

- Uma página inicial descrevendo o projeto
- Uma página de guia de usuário para alunos
- Uma página de guia de usuário para professores
- Uma página de guia de desenvolvimento listando bibliotecas, procedimentos para instalação e estrutura em alto nível do código
- Uma seção com a documentação de cada função do projeto usando **sphinx-apidoc**.

Siga o guia **Getting Started** para criar sua página de documentação.

### Entrega

Ao terminar este trabalho você deverá criar um repositório `softdes-desafios` em seu usuário, colocar o servidor de desafios lá e hospedar sua documentação usando **GitHub Pages**. Envie a skill *Projeto profissional*, colocando no campo *metada* um link para a sua página hospedada.