Desenvolvimento Aberto



Apresentação da Disciplina + Ciclo de vida de um Bug

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



Burocracias

Horários de aula:

- SEG 18:00 20:00
- QUA 18:00 20:00

Atendimento:

• SEG 16:30 - 18:00

Avaliação

• Curso baseado em projetos feitos individualmente com apoio de um grupo.



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 aceitas pelo projeto original
- Compreender aspectos ligados a distribuição de software.
 - Licenças
 - Bug Tracker, Versionamento, Governança, etc
 - Documentação / Internacionalização
 - Comunidades de usuários

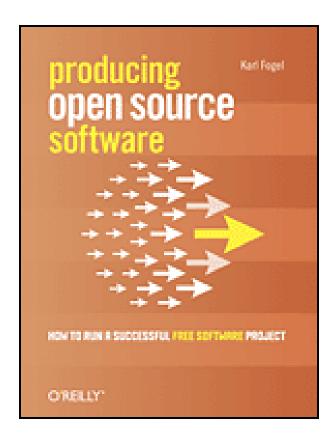


Programa do curso

- 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.



Livro texto



Disponível online em https://producingoss.com

Materiais do curso

Github: https://github.com/insper/dev-aberto

Site: https://insper.github.io/dev-aberto/



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



Justificativa da disciplina

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

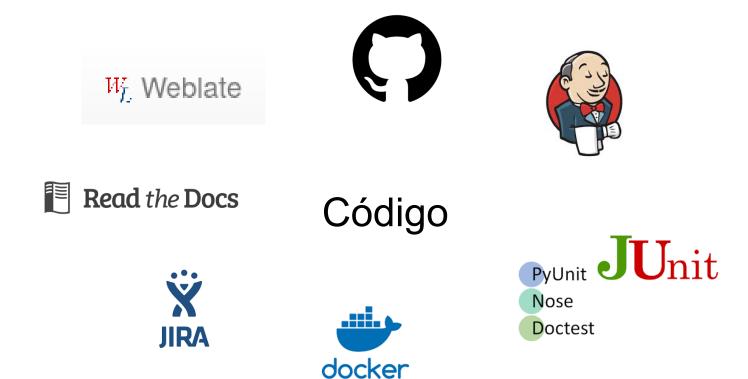


Discussão

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.

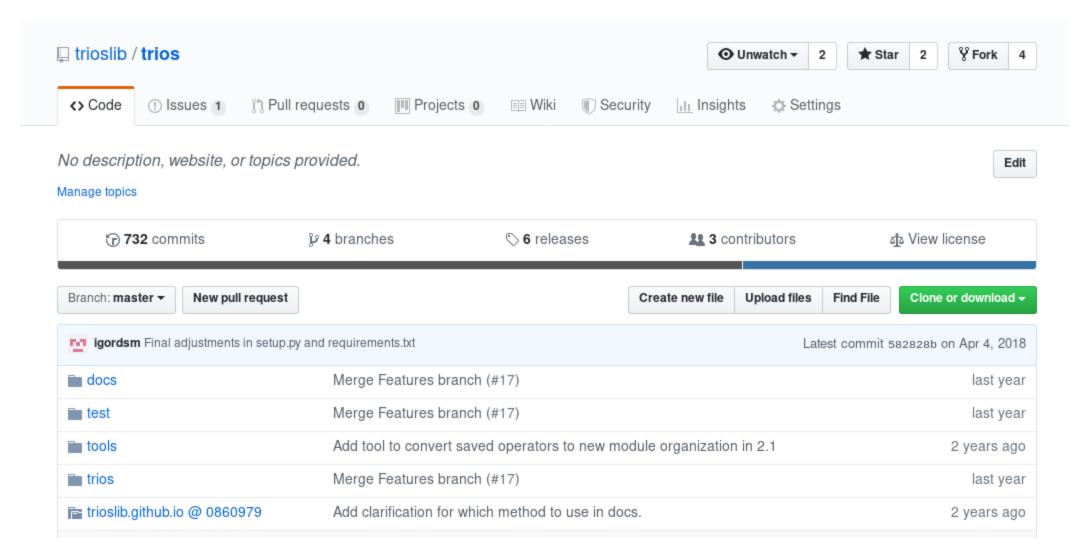
Como você lidaria com isto? 10 minutos

Software é mais que um repositório!



A partir do momento em que é lançado, uma série de serviços e processos acompanha um software.

