# 开源协作与工程全流程

主讲人: 赵生宇



### 内容

开源协作 Open Source Collaboration

3 GitHub
GitHub

**深入理解**Understanding

Git

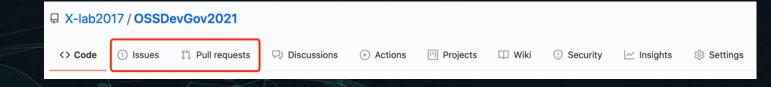
Git



### 

**Open Source Collaboration** 

- 开源
  - 知识成果的开放、共享、创新
- Linux 早期协作
  - 1991 2002 邮件列表 + Patch
  - 2002 2005 BitKeeper
  - 2005 Git
- 现代开源协作
  - Git
  - 中心化源代码托管平台
    - 1999 Source Forge (SVN, CVS)
    - 2005 Google Code (2014 停止新项目创建)
    - 2008 GitHub (Issue + Pull Request)





#### 02 / Git <sub>基本操作</sub>

Git 是一个分布式版本控制系统

Fork repo to self account

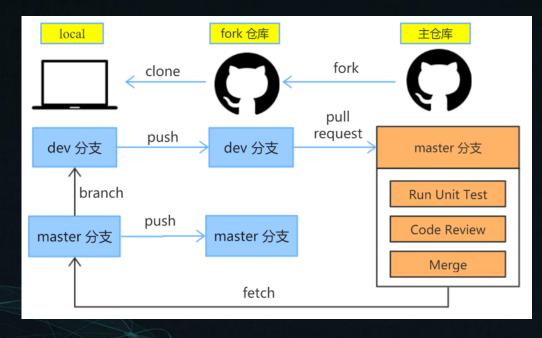
git clone git@github.com/frank-zsy/opensource.git git checkout -b feat/add-frank git add .

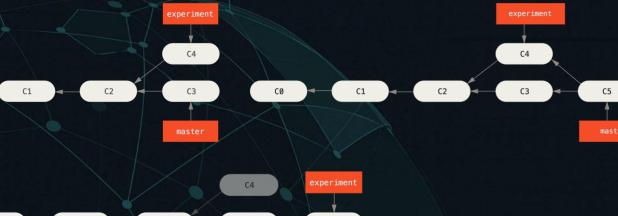
同步上游

git commit -sm 'feat: add frank name into file'

git push origin feat/add-frank git checkout master git fetch upstream master git rebase upstream/master git push origin master

Create pull request on GitHub



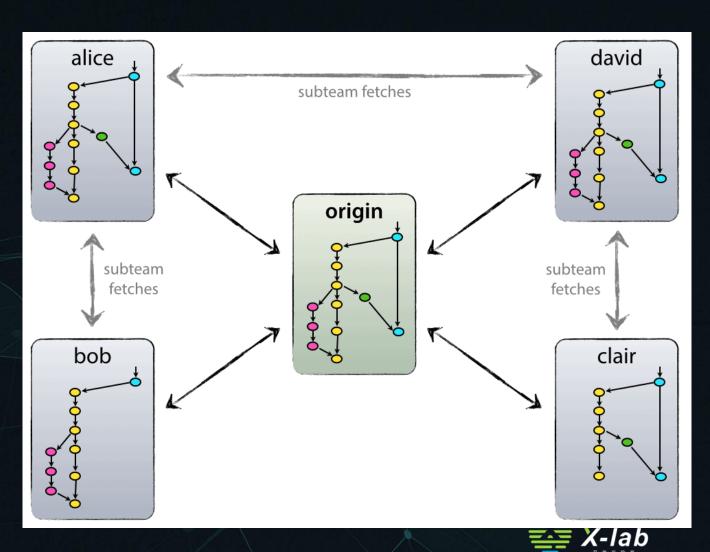


### 02 / Git 分布式

Git 是一个分布式版本控制系统

即便 GitHub 让仓库看起来是中心化的 但本质上依然是分布式的仓库

所有开发者之间可以互相协作 不一定需要依赖原仓库



### 02 / Git 分布式

对于分支(branch)的使用

每次有新 feature 开发时都启用一个新分支

若均使用 master 分支开发:

