



PROYECTO DE GRADO

Presentado ante la ilustre UNIVERSIDAD DE LOS ANDES como requisito parcial para
obtener el Título de INGENIERO DE SISTEMAS

CICLOS DE VIDA DEL SOFTWARE LIBRE. CASO DE ESTUDIO DISTRIBUCIÓN CANAIMA GNU/LINUX

Por

TMI David A. Hernández Aponte

Tutor: Dr. Jacinto Dávila

Marzo 2017

Ciclos de vida del software libre. Caso de estudio Distribución Canaima GNU/Linux

TMI David A. Hernández Aponte

Proyecto de Grado — Sistemas Computacionales, 32 páginas

Resumen: Se desea realizar un estudio que muestre el ciclo de vida del desarrollo de software libre aplicado a una distribución Linux, usando como objeto de investigación la distribución Canaima GNU/Linux, para ello se mostrará la manera en que se ha llevado a cabo su desarrollo través de la historia de la distribución, y se hará una comparación con otras distribuciones, como búsqueda para establecer casos de éxito y/o fracaso en las diferentes fases de desarrollo de la misma.

Palabras clave: Linux, Software libre, Distribución Linux, Ciclo de vida, Canaima GNU/Linux, Desarrollo colaborativo, Debian

Este trabajo fue procesado en \LaTeX .

Índice general

1. Introducción y Antecedentes	1
1. Introducción	1
2. Antecedentes	1
3. Planteamiento del Problema	3
4. Objetivos	3
4.1. Objetivo General	3
4.2. Objetivos Específicos	3
2. Sobre el ciclo de vida del software libre y métodos para analizarlo	5
3. Datos referenciales de las más importantes distribuciones de software	6
1. Canaima GNU/Linux	6
1.1. Lanzamientos	7
1.2. Sabores	8
1.3. Equipo Canaima GNU/Linux (septiembre de 2016)	9
1.4. Histórico de distribuciones	10
1.5. Política	11
2. Debian	12
2.1. Definición	12
2.2. Componentes	12
2.3. Sabores	12
2.4. Roles	13
2.5. Colaboradores	13
2.6. Política	14

2.7.	Histórico de distribuciones	14
2.8.	Versiones Debian	14
2.9.	Lanzamientos	14
3.	Ubuntu	16
3.1.	Definición	16
3.2.	Roles	16
3.3.	Colaboradores	16
3.4.	Componentes	17
3.5.	Sabores	17
3.6.	Política	18
3.7.	Histórico de distribuciones	18
3.8.	LTS	18
3.9.	Lanzamientos	18
4.	Estado de desarrollo y nivel de productividad de la Distro Canaima GNU/Linux	21
5.	Conclusiones y recomendaciones	22
	Apéndices	23
1.	Scripts para descargar paquetes fuente	23
2.	Scripts para ordenar y descomprimir paquetes fuentes	24
3.	sloccount	25
3.1.	Procedimiento	25
3.2.	Datos recolectados	27
3.3.	Resultados	29
4.	Cómo empaquetar en Canaima GNU/Linux	30
	Bibliografía	31

Capítulo 1

Introducción y Antecedentes

1. Introducción

Este proyecto tiene como objetivo evaluar la productividad asociada o asociable a una distribución de software libre o distro. Para ello, se revisa el concepto de ciclo de vida del software, y se usa como una aproximación a la correspondiente noción de ciclo de vida de toda una distribución, un concepto claramente más complejo y difícil de abordar. Algunos indicadores complementarios son convocados para esta tarea y se los justifica a partir de esfuerzos previos en el área como los que se describen a continuación.

2. Antecedentes

La [International Organization for Standardization \(2008\)](#) publica la última modificación hasta la fecha de la norma para los procesos de vida del software ISO/IEC 12207, publicada por primera vez en 1995. Aquí se define *ciclo de vida* como la “evolución de un sistema, producto, servicio, proyecto u otra entidad concebida por humanos, desde su concepción hasta su retiro” (ISO/IEC 12207:2008, p.4). También se define *modelo de ciclo de vida* como el “marco de trabajo de procesos y actividades

relacionadas con el ciclo de vida que pueden estar organizadas en etapas, las cuales también actúan como referencia común para su comunicación y entendimiento.” (ISO/IEC 12207:2008, p.4).

