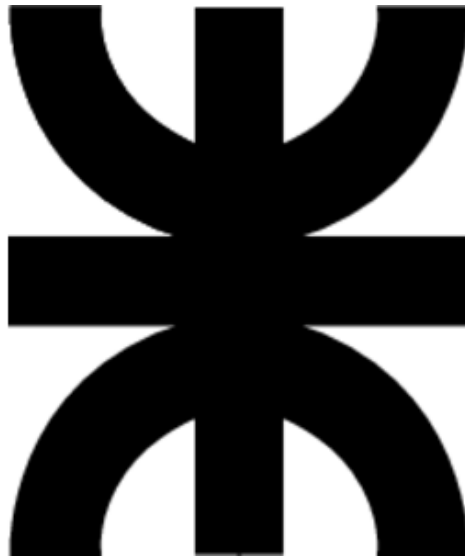


Ingeniería de Software de Fuentes Abiertas



Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Informe Proyecto Terasology

Autor: Buchaillot, Emilio Ezequiel

Profesor: Ing. Medel, Ricardo

21/06/2017

Contenido

Introducción al Proyecto	3
Plataforma de Programación y Repositorio	4
Medios de comunicación	4
Estructura de la Comunidad.....	4
Participación.....	5
Conclusión	7



Introducción al Proyecto

Terasology es un proyecto open-source con el objetivo del desarrollo de un juego de descubrimiento y supervivencia con mundo abierto, con grandes influencias de Minecraft, Dwarf Fortress y Dungeon Keeper. Actualmente está en una etapa pre-alfa, aunque ya es jugable y es bastante entretenido.

Principalmente se puede considerar a Terasology como un “tributo” a Minecraft, pero implementando mejoras en multijugador y análisis de sentimientos de los otros juegos.

La supervivencia contra personajes que te atacan, el descubrimiento de un mundo abierto y una gran cantidad de posibilidades de construcción de herramientas, armas, armaduras y estructuras con cierta lógica.



<http://terasology.org/>

<http://forum.terasology.org/>

<https://github.com/MovingBlocks/Terasology/>

Plataforma de Programación y Repositorio

Terasology es totalmente abierto bajo la licencia de Apache 2.0 para código y CC BY 4.0 para la parte artística (a no ser que se indique lo contrario)

El motor gráfico y de programación está desarrollado en la plataforma Java con ciertas recomendaciones.

Como IDE principal recomiendan IntelliJ y su repositorio está abierto en GitHub, donde se utiliza de manera correcta muchas de las herramientas que este brinda incluyendo una documentación extensa para participar correctamente en el desarrollo, y un extenso manejo de Issues que facilita en el ataque de defectos y problemas. Lamentablemente este manejo de Issues no es de lo mas correcto ya que se aparte de indicarse Bugs generales de la aplicación, también se lo ve “mal utilizado” por haber preguntas de un caso en particular de algún developer.

Medios de comunicación

El principal medio de comunicación es un foro propio donde se presentan los nuevos integrantes, reglas básicas, y diferentes discusiones donde tratan temas de los próximos Issues a resolver y las nuevas funcionalidades a resolver, es un espacio libre para presentar nuevas ideas.

Por otro lado, GitHub, como ya ha sido nombrado, es un fundamental para la comunicación de la comunidad, tanto dentro como para fuera.

A modo de marketing y fomento del proyecto se utiliza tanto Facebook, como Twitter, Google +, YouTube y Reddit.

Como medio de chateo y videollamadas se utiliza Discordapp, es una plataforma web como reemplazo de Skype y Teamspeak.



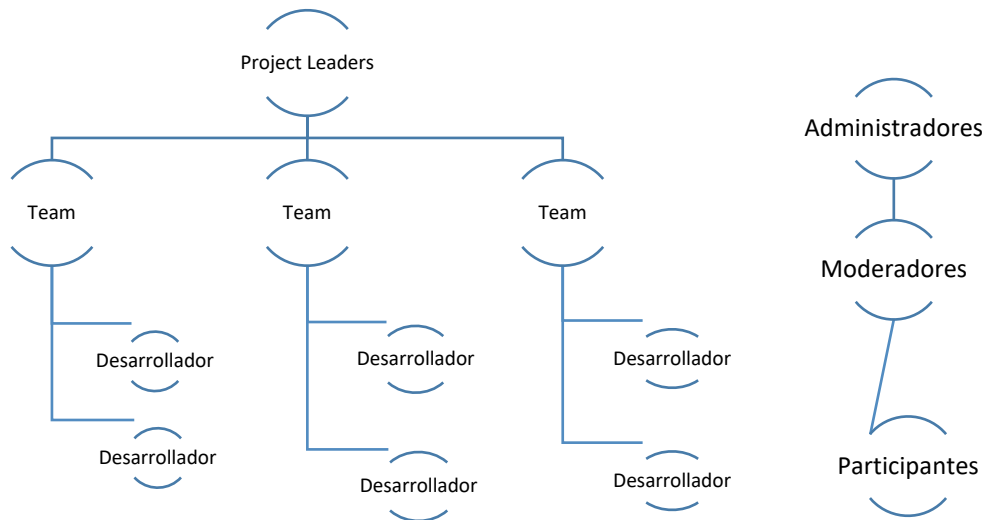
Estructura de la Comunidad

La comunidad está mayormente formada por desarrolladores en Java, donde se nota una gran actividad de coding bastante dura. La mayoría de los miembros ocupan un lugar similar y están todos a un mismo nivel a menos que con el tiempo y la participación, demostrando una capacidad de organización y manejo de proyectos van subiendo a niveles de moderadores y administración.