- feature1 开发到一半需要紧急开发 feature2



```
frankzhao@frank-mbp fengari % git log --oneline --graph --decorate --all
   0c9631c (HEAD -> master, origin/master, origin/HEAD) Merge remote-tracking branch 'fengari/refs/pull/165/head'
  * 91323c6 src/{llimits,luaconf}.js: remove luai_apicheck
   4f7a043 NEWS: update with unreleased changes
* 624d9c4 src/ltable.js: fix finding table length
* 8cbc96e src/lstrlib.js: remove String.repeat usage in the string library
* c3bc19f src/loslib.js: implement os.setlocale
* 9b4b687 {package.json,yarn.lock}: Upgrade dependencies
* 714ee91 .travis.yml: Add newer node releases to matrix
* 629049f README.md: Fix typos
* e8c23d5 LICENSE: Update year
* 750896c (tag: v0.1.4) Release v0.1.4
* 0935244 package.json: upgrade dependencies
* 9ebe39a Remove slot-reserving luaH set
* 4ec203c (tag: v0.1.3) Release v0.1.3
* ccad087 NEWS: Add latest items
* e83e0be src/loadlib.js: Remove now un-required annotation
* 4c2408b {package.json,yarn.lock}: Upgrade dependencies
* e7707b9 src/{luaconf,lobject}.js: Remove locale specific decimal point
* c3c1703 test/load.test.js: Fix mixed indentation whitespace
* 83fbf23 src/fengari.js: Whitespace
* 7a73809 src/lualib.js: Add missing luaopen base export
* 682f0cb Merge branch 'fix-lgtm-issues'
  * e52f46f src/lparser.js: Remove extraneous Proto creation
  * e0a571c src/lapi.js: fix incorrect comparison due to operator precedence
  * 53f8d82 src/ltablib.js: Fix out of range shift
      516c945 Merge remote-tracking branch 'sjvs/master' (#131)
  * 704c498 Add LGTM.com code quality badges
* 1d51e3a src/lundump.js: Fix mixed indentation
* 5b4fecb src/lundump.js: Rename+reorganise functions to be more like C source
```

Git 官方文档: http://git-scm.com/doc 可视化 Git 学习: https://learngitbranching.js.org

游戏化学习 Git: https://ohmygit.org/



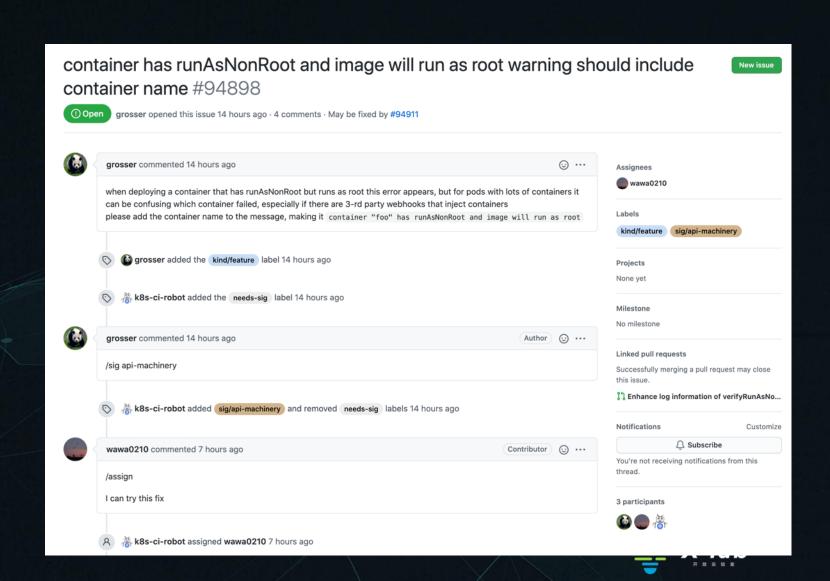
### 03 / GitHub Issue

#### Issue 的构成

- 标题 Title
- 内容 Body
- 评论 Comments
- 标签 Labels
- 指派者 Assignees
- 所属项目看板 Project
- 里程碑 Milestone