El [Institute of Electrical and Electronics Engineers \(1997\)](#) en su norma para la creación de procesos de ciclo de vida de software define *ciclo de vida del software* como “la secuencia de actividades específicas a un proyecto, que son creadas asignando las actividades de esta norma a un modelo de ciclo de vida de software seleccionado.” (IEEE 1074–1997, p. 5). Un *modelo de ciclo de vida del software* es definido como “ el marco de trabajo, seleccionado por cada organización, en el cuál se asignan actividades a esta norma para producir el ciclo de vida del software.” (IEEE 1074–1997, p. 5). Finalmente se define *procesos de ciclo de vida del software* como “la descripción de proyectos específicos de los procesos basados en el ciclo de vida del software de un proyecto, y los activos del proceso de la organización.” (IEEE 1074–1997, p. 5).

[Amor et al. \(2005\)](#) realizaron una investigación en la que utiliza la versión 3.1 de la distribución Debian como caso de estudio de medición de software libre. Aquí se concluye que el crecimiento del trabajo en Debian se incrementa año tras año siendo uno de los mayores sistemas de software mundial, e independientemente de la envergadura del proyecto la comunidad de mantenedores y voluntarios que rodean el sistema goza de buena salud. Sin embargo, se cuestiona la sostenibilidad del proyecto a futuro, basándose en el tamaño medio de la distribución, señalando que este comportamiento se podría deber a un crecimiento de números de paquetes más rápido que el de mantenedores.

Por su parte, [Capiluppi y Michlmayr \(2007\)](#) realizaron un estudio empírico del ciclo de vida de los proyectos basados en comunidades de voluntarios, concluyendo que los proyectos de software libre comienzan con una fase catedral, de desarrollo cerrado y de pocos desarrolladores, y luego migran a una fase bazar, desarrollo con un gran número de voluntarios y contribuciones¹.

¹Tomando como referencia el ensayo *La Catedral y el Bazar* de [Raymond \(1999\)](#)

3. Planteamiento del Problema

En el software libre el modelo participativo es vital para el éxito y supervivencia de los proyectos, para ello cada proyecto define los protocolos para aceptar y facilitar la colaboración de terceros. Las contribuciones se pueden presentar, por ejemplo, proponiendo modificaciones de código en un repositorio con control de versiones, reportando un mal funcionamiento del software, proponiendo nuevas ideas para ser implementadas en un futuro, colaborando con la traducción a diferentes idiomas, etc.

Actualmente, la distribución Canaima GNU/Linux es poco usada y recibe pocas contribuciones. El presente trabajo pretende mostrar la viabilidad que tiene la distribución Canaima GNU/Linux para recibir contribuciones por parte de la comunidad de desarrolladores, entendiéndose principalmente en el apartado para la posible admisión de nuevos paquetes de software en los repositorios oficiales distribución.

4. Objetivos

Evaluar la productividad de una distro es, como se ha sugerido, un desafío complejo. En este proyecto nos concentramos en evaluar la productividad asociada al proyecto Canaima, un proyecto nacional que ha tenido la fortuna del apoyo financiero estatal.

4.1. Objetivo General

- Evaluar la productividad de la metadistribución de Software Libre Canaima GNU/Linux.

4.2. Objetivos Específicos

1. Caracterizar los ciclos de vida del software libre, identificando indicadores cuantitativos y cualitativos de cada etapa.

-
2. Recolectar datos relevantes a esos indicadores para un conjunto de distros referenciales.
 3. Comparar la distro Canaima GNU/Linux con esas distribuciones referenciales.
 4. Analizar el estado actual del proyecto Canaima y explicar las razones para sus niveles actuales de productividad.
 5. Conclusiones y recomendaciones.

Capítulo 2

Sobre el ciclo de vida del software libre y métodos para analizarlo

Capítulo 3

Datos referenciales de las más importantes distribuciones de software

1. Canaima GNU/Linux

Canaima GNU/Linux es una distribución Linux basada en Debian, forma parte del Proyecto Canaima, originado a raíz de la promulgación del decreto 3.390 el cual dispone sobre el uso prioritario de Software Libre en los entes pertenecientes a la Administración Pública Nacional (APN). En el artículo número 7 se designa al entonces Ministerio de Ciencia y Tecnología la responsabilidad de “proveer la Distribución Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos para el Estado Venezolano” [República Bolivariana de Venezuela \(2004\)](#).