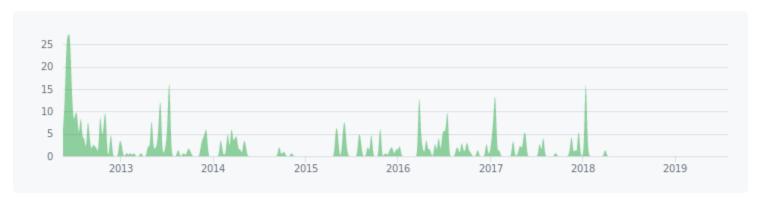
Por que a disciplina foi criada (por mim)?



May 20, 2012 – Jul 30, 2019

Contributions: Commits ▼

Contributions to master, excluding merge commits









- Trabalhei sozinho durante 5 anos
- Gastei dezenas de horas escrevendo
 - um artigo científico sobre esta implementação.
 - documentação para usuários e desenvolvedores

- Eu obtive benefícios ao desenvolver esse projeto
- É possível que eu tenha resolvido um problema que nunca ninguém teve!



Não basta mais criar software por diversão/aprendizado

Quero ter impacto

- Criar/contribuir com software que alguém use
- Escrever textos que alguém leia
- Participar de comunidades que sentiriam falta de mim se eu as abandonasse

Quais são os resultados disso?

Vitória - Turma 2

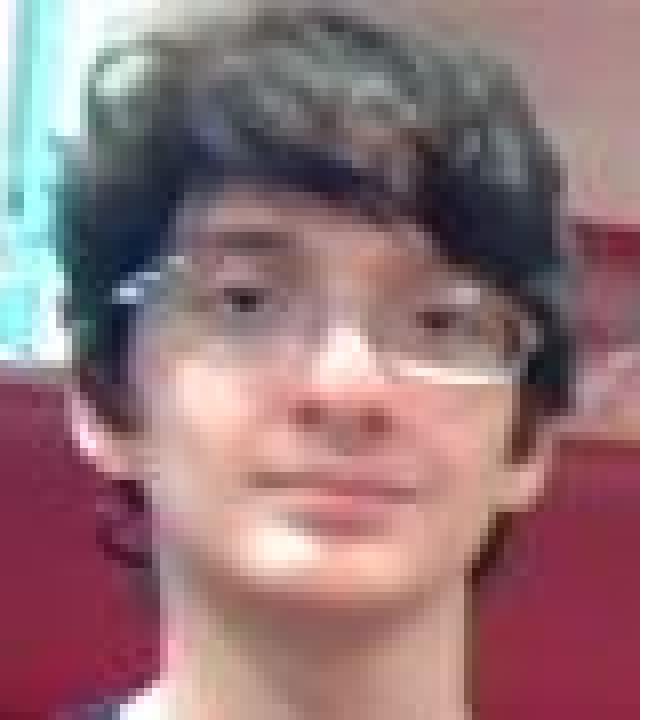
Spyder

• Aceito: [1]

Pandas

• Aceito: [1]