#### Issue 的典型功能

- 提问、交流
- 提 Bug
- 提需求



#### **GitHub** Issue

#### 异步沟通

#### 优点:

- 跨时区合作
- 个人开发者时间成本低

#### 挑战:

- 总体沟通时间成本高
- 需要尽量减少沟通的回合数
- 需要尽量在一次沟通中表达尽量多的内容

#### 信息沉淀

#### 优点:

- 所有信息都沉淀下来, 可检索
- 淀信息可为后来人提供有效的查询路径



frank-zsy commented 3 days ago • edited -

Collaborator 😧 · · ·



谢谢反馈,首先说明一下,添加文件后 badge 若无法刷新,不要着急,24 小时内 badge 一定可以恢复正常。下面我解释一下这个

GitHub 对在自己的网站上渲染的静态图片资源有一个缓存平台的,这也就是为什么我们在 GitHub 网站上看到的图片地址都是 https://camo.githubusercontent.com/\*\*\*, 而非文档中设置的 URL (一个是帮忙做资源缓存, 另外对于类似 svg 中包含跨域请 求的动态代码,则会进行清除,防止在 GitHub 网站上渲染时出现安全隐患)。而这里就涉及到了 HTTP 的缓存策略问题,在 HTTP 响应中,如果本地已经有该资源的情况下,在发起请求时会在 header 中带上 If-Modified-Since,即浏览器上一次的资源缓存时 间戳。此时服务端会通过服务器的缓存策略来决定返回值,如果服务端有缓存策略,且自浏览器上次请求以来未有修改,则会返回状 态码 304,表示 Not Modified,此时浏览器直接使用本地缓存显示资源即可,这样可以大幅降低网络静态资源导致的网络传输

回到我们的机器人中,我们的机器人是这样的方式: file-checker/github/owner/repo?path=\*.\* 事实上会实时从 GitHub 获取文 件状态,判断状态后 302 重定向到 https://img.shields.io/ 网站,只是根据文件状态不同,重定向的 URL 会不一样,但对于 shields 网站而言,确定的 URL 一定意味着确定的资源,所以其在返回的 header 中会带上一个 Cache-Control: maxage=86400 , 这表明发起方在 24 小时可以使用缓存资源而无需再次请求服务端资源。故 GitHub 认为只要 URL 不变,则该资源在 24 小时内无需重新请求。所以在浏览器向 camo.qithubusercontent.com 请求资源时直接得到了 304 响应。

由于目前机器人 302 重定向的实现方式,使得文件缓存策略是由 GitHub 和 shields 网站通信决定了,机器人后端无法干预,所以 目前的解决方式如下:

机器人不再使用 302 重定向,而是自己实现基于 svg 文件格式的 badge 服务,则可以通过在响应 header 中添加 Cache-Control: no-cache 来通知 GitHub 不要在自己的 camo 服务中进行资源缓存,每次都从后端获取即可。

这个目前可能没有时间来改,大家修改后可以稍安勿躁,最多24小时内一定可以刷新状态。

PS: 如果文件中不包含任何内容, 则后端会直接判断为 missing 状态。



🔯 🧓 frank-zsy pinned this issue 7 hours ago



bigbeats mentioned this issue 6 hours ago

为什么有的同学提交的badge没有点亮? opensource-team/Git-Github-notes-for-study#11

### 03 / GitHub

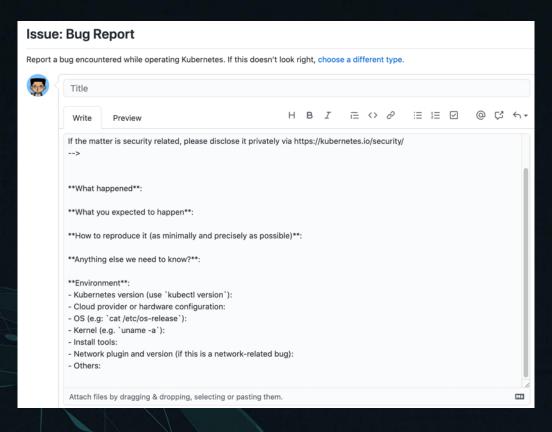
如何降低总体的沟通成本

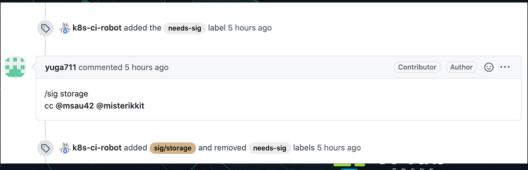
#### 开发者

- 提 Issue 之前先搜索一下有无相关历史 Issue
- 提交的内容的尽量详实充分
  - 例如如果是 Bug, 说明运行环境、参数配置等
  - 最好可以提供日志或最小可复现仓库

#### 维护者

- 维护良好的社区沟通环境 CODE\_OF\_CONDUCT.md
- 提供有效的沟通指引 CONTRIBUTING.md
- 使用模板指引开发者提供更全面的信息
- 有效的流程设计使 Issue 可以被更快的响应
  - 制度与流程、自动化