Así pues, 3 años luego del Decreto 3390 nace la primera versión de la Distribución GNU/Linux del Estado Venezolano desarrollada en primera instancia para el Ministerio de Ciencia y Tecnología [Martínez \(2012\)](#), y que poco después adoptaría el nombre de Canaima.

Sobre la distribución y el proyecto Canaima [Figuera \(2013\)](#) nos dice:

Para su generación y mantenimiento, se creó el Proyecto Canaima, que ha evolucionado desde un producto de una institución particular, hasta un complejo y rico proyecto socio-tecnológico con diversas ramificaciones, donde participan decenas de personas distribuidas en toda la geografía nacional, a título individual o provenientes de instituciones, colectivos sociales y organizaciones diversas. (p.198)

El desarrollo de Canaima inicia con un estilo del tipo catedral, que poco a poco ha devenido en un estilo del tipo bazar, aunque todavía no lo alcance de manera cabal pues la posibilidad para la colaboración presenta aún algunas limitaciones.

1.1. Lanzamientos

La Tabla 3.1 muestra la fecha de lanzamiento de las diferentes versiones de la distribución Canaima GNU/Linux.

Tabla 3.1: Lanzamientos de versiones de Canaima

Versión	Nombre Clave	Fecha de Lanzamiento
1.0	Canaima	18/10/2007
2.0	Canaima	05/02/2009
2.0.1 RC1	Canaima	16/04/2009
2.0.1	Canaima	15/05/2009
2.0.2	Canaima	22/05/2009
2.0.3	Canaima	03/07/2009
2.0.4	Canaima	17/10/2009
2.1 RC	Canaima	21/05/2010
3.0 RC	Roraima	10/02/2011
3.0 RC2	Roraima	22/02/2011
3.0	Roraima	05/05/2011
3.1 VC1	Auyantepui	29/12/2011
3.1 VC2	Auyantepui	06/07/2012
3.1 VC3	Auyantepui	18/07/2012
3.1	Auyantepui	14/11/2012
4.0	Kerepakupai	04/12/2013
4.1	Kukenán	04/09/2014
5.0 VC1	Chimantá	23/12/2015
5.0	Chimantá	20/12/2016

Fuentes: Canaima GNU/Linux¹ y Wikipedia²

1.2. Sabores

Definir sabores.

¹<http://canaima.softwarelibre.gob.ve>

²[http://es.wikipedia.org/wiki/Canaima_\(distribuci%C3%B3n_Linux\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Canaima_(distribuci%C3%B3n_Linux))

- Canaima Poder Público.
- Canaima Educativo.
- Canaima Comunal.
- Canaima Colibrí.
- Canaima Caribay.
- Canaima Forense.
- GeoCanaima.

1.3. Equipo Canaima GNU/Linux (septiembre de 2016)

- Un Jefe de Oficina Canaima GNU/Linux.
 - Coordinar el equipo de trabajo del Proyecto Canaima.
 - Promover el cambio del modelo productivo del Proyecto desde el año 2014.
 - Producción de software centrado en el usuario final.
 - Diseño y construcción de una fábrica de ensamblaje de software en Venezuela.
- Dos Articulación Sociotecnológica.
 - Impulso de procesos de sistematización de experiencias, organización y métodos, desarrollo de laboratorios de usabilidad para la evaluación del entorno de escritorio de Canaima GNU/Linux.
 - Apoyo a procesos de migración a tecnologías libres.
 - Redacción, edición y publicación de notas de prensa para el Portal Web del Proyecto Canaima GNU/Linux.
 - Levantamiento y análisis de requerimientos técnicos
 - Formación tecnológica

- Sistematización de experiencias, planificación y gestión.
- Cuatro desarrolladores.
 - Gestión de la plataforma de versionamiento de Canaima GNU/Linux
 - Adaptación de Paquetes.
 - Mantenimiento de Paquetes.
 - Pruebas de correcto funcionamiento de los paquetes.
 - Adaptación de Canaima GNU/Linux a Canaima Educativo.
- Dos Plataforma Tecnológica.
 - Mantenimiento y Actualización de la Plataforma Tecnológica.
 - Monitoreo de la Plataforma Tecnológica.
 - Creación de servicios para el uso del área de desarrollo y comunidad.
- Un Laboratorio y Plataforma Tecnológica de Canaima Educativo.
 - Probar y adaptar las versiones de Canaima GNU/Linux en las portátiles Canaima.
 - Administrar parte de la plataforma de Canaima Educativo.
- Un Soporte Técnico.
 - Solventar casos registrados en los medios de soporte técnico de Canaima.
 - Realizar pruebas de las versiones de Canaima.
 - Actualizar constantemente los espacios de Soporte Técnico de Canaima.
- Un Gestión Administrativa.
 - Procesos administrativos del proyecto Canaima GNU/Linux.

