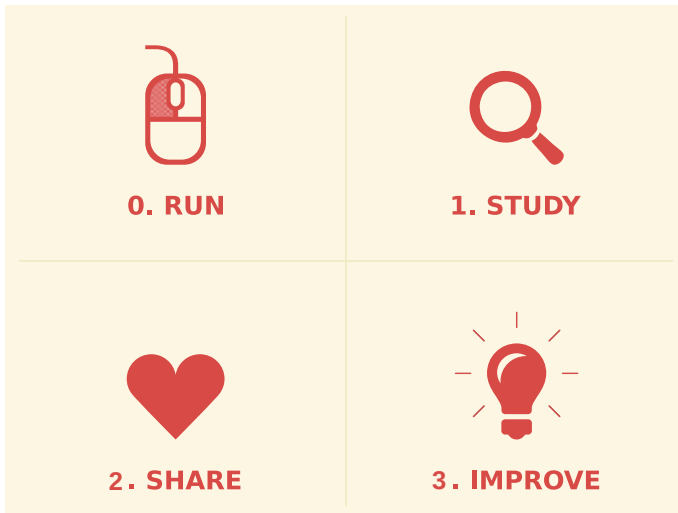


Desenvolvimento Aberto



Apresentação da Disciplina + Ciclo de vida de um Bug

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

Burocracias

Horários de aula:

- Segunda 15:45-17:45
- Quarta 15:45-17:45

Atendimento:

- Segunda 18:00 - 19:30

Motivação

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

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 **incorporadas**
- Entender como licenças impactam a **distribuição** de software.

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.

Materiais do curso

Github: <https://github.com/igordsm/dev-aberto>

Site: <https://igordsm.github.io/dev-aberto/>



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

Expectativas

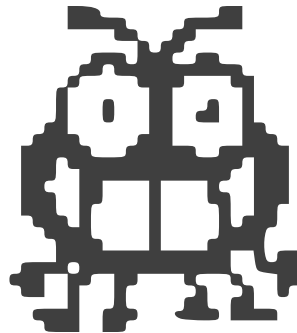
Atividade: 15 minutos

Quais são suas expectativas em relação ao curso?

Apresentação do curso

Proposta: Curso será *gamificado*

- Cada aluno criará um *avatar* na disciplina ([meu avatar](#))
- Contribuições a projetos geram XP
- Ao cumprir alguns objetivos você ganha uma *skill* ([todas skills](#))



Primeiro bug: skill obtida ao enviar o primeiro Pull Request para um projeto.

Apresentação do curso

Skills tem 3 tipos:

- Código: Pull Requests enviados a projetos;
- Tradução e documentação: melhorias em documentação de projetos e traduções de/para português;
- Comunidade: Stackoverflow, participação em Issues no Github, lista de emails, meetups na vida real, etc.

É necessário obter skills das 3 áreas para passar.

Apresentação do curso

Proposta: Curso será *gamificado*

- Seu avatar sobe de nível se obtiver XP e skills suficientes
 - Ghost (I)
 - Newbie (D)
 - Iniciado (C)
 - Competente (B)
 - Mestre (A)
 - Grão Mestre (A+)

Veja a página [Regras](#) para os requisitos de cada nível.