La estructura ideal para el desarrollo de los módulos estaría formada por un Project Leader a cargos de varios Teams de Desarrolladores. Pero, por otro lado, está la estructura del foro y de la comunidad en sí donde hay varios Administradores y Moderadores que muchas veces cumplen el rol de Project Leaders de los módulos.

Si bien esta notable una estructura jerárquica, cualquiera puede tomar la iniciativa y generar contenido nuevo, ideas nuevas, en su debidas formas y procedimientos. Las decisiones

habitualmente se toman democráticamente, pero siempre “la voz de la sabiduría” y la experiencia pesan mucho.



Participación

Mi participación en el proyecto sinceramente no fue tan participativa como me hubiese gustado, pero con el poco tiempo que conté para dedicarle al proyecto decidí participar haciendo música para el juego, donde utilicé herramientas que adquirí previamente para el manejo de audio y librerías MIDI.

El ingreso a la comunidad se hace a partir del foro donde se debe crear un hilo de bienvenida indicando tus habilidades y conocimientos, donde amablemente me presente indicando que soy estudiando en Ingeniería en Sistemas y que tengo conocimientos en Java, al ver que se me iba a complicar bastante en habituarme al entorno de desarrollo, decidí hacer hincapié en que soy músico para ver si se podía participar de esa manera.

*** How to use this forum ***

Discussion in 'Contributor Introductions' started by Cervator, Nov 10, 2011.

[Watch Thread](#)



This forum is exclusively for existing and potential contributors to introduce themselves, give a bit of background, note interests, related skills, and so on. Please use the other forums for any other topics.

If you're interested in becoming a contributor for Terasology, you're in the right place! While anybody can fork and tinker with the project (it is open source after all!) we appreciate those who are willing to contribute to the core project. To join up please post a thread here with your name (real name or nickname, as long as it uniquely identifies you in the thread title), copy pasting the template below to your thread, and completing the few steps if able/willing/interested.

Over time the thread can be your home away from home, feel free to update it with your experiences, focus areas for the project, what you've gotten done, etc 😊

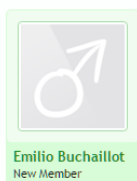
Suggested steps to "sign up":

- Sign up for the forum - top right corner. Yep, need to do that first of all! 🗨️
 - Note: Emails from the forum can get marked as junk mail, especially seen frequently with @gmail addresses. If you use a local mail client don't forget to check your online junk folder.
- Follow us on [Twitter](#), and Like us on [Facebook](#) and Circle (I guess?) us on [Google+](#) (if you're into that kind of thing). We also have a [subreddit](#)
- Follow the [Dev Setup steps](#) on our [GitHub Wiki](#) to get set up locally to do development work. You might want to do this last and feel free to do it in pieces, it might look like a bit much if you don't already have a "typical" development setup on your machine.
 - Note: This is optional if you're not intending to submit code. But even if you don't code, it might be very handy to have a local setup anyway, so you can easily pick and choose what branch to test. Artwork and such also goes this route, it isn't just code. Even if you're wanting to do pure design it helps to have somewhere to see the relevant bits of the game that relates.
- Consider "Following" other contributors and/or "Watching" their Terasology forks on [GitHub](#)

Intro Hello! I'm EmilioBucha

Discussion in 'Contributor Introductions' started by Emilio Buchaillot, 18 minutes ago.

Thread Tools Unwatch Thread



- **Name:** Emilio Buchaillot
- **Social:** EmilioBucha. FB
- **From:** Argentina
- **Skills / Tools:** I know some stuff in Java, Visual C#, VB.Net, Ionic Framework. I also have knowledge also in some Managements Tools and Oriented Object Paradigm development
- **Found via:** Internet obviously, looking for a curious project to participate. Also I was a regular Minecraft player
- **Interests:** I'm here because I want to participate in the project coding in Java, reporting bugs, doing documentation, or what else you need from me. Maybe I can collaborate in music to, I'm a musician, bassist specifically, and I write and recording my own music.
- **Extra:** Student in Universidad Tecnológica Nacional and in one year I'm going to become an engineer in information systems.
- And here you can listen a little tracks that i'm working with, all done with only Bass guitar and programmed drums <https://soundcloud.com/emilio-buchaillot/sets/some-ambient-post-rock-ideas>