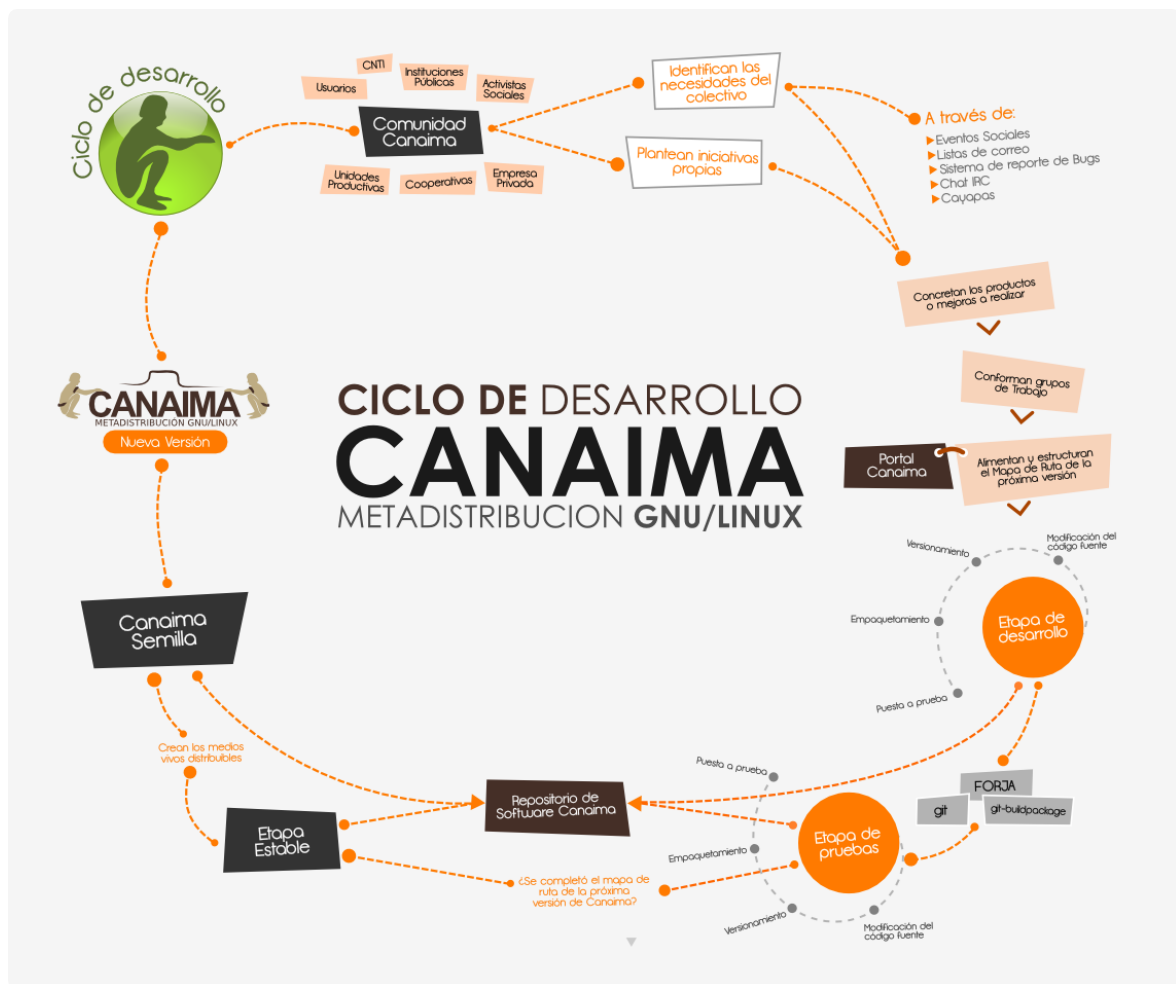
1.4. Histórico de distribuciones

- Canaima <http://canaima.softwarelibre.gob.ve/descargas/canaima-gnu-linux/repositorio-de-distribuciones>