Apresentação do curso

Disciplina baseada em projetos

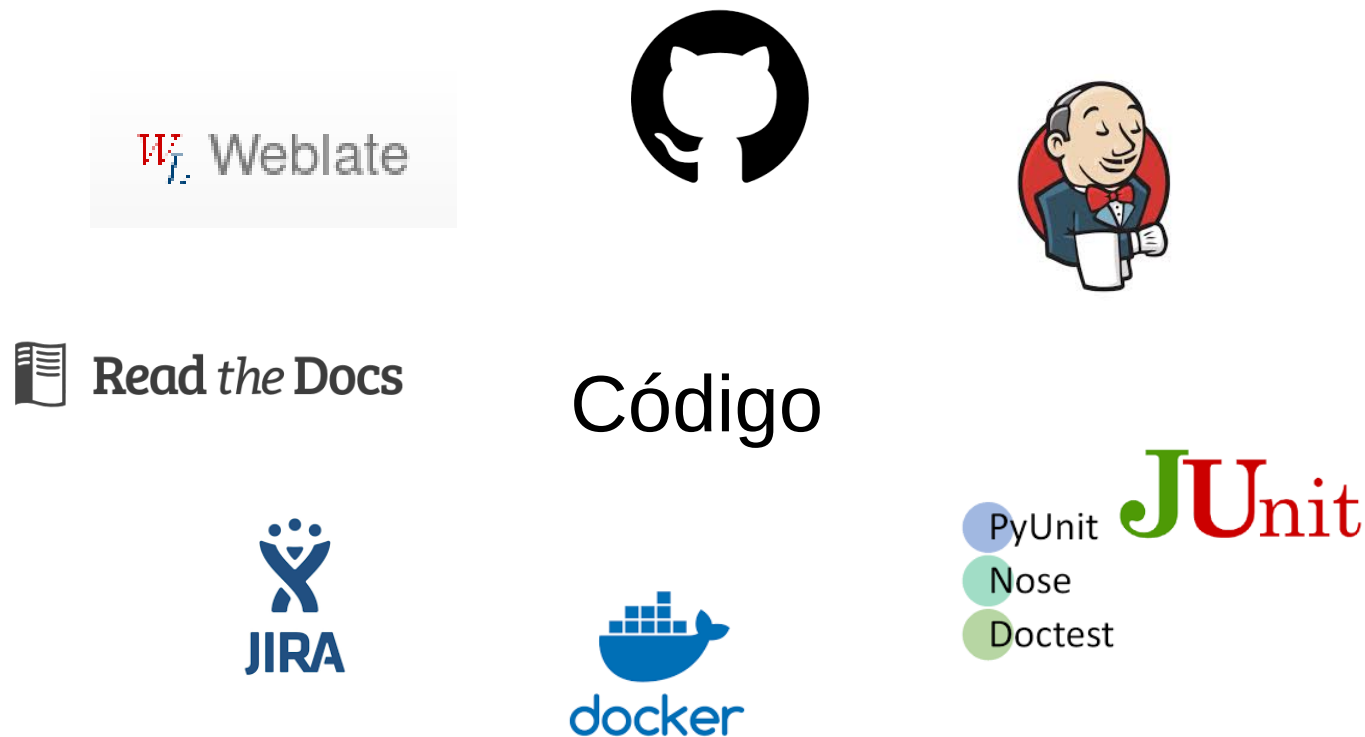
- Agosto/Setembro: **Tutorial**
 - 30-60 minutos de expositiva/discussões
 - Pequenos projetos focados em um tema específico
- Outubro/Novembro: Projeto
 - 4 sprints de 2 semanas
 - **Autonomia** para definir quais tarefas serão feitas
 - Escolha de projetos será semi-livre

Discussão

Suponha que você decidiu liberar um projeto que apresentou que você desenvolveu nos últimos semestres. Um usuário de seu software teve um problema e te contactou pedindo ajuda.

- Quais serviços você precisaria ter para comunicar este relato à equipe de desenvolvimento?
- Como você estruturaria esse processo de feedback de usuário?
- Como você implantaria a correção?

Arquitetura ao redor do código



Uma série de serviços e processos acompanha um software.

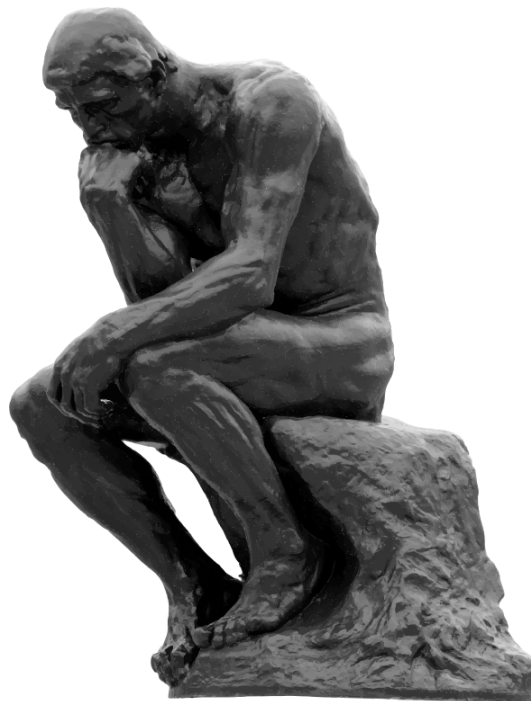
Ciclo de vida de um bug

1. New
2. Assigned
3. Accepted (in progress)
4. Closed
 - Fixed
 - Won't fix
 - Duplicate
 - Invalid

Ciclo de vida de um bug

Atividade: O roteiro da aula de hoje simula o processo de resolução de uma issue em um projeto.

1. Existe uma issue para cada aluno no github do projeto
2. Vocês deverão criar um avatar no site da disciplina e adicionar a ele a *skill* **Penso logo existo**.
3. Vocês então devem enviar um PR para o projeto original.



Desenvolvimento Aberto



0. RUN



1. STUDY



2. SHARE



3. IMPROVE