

02 - Comunidades de software

Desenvolvimento aberto 2019/2

Author: Igor Montagner

O entorno de um projeto de software

Suponha que você decidiu liberar um projeto que você desenvolveu nos últimos semestres. Um usuário de seu software teve um problema e te contactou pedindo ajuda. Como você lidaria com isto? Seu grupo deverá responder à seguinte pergunta:

Como você garantiria que esse erro não ocorra novamente? Responda considerando os seguintes tipos de problemas: site fora do ar, programa devolve resultado errado e usuário precisa que uma funcionalidade existente aceite uma nova opção.

Entendo um projeto

A atividade desta aula envolve a criação de um texto colaborativo listando como são organizadas as comunidades ao redor dos seguintes projetos de software:

1. pandas
2. LLVM
3. Blender
4. PyCharm
5. CMake

Cada grupo deverá escolher um projeto acima e pesquisar os seguintes pontos.

0. Para quê serve o projeto?
 1. Onde está o código fonte? Quais tecnologias são usadas?
 2. Qual a licença? Existem guidelines públicos ou algum tipo de burocracia para contribuições?
 3. Existe documentação de desenvolvedor?
 - Parece fácil de compilar/rodar?
 - Parece fácil de modificar?
 4. Como o projeto é comandado?
 - Quem são as grandes figuras (desenvolvedores, evangelistas, etc) do projeto? Se o projeto for grande, cite duas áreas diferentes neste item.
 - Existe um roadmap público?
 - São aceitas contribuições externas? Por qual via?
 - As decisões são tomadas por quem?
 5. Onde encontrar os membros do projeto? Onde pedir ajuda?
 6. O projeto arrecada fundos?
 - Existem empresas patrocinando desenvolvedores?
 - Quanto foi arrecadado? E gasto? Com quais fins?
 - Quem decide como gastar?

O trabalho do grupo será, então, criar uma apresentação de 5 minutos que responda as perguntas acima.