1.5. Política

- Contrato social de Canaima http://wiki.canaima.softwarelibre.gob.ve/index.php/Contrato_Social

Figura 3.1: Ciclo de desarrollo de Canaima GNU/Linux



Fuente: <http://canaima.softwarelibre.gob.ve/canaima/soporte>

2. Debian

2.1. Definición

Lowe et al. (2015) establecen que el proyecto Debian fue creado por Ian Murdock en agosto de 1993. (p.9). En la página web del proyecto³ definen a Debian como un sistema operativo libre, dispone de versiones para el núcleo Linux o el núcleo FreeBSD. Además, Debian se presenta con mas de 43000 paquetes de software.

2.2. Componentes

main Paquetes compatibles con las directrices de software libre de Debian (DFSG), que además no dependen de paquetes que se encuentren fuera de este componente para su operación. Estos paquetes son los únicos que se consideran parte de la distribución Debian.

contrib Paquetes compatibles con las directrices de software libre de Debian pero que tienen dependencias fuera de *main*, incluida la posibilidad de tener dependencias en el componente *non-free*.

non-free Paquetes no compatibles con las directrices de software libre de Debian.

2.3. Sabores

Debian dispone de varios entornos de escritorio en sus repositorios, estos son:

- GNOME
- KDE
- LXDE
- Xfce
- Cinnamon

³<https://www.debian.org/intro/about>

- MATE
- consola

2.4. Roles

- Autor original (*upstream author*): es la persona que escribió el programa original.
- Mantenedor actual (*upstream maintainer*): es la persona que actualmente se encarga de mantener el programa.
- Mantenedor (*maintainer*): es la persona que se encarga de empaquetar el programa para Debian.
- Patrocinador (*sponsor*): es la persona que ayuda a los mantenedores a subir los paquetes al repositorio oficial de paquetes Debian, luego de que estos sean revisados.
- Mentor: es la persona que ayuda a los mantenedores noveles con el empaquetado y otras actividades de desarrollo.
- Desarrollador Debian (DD) (*Debian Developer*): es un miembro del proyecto Debian con permisos plenos de subida de paquetes al repositorio oficial de paquetes Debian.
- Mantenedor Debian (DM) (*Debian Maintainer*): es una persona con permisos limitados de subida de paquetes al repositorio oficial de paquetes Debian.

2.5. Colaboradores

- 271 Mantenedores Debian⁴
- 1043 Desarrolladores Debian⁵

⁴https://nm.debian.org/public/people/dm_all [Consultado 14 de noviembre de 2016]

⁵https://nm.debian.org/public/people/dd_all [Consultado 14 de noviembre de 2016]

2.6. Política

- Contrato social de Debian https://www.debian.org/social_contract

2.7. Histórico de distribuciones

- Debian <http://cdimage.debian.org/mirror/cdimage/archive/>

2.8. Versiones Debian

- Estable (*stable*): La versión estable contiene la última versión oficial de la distribución Debian.
- Pruebas (*testing*): La versión de pruebas contiene paquetes que aún no han sido aceptados dentro de la versión estable, pero se encuentra en cola para ello.
- Inestable (*unstable*): La versión inestable es la version que se encuentra en desarrollo constante. Esta versión siempre es llamada por el nombre clave Sid.

2.9. Lanzamientos

La Tabla 3.2 muestra la fecha de lanzamiento de las diferentes versiones de la distribución Debian.

Tabla 3.2: Lanzamientos de versiones de Ubuntu

Versión	Nombre Clave	Fecha de Lanzamiento
0.1–0.90	Debian	agosto–diciembre 1993
0.91	Debian	enero 1994
0.93R5	Debian	marzo 1995
0.93R6	Debian	noviembre 1995
1.1	Buzz	17/06/1996
1.2	Rex	12/12/1996
1.3	Bo	05/06/1997
2.0	Hamm	24/07/1998
2.1	Slink	09/03/1999
2.2	Potato	15/08/2000
3.0	Woody	19/07/2002
3.1	Sarge	06/06/2005
4.0	Etch	08/04/2007
5.0	Lenny	14/02/2009
6.0	Squeeze	06/02/2011
7.0	Wheezy	04/05/2013
8.0	Jessie	25/04/2015

