



PUMAScript

MEJORAS DE UN PROGRAMA DE JAVASCRIPT

AUTOR: JUAN JOSÉ GUZMÁN

ASIGNATURA: INGENIERÍA DE FUENTES DE SOFTWARE
LIBRES/ABIERTAS

PROFESOR: Dr. RICARDO MEDEL

ÍNDICE

PROYECTO	3
COMUNIDAD	4
EXPERIENCIA PERSONAL	5
CONCLUSIÓN	7

PROYECTO

La comunidad de Pumascript, es una comunidad que fue fundada por los integrantes: Emanuel Ravera, Alexis Ferreyra. Director del proyecto: Ricardo Medel. Ayudantes: Martín Navarro, Néstor Navarro. En la actualidad participan unas 20 personas, las cuales responden a las actividades dispuestas por los fundadores anteriormente mencionados.

Pumascript es un proyecto de software libre que tiene como objetivo tomar un programa escrito en javascript, depurarlo, modificarlo y producir otro programa en javascript que tenga mejores algoritmos y mejoramiento de performance (ya sea runtime, eliminando algoritmos que sobran, liberación de memoria, etc.). Utilizando la base de la meta-programación y desarrollándose con el método TDD (Desarrollo orientado a Testing).

Para una propuesta de errores encontrados en el proyecto (Ej. Bugs), o aporte hacia la comunidad, simplemente se modifica el repositorio en una PC local, se trabaja en ello y se realiza un pull request para que los fundadores, ayudantes o director aprueben los aportes y comience a ser parte del desarrollo de la comunidad.

El framework cuenta con una ventana (que se ejecuta en un browser), para poder realizar allí las pruebas y encontrar posibles errores, Bugs, etc.

No solamente es desarrollo en el framework en dicha comunidad. Hay otras Tareas como Bootcamp (generar la base de conocimiento para comenzar a desarrollar y aportar), realización de papers, desarrollo de juego, entre otros.

Link del Repositorio en github:

<https://github.com/pumascript/puma>

Actualmente, el Framework está muy avanzado, por lo que el desarrollo se enfoca en que el framework responda a los conceptos de Javascript definidos en el ECMA (Estándar que define lenguajes de tipo dinámicos como javascript) ya que el código que se adecúe al estándar debería funcionar en todos navegadores que se están utilizando.

COMUNIDAD

La comunicación en esta comunidad es relativamente buena, utilizan los servicios de correo electrónico para llevar a cabo dicha actividad. La respuesta a un mail es casi inmediata.

El ingreso a dicha comunidad es también por medio de comunicación vía mail hacia los fundadores o ayudantes del proyecto. Luego de la petición, responden, si es posible, que se una gente a la comunidad, en que pasos o tareas está la comunidad y cuáles serán las tareas y pasos a seguir.

La toma de decisiones (ya sea reportes de errores, control de aportes, ingreso a la comunidad, división de tareas, etc.) es realizado por los fundadores Emanuel Ravera, Alexis Ferreyra, Dr. Ricardo Medel, En conjunto.

Las herramientas que actualmente está utilizando son: brackets (aunque es necesario que si o si utilicen dicho programa, puede utilizar cualquiera para editar en javascript.)

Github (Para poder mantener de manera coherente el repositorio).

Browser (Principalmente Google Chrome, para poder realizar las pruebas de desarrollo del proyecto).

En estos momentos, el proyecto se encuentra en proceso de bootcamp: propusieron grupos para poder organizar “clases”, o guiar el debate, abordando, en cada reunión, un tema distinto de javascript propuestos por los fundadores, ayudantes o director.

Cada miembro de los grupos o cada grupo puede presentar o guiar el debate de la manera que le parezca cómoda (ya sea con PowerPoint, prezzi, Con presentaciones formales, o sentado desde el lugar) siempre abordando los temas correspondientes.

En estas presentaciones, los fundadores y ayudantes siempre están a disposición de los grupos para poder orientarlos, aclarar dudas, poder corregir conceptos, etc.

EXPERIENCIA PERSONAL

Al principio No me había decido por participar en PumasCript, si no por participar en PSInt, que es un proyecto que realiza un framework para poder programar en español y con ayuda de autocompletado y sugerencia, enfocado en la educación. La comunicación era por mail, por lo cual le mande un mensaje pero la respuesta se demoró 2 semanas, razón por el cual pensé en cambiarme de comunidad a PumasCript ya que pensé que PSInt no estaba en funcionamiento. Avisé a Puma y de manera inmediata pertenecía a la comunidad.

Ya había participado en dicha comunidad con un colega de la facultad, el año anterior 2016, por lo que había pasado ya el bootcamp. Luego de ello, nos dividieron en 7 grupos de manera aleatoria; ya que así es como trabaja una comunidad de software libre; 6 de desarrollo y 2 que se ocupaba de realizar un paper, creación de juegos y otras tareas.



Acción que yo no aprobé, ya que como dije, estaba con un colega y nuestra intención era participar en una comunidad de software libre juntos, ya que sabíamos como trabajaba cada uno. Al dividirnos de manera aleatoria, nos tocó en grupos distintos, razón por la cual mi compañero dejó la comunidad, pero a pesar de eso continué.

A pesar de lo dicho anteriormente, pude realizar un aporte de unos pocos tests, para que el programa responda al estándar de ECMA:

[illegible]

Miércoles 21 de Junio, 2017

CONCLUSIÓN

Participar por primera y segunda vez en una comunidad de software libre como lo es PumasCRIPT, fue una experiencia muy buena, a pesar de los problemas que tuve y anteriormente mencioné, fue interesante participar en un proyecto de desarrollo aportando conocimiento y trabajando con gente que no conocía y ni siquiera teníamos contacto.

La parte más confortable de toda la experiencia de participar en dicha comunidad, para mí es la forma en que aprendimos javascript. Dividirnos en grupos y cada grupo “prepara una clase” para exponer ciertos temas y guiar a todos los participantes en un debate general y de esa manera aprender. Es decir, no es una clase común en donde un profesor se coloca al frente de todos y comienza a abordar todos los puntos estipulados y aclarar dudas. Digamos que la frase correcta el cual el director usaba para explicar dicha metodología era “aprendemos entre todos”.