### O4 / 深入理解 Issue

#### 管理的主要目的:

在现有条件下,通过合理的组织和配置各种资源,提高生产力水平。

异步沟通 -> 减少同步沟通而减少核心维护者的时间成本

信息沉淀 -> 减少开发者搜寻解决方案的成本和维护者反复回答的成本

流程清晰 -> 减少决策的心智成本同时降低响应时间从而使开发者有更好的体验

流程自动化 -> 减少组织的制度成本而使整体项目可以更加顺滑的运转

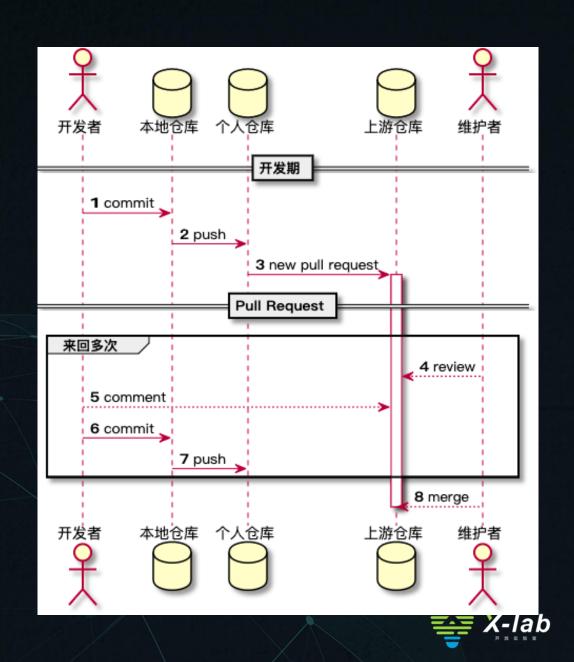


## 03 / GitHub Pull Request

#### PR 协作的基本流程

- 1开发者在本地仓库开发
- 2 本地仓库提交到 GitHub 个人仓库
- 3 从个人仓库向上游仓库提起 PR
- 4维护者 Review PR
- 5 开发者与维护者讨论细节
- 6,7 需要修改则开发者添加新的修改并提交
- 8 最终维护者合入 PR

- 自动化测试?



### 03 / GitHub Pull Request

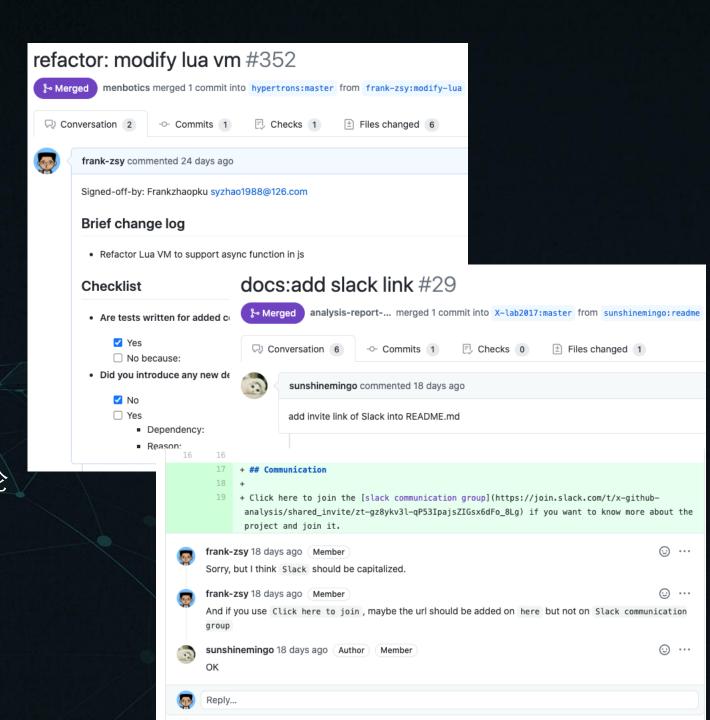
PR 的提交与 Review

#### 开发者

- 提交 PR 时,除了提交文件 commit 外
- PR 的标题与内容

#### 维护者

- 通过 PR 的标题与内容了解 PR 内容
- 确定 PR 中的文件修改是正确、合理的
- 不正确、不合理之处与开发者进行讨论
- 将 PR 合入



### **1 深入理解** Pull Request

Pull Request 到底是什么?开源到底是什么?

开源是一种大规模分布式异步协作生产软件的**生产方式**,是一种**方法论** 

PR 是开源中由 GitHub 创造,运行在 git 协作流程之上的 Web 协作模式,用于替代 Linux 开发中使用邮件 patch 交付或多 remote 交互的流程。

问题1: 为什么开源目前只用于软件生产,为什么可以协作生产代码,可以生产其他内容吗?

问题2: 为什么 PR 流程是有效的,从 svn 到 git 到 PR, 到底是什么决定了一个流程的有效性?

问题3: 基于问题2, 我们是否可以解决问题1?



### **1 深入理解** Pull Request

问题1: 为什么开源目前只用于软件生产,为什么可以协作生产代码,可以生产其他内容吗?