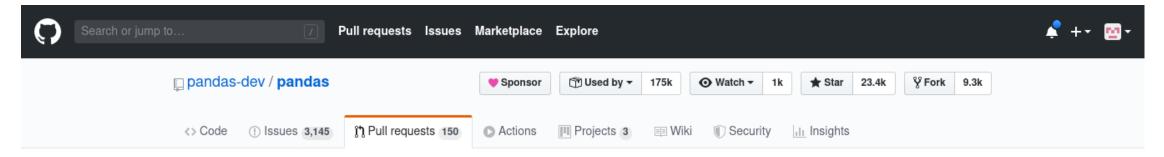


Paulo - Turma 2

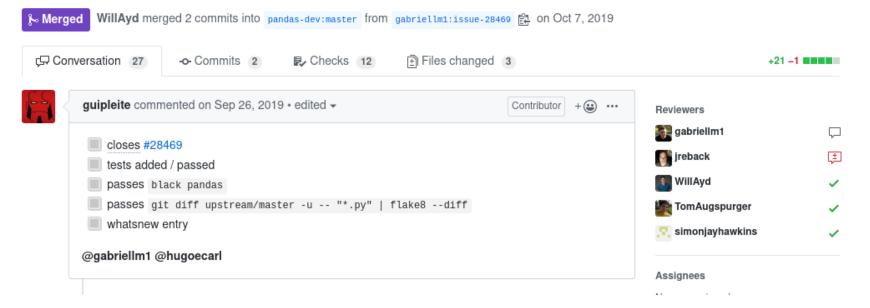
Cataclysm: DDA

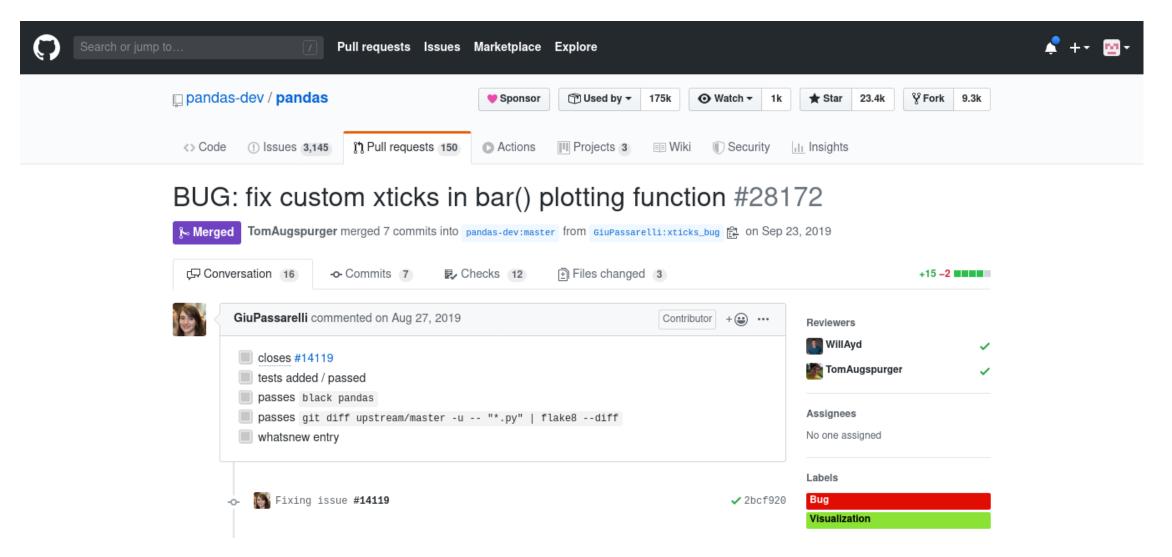


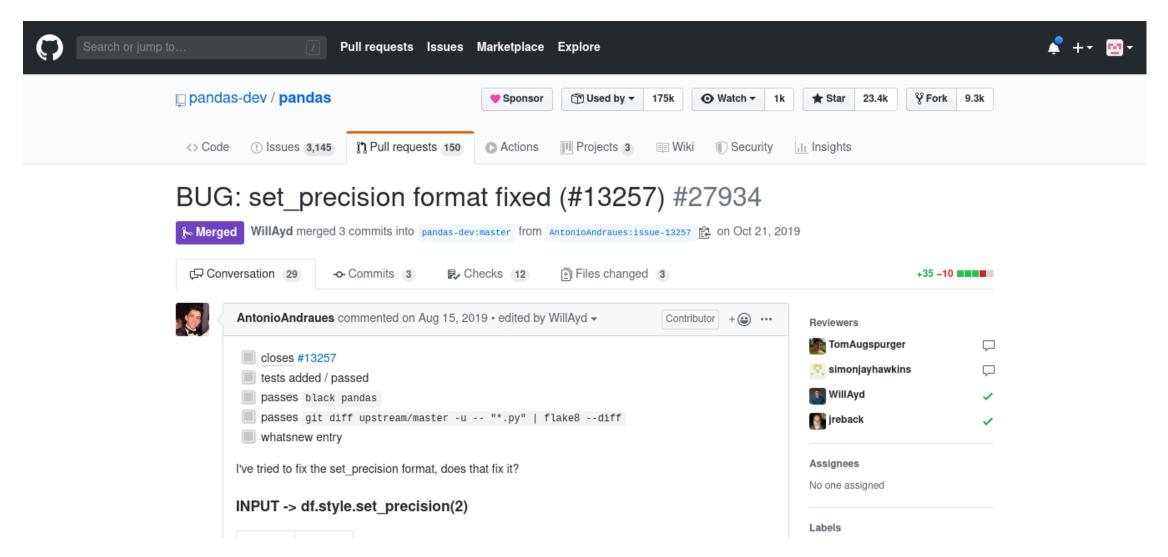
• Aceito: [1]

