

Cours Logiciels Libres

Informations sur le projet

Théo Zimmermann

Télécom Paris, Institut Polytechnique de Paris

Vendredi 27 janvier 2023 (mise à jour le 24 février 2023)



INSTITUT
POLYTECHNIQUE
DE PARIS

Objectifs du projet

L'objectif final est de vous faire **contribuer au code d'un logiciel libre**.

Pourquoi ?

- Application du cours.
- **Confrontation à un code qui n'est pas le sien.**

Modalités générales

- Projet **individuel**.
- Rendus intermédiaires.
- Projets **exclus** :
 - documentation, collections d'exemples de code,
 - explicitement destinés aux nouveaux contributeurs à l'open source,
 - projets qui n'ont pas une licence libre ou open source spécifique.
- **Acceptés** : tous les vrais projets logiciels (bibliothèque, utilitaire, application mobile, bureau, web, etc.)
- Interdiction de dire que vous contribuez dans le cadre d'un cours pour tenter d'obtenir un traitement de faveur (et ça ne marcherait pas).

Rendus intermédiaires

- Mini-rapport d'une page ou moins toutes les 2-3 semaines.
- Investissement faible, tout au long du semestre (pas de rush final).
- Permet de bien choisir le projet et le ticket sur lequel contribuer (avec mon accord).
- Étapes :
 - Repérage de projets intéressants (sujet, technologie).
 - Exploration de :
 - leurs caractéristiques (licence, guide de contribution),
 - leur code, processus de compilation, tests,→ permet de décider si bon choix de projet.
 - Contribution au tri des tickets ouverts (bonus).
 - Identification d'un ticket à résoudre.
 - Contribution de code, jusqu'à son intégration.

Premier rendu : repérage de projets

- Trouvez :
 - 3 logiciels libres qui vous **intéressent personnellement**
 - 3 logiciels libres utilisant **une technologie que vous connaissez**

(intersection non-vide autorisée, mais pas tous dans le même langage)
- Pour chacun, déterminez et expliquez :
 - le but, l'utilité du logiciel,
 - pourquoi il vous intéresse (pour ceux qui vous intéressent),
 - quelle technologie / quel langage de programmation sont utilisés,
 - sous quelle licence le logiciel est distribué,
 - en quelques mots, les principales caractéristiques de cette licence.
- À rendre pour le 10 février (par mail ou en classe).

Pour vous aider à trouver des projets

Annuaire du Libre de l'association Framasoft :
<https://framalibre.org/annuaires/logiciel>

Framalibre

Annuaire du Libre

Chercher

Connexion

Créer un compte

Des questions ?

S'informer ▾

S'équiper ▾

Se cultiver ▾

S'entourer ▾

Logiciels alternatifs

[Accueil](#) / [S'équiper](#) / Logiciel

Métiers

CMS

Bureautique

Cloud/webApps

Création

Développement

Éducation

Internet

Jeux

Multimédia

Science

Sécurité

Système

Logiciel

[Métiers](#) > [CMS](#) > [Bureautique](#) > [Cloud/webApps](#) > [Création](#) > [Développement](#) > [Éducation](#) >
[Internet](#) > [Jeux](#) > [Multimédia](#) > [Science](#) > [Sécurité](#) > [Système](#) >

Les plus populaires



LanguageTool

Bureautique

LanguageTool permet de corriger des textes.

Voir la notice



Fritzing

Métiers

Fritzing est un logiciel de CAO pour l'électronique.

Voir la notice



Déjà Dup

Sécurité

Déjà Dup est un logiciel simplifié de sauvegarde de données. Il permet les sauvegardes programmées chiffrées.

Voir la notice




☒ Tout ☐ GNU/Linux ☐ BSD ☐ Mac OS X ☐ Windows ☐ Android ☐ FirefoxOS ☐ Windows Mobile ☐ Apple iOS ☐ Autre

Pour vous aider à trouver des projets

GitHub Topics : <https://github.com/topics>


Topics

Browse popular topics on GitHub.




Minecraft

Minecraft is a sandbox video game.



Symfony

Symfony is a set of reusable PHP components and a web framework.



MySQL

MySQL is an open source relational database management system.


All featured topics

#

3D

3D modeling is the process of virtually developing the surface and structure of a 3D object.