Fuentes: [Lowe et al. \(2015\)](#) y Debian⁶

⁶<https://www.debian.org/doc/manuals/project-history/ch-releases.html>

3. Ubuntu

3.1. Definición

3.2. Roles

- Patrocinador (*sponsors*): Es la persona que puede revisar el paquete y subirlo a los repositorios.
- Desarrollador prospecto de Ubuntu (*Ubuntu Prospective Developers*): Es aquella persona que recién comienza a contribuir con Ubuntu.
- Desarrollador contribuidor de Ubuntu (*Ubuntu Contributing Developers*): Es aquella persona reconocida con una membresía de Ubuntu.
- Desarrollador Ubuntu de equipos delegados (*Ubuntu Developers from delegated teams*): Es la persona que puede subir paquetes a determinados grupos de trabajo.
- MOTU (*Master of the Universe*): Es aquella persona que puede subir paquetes a los repositorios *Universe* and *Multiverse*.
- Desarrollador del núcleo de Ubuntu (core-dev) (*Ubuntu Core Developers*): Es aquella persona que puede subir paquetes a todas las áreas de Ubuntu.
- Subidor por paquete (Per-package Uploaders): Es aquella persona que puede subir paquetes específicos.

3.3. Colaboradores

- 87 Ubuntu Core Developers⁷
- 159 Ubuntu Contributing Developers⁸

⁷<https://launchpad.net/~ubuntu-core-dev> [Consultado 14 de noviembre de 2016]

⁸<https://launchpad.net/~ubuntu-developer-members> [Consultado 14 de noviembre de 2016]

- 148 MOTU⁹
- 734 Ubuntu Members¹⁰

3.4. Componentes

- Main: Software libre y abierto mantenido por Canonical.
- Universe: Software libre y abierto mantenido por la comunidad.
- Multiverse: Software con restricciones de licencia.
- Restricted: Controladores propietarios.

3.5. Sabores

- Edubuntu incluye aplicaciones para niños y ayuda al profesor a configurar un salón de clase de manera rápida y sencilla.
- Kubuntu ofrece el espacio de trabajo KDE Plasma.
- Lubuntu versión de Ubuntu con el entorno LXDE.
- Mythbuntu ofrece el sistema MythTV.
- Ubuntu GNOME versión de Ubuntu con el entorno Gnome.
- Ubuntu Kylin proyecto enfocado para suplir las necesidades de usuarios chinos.
- Ubuntu MATE versión de Ubuntu con el entorno Mate.
- Ubuntu Studio incluye aplicaciones enfocadas para el trabajo audiovisual.
- Xubuntu versión de Ubuntu con el entorno XFCE.

⁹<https://launchpad.net/~motu> [Consultado 14 de noviembre de 2016]

¹⁰<https://launchpad.net/~ubuntumembers> [Consultado 14 de noviembre de 2016]

3.6. Política

- Código de conducta de Ubuntu <https://www.ubuntu.com/about/about-ubuntu/conduct>

3.7. Histórico de distribuciones

- Ubuntu <http://old-releases.ubuntu.com/releases/>

3.8. LTS

3.9. Lanzamientos

La Tabla 3.3 muestra la fecha de lanzamiento de las diferentes versiones de la distribución Ubuntu.

Tabla 3.3: Lanzamientos de versiones de Ubuntu

Versión	Nombre Clave	Fecha de Lanzamiento
4.10	Warty Warthog	20/10/2004
5.04	Hoary Hedgehog	08/04/2005
5.10	Breezy Badger	13/10/2005
6.06 LTS	Dapper Drake	01/06/2006
6.10	Edgy Eft	26/10/2006
7.04	Feisty Fawn	19/04/2007
7.10	Gutsy Gibbon	18/10/2007
8.04 LTS	Hardy Heron	24/04/2008
8.10	Intrepid Ibex	30/10/2008
9.04	Jaunty Jackalope	23/04/2009
9.10	Karmic Koala	29/10/2009
10.04 LTS	Lucid Lynx	29/04/2010
10.10	Maverick Meerkat	10/10/2010
11.04	Natty Narwhal	28/04/2011
11.10	Oneiric Ocelot	13/10/2011
12.04 LTS	Precise Pangolin	26/04/2012
12.10	Quantal Quetzal	18/10/2012
13.04	Raring Ringtail	25/04/2013
13.10	Saucy Salamander	17/10/2013
14.04 LTS	Saucy Salamander	17/04/2014
14.10	Utopic Unicorn	23/10/2014
15.04	Vivid Vervet	23/04/2015
15.10	Wily Werewolf	21/10/2015
16.04 LTS	Xenial Xerus	21/04/2016
16.10	Yakkety Yak	13/10/2016