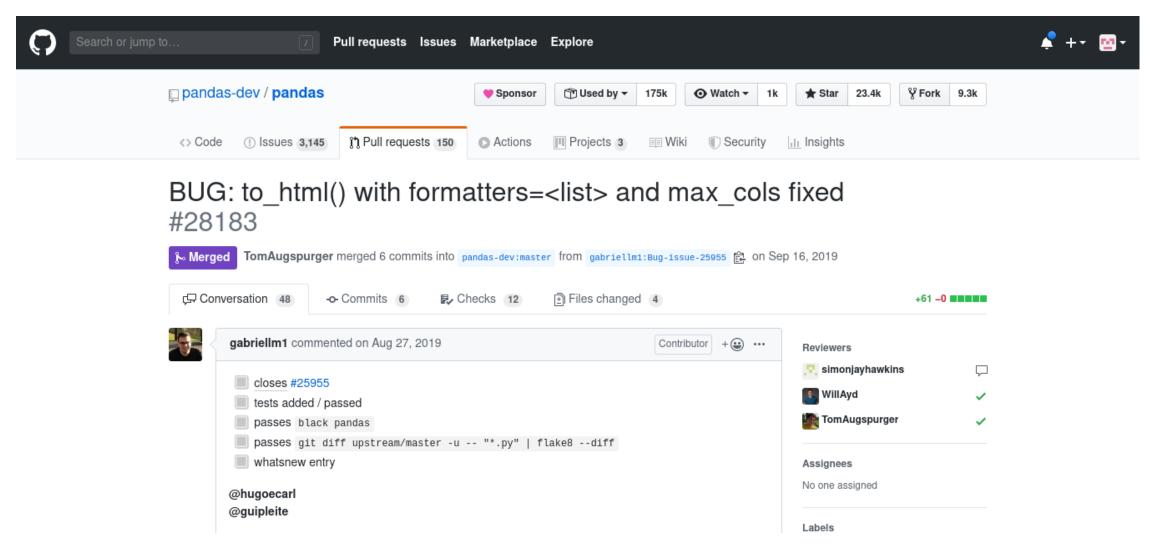


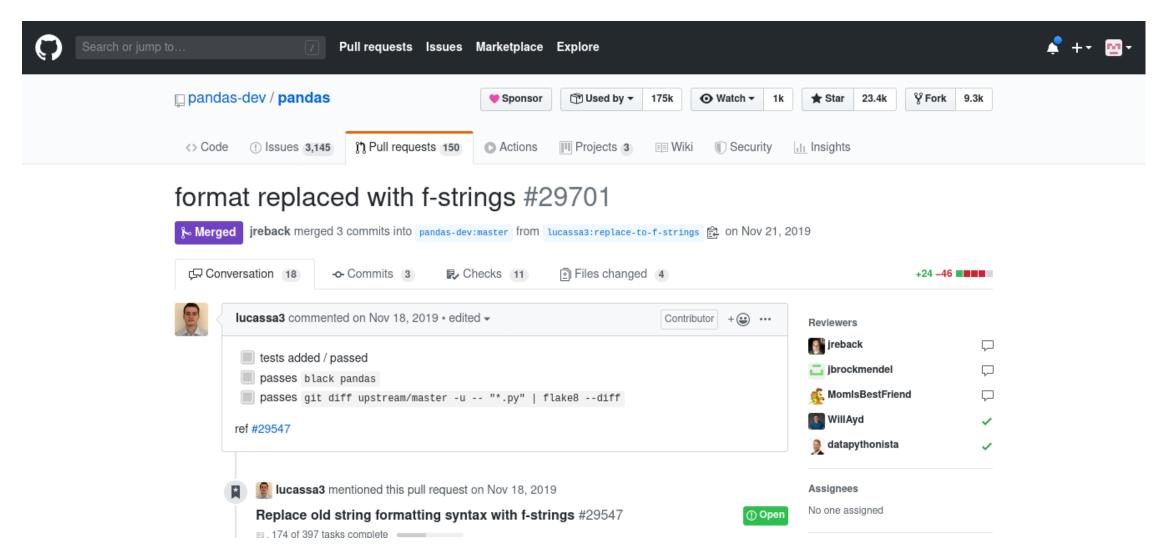
BUG: DataFrame.to_html validates formatters has the correct length #28632