Emilio Buchaillot, 18 minutes ago Edit Report

Last edited: 6 minutes ago

#1 Reply

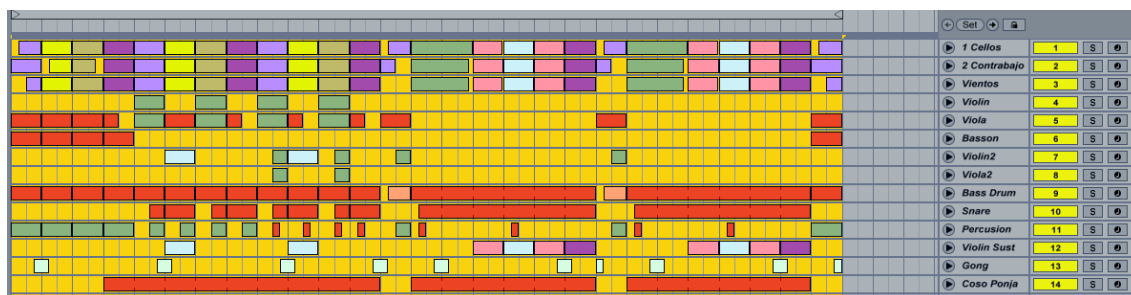
En respuesta a mi presentación, Cervator, quien es Project Leader y Moderador del Foro, me preguntó sobre que Issue o tema quería participar, indicándome links para preparar el entorno de trabajo, con tutoriales y guías. Pero como indiqué anteriormente, prefería participar en la musicalización.

Cervator me indicó que la música no es algo muy requerido ni analizado, así que me invitó a escuchar los tracks actuales para tomar alguna inspiración de allí, lo cuál tampoco es tarea fácil.

A medida que fue pasando el tiempo, fue probando diferentes ideas que no me convencían hasta que últimamente fui armando en estas últimas 2 semanas un track instrumental orquestal que me convenció, apuntando al módulo que están por desarrollar basado en los combates.

Para este track utilicé el software Ableton Live provisto de licencia por parte conjunta en la compra de una placa de sonido externa, junto con librerías gratuitas disponibles para su utilización.

Estos tracks subidos están bajo la licencia Creative Commons que no sea comercial, permitiendo la difusión y su libre utilización siempre indicando mi atribución.



El track que presente como principal propuesta lo subí con esa licencia en SoundCloud.com para poder ser compartido, tanto en mis redes sociales para recibir un feedback abierto, y por principal razón, ser compartido en el foro de Terasology, donde Cervator me recomendó abrir un nuevo hilo dentro de la temática de Art & Media

Can you listen my game track? Some new Ideas

Discussion in 'Art & Media' started by Emilio Buchailot, Today at 7:03 PM.



Emilio Buchailot
New Member

First at all, Hi, I'm new in this Community, I have some tracks and I'd glad to receive feedback about these ideas. Here I give you my SoundCloud where the main track is called Lands

<https://soundcloud.com/emilio-buchailot/lands>

Thanks you, I would love that someday my music will be in the game

Emilio Buchailot, Today at 7:03 PM [Edit](#) [Report](#)



Cervator
Project Lead and
Community Wizard
Staff Member

Thanks for the post! 😊

For anybody else curious the main play list (3 pieces so far) is <https://soundcloud.com/emilio-buchailot/sets/terasology-ideas>

Listened to the newest one, but like the prior two IMHO it shows promise, but has some weird disharmony at times. In the case of "Lands" for instance the cymbals (I think?) and drums seem really out of place with the main body of the piece.

For comparison you can listen to the [Terasology sound track Vol 1](#) by @Chris and the [Destination Sol soundtrack](#) by @NeonInsect and look for how they tend to keep a more consistent flow, with fewer contrasting instruments fighting for dominance. I also really love a lot of the nice pieces on the [EVE Online Soundtrack](#), although they have a bunch of deep background pieces in that set as well, which really don't work great on their own in the foreground. One of my favorites from there is [Home at Last](#) which I think shows how you can have several distinct lines/channels going on at once while still maintaining a sort of overarching harmony.

Now that being said I again am not a real music critic, so I could be waaaaaaay off and wrong here. But I hope that's helpful 😊

El estado actual de la propuesta es a la espera de más feedback y devoluciones de la comunidad para ir evolucionando y mejorando el track, con el objetivo que algún día esté en el juego y hacer los correspondientes pull request de los archivos.

Conclusión

La participación en un proyecto abierto con un objetivo académico me abrió los ojos a que es algo que realmente quería hacer, que con el poco tiempo traté de aportar lo máximo que pude. A futuro me gustaría participar de una manera más activa en la comunidad ya que como pasatiempo me encantó la idea del proyecto.

También voy a buscar otros proyectos en los cuales participar más comprometido en el código o en cualquier Issue que pueda atacar y ayudar.