

Ingeniería de software de fuentes abiertas

Informe de participación en la comunidad de software libre

Proyecto: Pilas Engine

AÑO 2017

Alumno: Virgolini Ricardo David

Legajo: 58821

Docente: Medel Ricardo Hugo

ÍNDICE

Información del proyecto	2
Funcionamiento de la comunidad	3
Mi participación en la comunidad	4

Información del proyecto

Pilas engine es un desarrollo argentino para la creación de videojuegos, el mismo se encuentra dirigido a principiantes, para que puedan aprender a programar de una manera sencilla e intuitiva.

Esta iniciativa se construye para que el proyecto sea multi-plataforma de manera que cualquier persona pueda utilizarlo. Este proyecto se encuentra completamente en castellano no solo el código, sino que también toda la documentación asociada al mismo (algo muy práctico desde mi punto de vista).

Incluye también entre otras características, el de poseer un motor para ejemplos es decir uno carga los elementos prediseñados y rápidamente puede tener un juego funcional.

Este software se distribuye con licencia LGPL, así que se puede copiar, modificar y distribuir el motor libremente.

Link al repo: <https://github.com/hugoruscitti/pilas>

Funcionamiento de la comunidad

La estructura de la comunidad se encuentra dividida por secciones donde uno puede participar estas son:

- Participar del foro: aquí uno contribuye a la comunidad compartiendo y respondiendo a preguntas de otros usuarios, siempre en base a lo que uno conoce y estando comprometido con las buenas costumbres para contestar a dichas preguntas.
- Mejorar el manual: También se puede aportar, colaborando a ampliar el manual de usuario de pilas engine.
- Contribuir corrigiendo bugs y haciendo mejoras: Este punto es más que nada para aquellos que poseen algún conocimiento de programación, es decir uno se pone como contributor y elige bugs para reparar o reporta sobre alguno nuevo que haya encontrado.
- Crear nuevos cursos o tutoriales: Esta sección está dirigida a personas que deseen crear tutoriales o cursos de pilas engine es más que nada para enseñar a los nuevos como usar pilas.
- Participar de las nuevas propuestas y aportar ideas: Esta area esta dirigida a los mas profesionales ya que supone cambios estructurales y lanzamientos de nuevas versiones.

Las herramientas con las que cuenta pilas engine entre otras son:

1. GITHUB: este proyecto utiliza para el desarrollo y control de versiones github, aqui se publican los issues, el código e información extra como lo son el manual de la herramienta y datos de este emprendimiento. En cuanto al código que se encuentra publicado en git el mismo se encuentra tagueado con labels, donde cada uno corresponde con algún tipo de issue así tiene:
 - * Bugs: un label utilizado para reportar un defecto.
 - * Documentación: para reportar issues de documentación.
 - * Duplicado: si es un issue ya reportado.
 - * Inválido: aquellos issues que en realidad no existen o no corresponde con un problema.
 - * Para-colaborador: issues que cualquier miembro de la comunidad puede tomar, los anteriores están restringidos a ciertos roles.
2. Foro: pilas cuenta con un foro de discusión, al cual también se puede aportar como miembro, en el cual uno se registra para brindar o realizar preguntas respecto del proyecto.
3. Mail: también se utiliza un newsletter via email así como la comunicación con el referente de la comunidad u otros miembros.
4. Página web: que dispone de toda la información del proyecto, donde puedes descargar la aplicación, los manuales, participar del foro, ver la documentación, ejemplos, etc.

5. Trello: también utilizan trello, que es básicamente un tablero kaman donde los referentes del proyecto cargan sus issues, respecto de todo el proyecto y se puede ver el rumbo que este tomara. Cabe aclarar que a este solo lo pueden modificar los referentes del proyecto.

Mi participación en la comunidad


Mi participación en la comunidad de pilas engine, tuvo muchos tumbos e idas y vueltas, en un principio mi idea era entrar en el proyecto icaro (<http://roboticaro.org/>) pero luego de un mes de espera y no tener respuesta, me decidí a ingresar a otra comunidad de mi interes, en eso conocí el proyecto de pilas engine (<http://pilas-engine.com.ar/>), en este proecto la respuesta también demoró en llegar, pero el referente principal (Hugo Ruscitti) consteto mi mail y me envió mi primer bug para resolver el cual fue:

Crear un evento llamado "luego_de_actualizar" #300

 Closed hugoruscitti opened this issue 21 days ago · 3 comments



hugoruscitti commented 21 days ago

Owner + 

Actualmente en pilas se puede acceder a un conjunto de eventos que permiten que cualquier desarrollador pueda invocar funciones en respuesta a eventos como "el usuario pulsa el mouse", "se pulsa un tecla" etc...

Pero no existe ningún evento para que un usuario pueda ejecutar funciones justo antes de que pilas imprima la pantalla (y después de que se ejecute el motor de física).

La idea es crear un evento nuevo llamado "luego_de_actualizar" cerca de esta linea:

- <https://github.com/hugoruscitti/pilas/blob/develop/pilasengine/escenas/escena.py#L41>

Y luego emitir ese evento exactamente debajo de esta linea:

- https://github.com/hugoruscitti/pilas/blob/develop/pilasengine/escenas/__init__.py#L81

El motivo de este cambio es resolver una problemática que se produjo en el foro:

<http://foro.pilas-engine.com.ar/t/figuras-de-colision/1096/6>



Un punto que no tuve en cuenta y a decir verdad me di cuenta al momento de recibir el bug fue que, el código de pilas engine se encuentra escrito en python, un lenguaje del cual no poseo nada de conocimientos, así que para ser lo más productivo en la comunidad, sume a mi trabajo en bug un tiempo para leer sobre este lenguaje.

Otro punto, que la verdad desconocía, es que para trabajar en los bugs lo que hacen en esta comunidad es que cada colaborador realice un fork de la rama principal para implementar los cambios necesarios, de acuerdo a cada bug. Una vez hecho esto lo que se hace es enviar un pull request para que se mergee con la rama principal.

Actualmente es decidido tomar esta mejora:

Actor invisible #221

 **Open** **quiqueporta** opened this issue on 26 Nov 2013 · 0 comments



quiqueporta commented on 26 Nov 2013

Collaborator



Hacer que un actor sea invisible.
Puede resultar útil para establecer colisiones que no quieres que se vean en pantalla.



hugoruscitti added the **para-colaborador** label on 23 Apr 2015

La verdad no se cuanto me pueda tomar hacerla me interesa mucho darle una solución, y es un reto dado lo poco que conozco del lenguaje, pero muy interesante y lo bueno es que al estar el código en castellano es fácil de leer.

En conclusión si bien no tuve mucho tiempo de participar en la comunidad, tengo pensado quedarme y colaborar en el proyecto, ya que entusiasmo mucho cuando solucionas un problema y lo ves funcionando, otro punto es que me interesa aprender el lenguaje python y esto cumple con mis dos objetivos ayudó a la comunidad y aprendo.