☆ Star



Ajax

Ajax is a technique for creating interactive web applications.

☆ Star

#

Algorithm

Algorithms are self-contained sequences that carry out a variety of tasks.

☆ Star

Popular topics

react nodejs javascript css

python html website

typescript html5 reactjs


Pour vous aider à trouver des projets

GitHub Collections : <https://github.com/collections>

Collections


Curated lists and insight into burgeoning industries, topics, and communities.

Create a collection




Learn to Code

Resources to help people learn to code




Pixel Art Tools

Creating pixel art for fun or animated sprites for a game? The digital artist in you will love these apps and tools!




Game Engines

Frameworks for building games across multiple platforms.




How to choose (and contribute to) your first open source project

New to open source? Here's how to find projects that need help and start making impactful contributions.



Clean code linters

Make sure your code matches your style guide with these essential code linters.



Open journalism

See how publications and data-driven journalists use open source to power their newsroom and ensure information is reported fairly and accurately.

Pour vous aider à trouver des projets

Awesome Lists : <https://github.com/sindresorhus/awesome>

An awesome list is a list of awesome things curated by the community. There are awesome lists about everything from [CLI applications](#) to [fantasy books](#). The [main repository](#) serves as a curated list of awesome lists.



Created by [Sindre Sorhus](#) and the community

Released July 11, 2014

[sindresorhus/awesome](#)

[awesome.re](#)

Here are 6,048 public repositories matching this topic...

Language: All ▾

Sort: Most stars ▾



awesome

[sindresorhus](#) / [awesome](#)

♥ Sponsor

☆ Star 236k ▾

<> Code ⓘ Issues ⓘ Pull requests

👉 Awesome lists about all kinds of interesting topics

[lists](#) [awesome](#) [unicorns](#) [resources](#) [awesome-list](#)

Updated 1 hour ago

Deuxième rendu : évaluation de la maintenance

Date de rendu : 24 février.

Pour au moins deux projets auxquels vous envisagez de contribuer (de votre liste précédente) :

- Y a-t-il un **guide de contribution** ? Le lire (ou lire les parties pertinentes pour les nouveaux contributeurs s'il est très long).
Résumer les informations utiles.
- Y a-t-il un **code de conduite** ? Le lire. Avez-vous appris quelque chose de nouveau ?
- Y a-t-il un **système de tickets** ? (Où ?)
- Comment les contributeurs proposent-ils des **modifications** de code ?
- Les derniers **commits** sont-ils récents et fréquents ?
- Les contributions et tickets récents reçoivent-ils des réponses ? De quelle nature ? Quel est le **délai de réponse** que vous observez ?
- **Conclure** sur votre envie de contribuer à ce projet suite à ces observations.

Optionnel (bonus)

En même temps que votre prochain rendu (ou le suivant), vous pouvez aussi :

- Si vous utilisez le logiciel libre auquel vous souhaitez contribuer et que **vous avez trouvé un bug** :
 - Chercher si le bug a déjà été rapporté. Ajoutez des informations si elles manquent.
 - Si vous ne trouvez pas de rapport de bug, créez-en un.
- Vous pouvez aussi essayer de **reproduire** des bugs déjà rapportés pour contribuer à leur résolution / leur nettoyage.

Expliquez ce que vous avez fait et si vous avez eu des réactions des mainteneurs.

Troisième rendu : familiarisation avec le code

Date de rendu : 10 mars.

Pour au moins un projet auquel vous envisagez de contribuer (de votre liste précédente) :

- Y a-t-il de la **documentation** sur la manière de compiler le code et de lancer les tests ? La lire en totalité ou en partie. **Résumer** les informations utiles.
- Essayer de suivre les instructions pour **compiler le code**. Décrire quels outils vous avez utilisés et les éventuelles difficultés rencontrées.
- Y a-t-il des **tests** ? Essayer de les lancer. Passent-ils tous sur votre machine ? Sinon, pouvez-vous trouver pourquoi ?
- Essayer de faire une **modification mineure** (par exemple, changer une couleur dans une interface graphique) et de la compiler pour vérifier que cela fonctionne. Inclure une capture d'écran du résultat de la modification et le diff de votre changement.
- Essayer de **casser un test** qui passait précédemment. Inclure le diff.