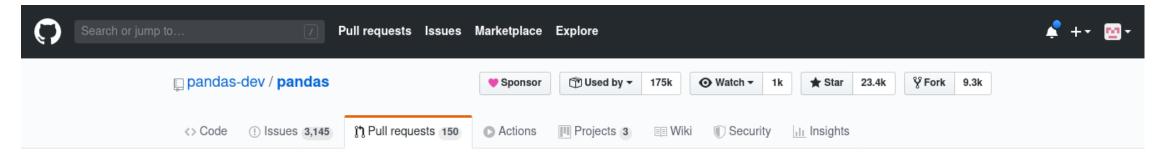




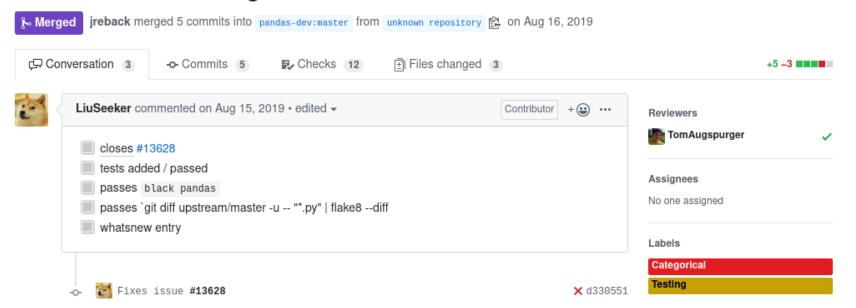








TST: Asserts all types are caterogical in function fillna with correct error message #27933



Participações em projetos Insper - 2019

Servidor de Desafios Sandbox Agradecimentos

Aluno Teste ▼

Alunos



Guilherme Leite

Barras de progresso circulares para cada tag.



Hugo Carl Turma 3

Barras de progresso circulares para cada tag.



Gabriel Monteiro
Turma 3

Barras de progresso circulares para cada tag.



Vitor Hase Liu

Testes padrão para cada desafio.



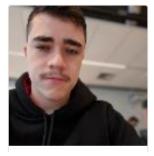
Elisa Malzoni Turma 2

Tratamento de caracteres especiais na edição de código.



Alessandra Blücher Turma 3

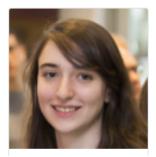
Menu só é visível nas páginas de desafios.











Apresentação do curso

Apresentação do curso

Proposta: Curso será gamificado

- Cada aluno criará um avatar na disciplina
- Atividades para entrega valem XP
- Cada atividade é representada por uma skill com um nome engraçadinho.
- Toda entrega de trabalho é via *Pull Request* no repositório da disciplina.
- Grande liberdade de escolha



Apresentação do curso (Skills)

- Código:
 - Pull Requests enviados a projetos;
- Tradução e documentação:
 - melhorias em documentação de projetos e traduções de/para português;
- Comunidade:
 - agregam valor à comunidades externas (eventos, palestras, blogs) ou à comunidade Insper

Lista completa de skills



Apresentação do curso (plano de aulas)

- Agosto/Setembro: Tutorial
 - 30-60 minutos de expositiva/discussões
 - Atividades focadas em um tema específico
- Outubro/Novembro: Projeto
 - Autonomia para definir quais tarefas serão feitas
 - Escolha de projetos será semi-livre

Serão formados grupos para a primeira e para a segunda parte



Apresentação do curso (avaliação)

- Todas as entregas são individuais
- Cada objetivo de aprendizagem é medido por várias skills.
 - Algumas são obrigatórias
 - Repetir uma skill pode valer mais ou menos pontos que a primeira vez.
- Nota é baseada na quantidade de XP obtida.
 - Liberdade para decidir onde investir tempo/esforço.

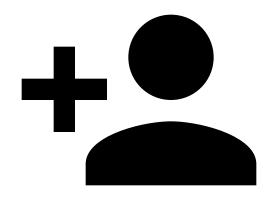
Apresentação do curso (avaliação)

- Nota final é uma combinação de XP e skills obtidas
- Relatório quinzenal enviado por email
- Condições completas na página de regras e skills

Apresentação do curso (grupos)

- Grupos servem de apoio técnico e motivacional
- Bom desempenho em grupo resulta em bônus de nota 😊
 - Tutorial: todos completarem as atividades antes da AI.
 - Projeto: a combinar
- Aprovação só depende do seu próprio esforço
- Alcançar conceitos altos depende da interação com seus colegas

Atividade: Primeiros passos



Objetivo: Enviar seu primeiro Pull Request para o repositório da disciplina.

Parte 2 do handout da aula de hoje.

desenvolvimento.

Só fazer isto se o seu grupo tiver seus PRs aceitos durante a aula.

Desenvolvimento Aberto