- 文本化为大规模的协作和频繁修改迭代带来了可能
- 代码是软件的文本化表现形式
- 文本的修改是结果是一目了然的,加一字符删一个字符清清楚楚,而二进制的就……



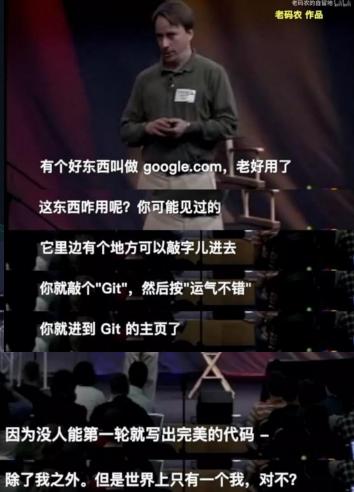


## O4 / 深入理解 Pull Request

问题2: 为什么 PR 流程是有效的,从 svn 到 git 到 PR, 到底是什么决定了一个流程的有效性?

- 为什么会有 git? (B站 git + linus) 真·分布式
- 为什么会有 PR? 更简单的可视化协作流程
- 它们在做什么? 协作规模越大则协作成本越高,需要有流程机制的设计来控制成本





## ○4 / 深入理解 Pull Request

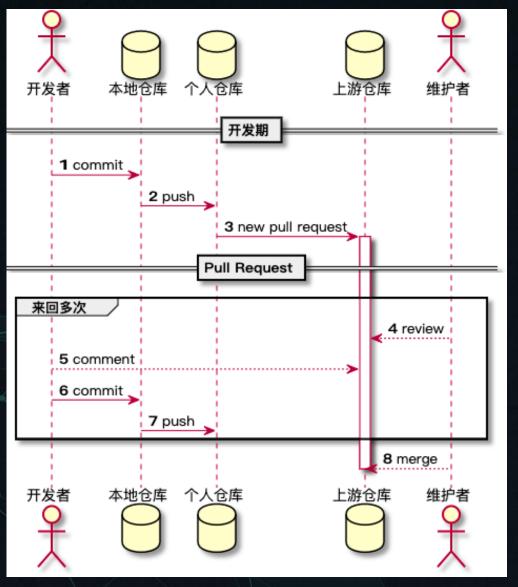
问题3: 基于问题2, 我们是否可以解决问题1?

需要控制哪些成本

- 代码生产成本
- Review 的成本
  - 理解和发现修改内容的成本
  - 对修改内容的正确性做出评判的成本
  - 与开发者沟通的成本

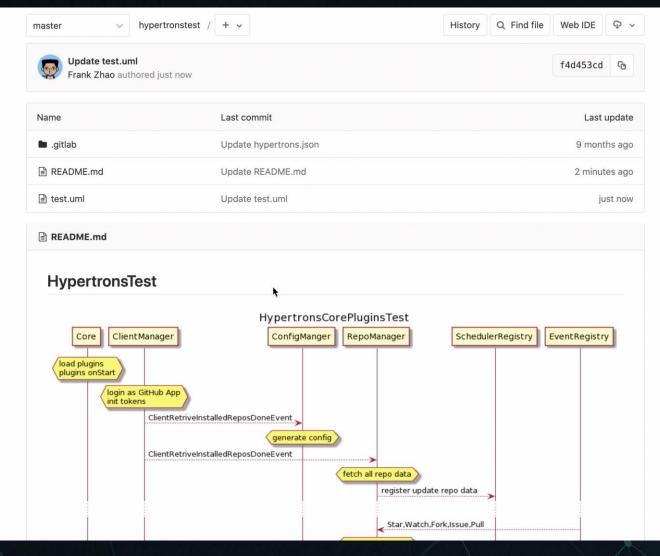
如果可以大幅降低上述成本,是否可以支持其他类型内容生产的协作呢?

答案是肯定的





## **Q**4 / 深入理解 Pull Request



## ○4 / 深入理解 Pull Request

```
xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" width="600" height="350" preserveAs
   viewBox="0 0 600 350" onload="onSvgLoad()">
<style type="text/css">
<![CDATA[
text {
 text-anchor: middle;
 dominant-baseline: middle;
.desc_text {
 text-anchor: start;
 font-size: 16px;
 color: white;
.title {
 font-size: 20px;
 font-weight: bold;
.subtitle {
 font-size: 12px;
.interfacetitle {
 font-size: 10px;
rect {
 stroke: black;
 stroke-width: 2;
 fill: transparent;
 rx: 5;
```





# THANK YOU