Fuentes: Wikipedia ¹¹

¹¹https://es.wikipedia.org/wiki/Ubuntu#Lanzamientos_y_soporte

Capítulo 4

Estado de desarrollo y nivel de productividad de la Distro Canaima GNU/Linux

Capítulo 5

Conclusiones y recomendaciones

Apéndices

1. Scripts para descargar paquetes fuente

Este programa se encarga de descargar el conjunto de archivos fuentes y borrar los archivos descargados no necesarios.

```
1 #!/usr/bin/env python
2 # -*- coding: UTF-8 -*-
3
4 # Copyright 2016 David Hernández
5 #
6 #
7 # This software is free software: you can redistribute it and/or modify
8 # it under the terms of the GNU General Public License as published by
9 # the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
10 # (at your option) any later version.
11 #
12 # This software is distributed in the hope that it will be useful,
13 # but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
14 # MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
15 # GNU General Public License for more details.
16 #
17 # You should have received a copy of the GNU General Public License
18 # along with paquetes.py. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.
19
20 import string
21 import subprocess
22 import glob
23
24 f = open('Sources', 'r')
25
26 cont=0
27 lista=""
28 for line in f:
29     if 'Binary: ' in line:
```

```
30     binarios = string.split(line)[1:]
31     for paquete in binarios:
32 #         lista = lista + " " + string.strip(paquete,",")
33 #         print string.strip(paquete,',')
34         paquetes = string.strip(paquete,',')
35         if (glob.glob(paquetes + '_*')):
36             break;
37         subprocess.call("apt-get --download-only source " + paquetes, shell=True)
38         subprocess.call("rm *.dsc " + "> /dev/null 2>&1", shell=True)
39         subprocess.call("rm *.debian.tar.* " + "> /dev/null 2>&1", shell=True)
40         subprocess.call("rm *.diff.gz " + "> /dev/null 2>&1", shell=True)
41         cont = cont + 1
42 f.close()
43
44 #g = open('paquetes.txt','w')
45 #g.write(lista)
46 #g.close()
47
48 print
49 print "Número de paquetes procesados: " + str(cont)
```

Código 1: paquetes.py

2. Scripts para ordenar y descomprimir paquetes fuentes

Los archivos fuentes descargados están en un formato empaquetado (o comprimido), a modo de mantener un orden y para contabilizar cada carpeta como un proyecto diferente, se crea un directorio para cada uno de los paquetes, esto ayuda entre otras cosas a evitar sobreescritura de archivos, en un directorio de descompresión común, a causa de uso de nombres iguales y mantiene cada conjunto de código en un espacio propio.

```
1 #!/usr/bin/env bash
2
3 # Copyright 2017 David Hernández
4 #
5 #
6 # This software is free software: you can redistribute it and/or modify
7 # it under the terms of the GNU General Public License as published by
8 # the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
```

```
9 # (at your option) any later version.
10 #
11 # This software is distributed in the hope that it will be useful,
12 # but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
13 # MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
14 # GNU General Public License for more details.
15 #
16 # You should have received a copy of the GNU General Public License
17 # along with mkdirmv. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.
18
19 for file in *.*; do
20     directorio="$(basename "${file}")"
21     mkdir "_${directorio}"
22     mv "$file" "_${directorio}"
23     cd "_${directorio}"
24     if [ ${file: -3} == ".gz" ]; then
25         gzip -t *
26         gunzip *
27         tar xfi *
28         rm *.tar
29     fi
30     if [ ${file: -3} == ".xz" ]; then
31         tar xfi *
32         rm "$file"
33     fi
34     if [ ${file: -4} == ".bz2" ]; then
35         bzip2 -dv *
36         tar xfi *
37         rm *.tar
38     fi
39     cd ..
40 done
```

Código 2: mkdirmv

3. sloccount

3.1. Procedimiento

Para poder trabajar con el programa *sloccount* se procedió a preparar un ambiente de trabajo para cada distribución, para ello se realizaron los siguientes pasos:

Instalación de los paquetes necesarios para crear una jaula.

```
1 apt install debostrap
```

Instalación de una jaula Debian Jessie (como root)

```
1 debostrap jessie jaula http://localhost/debian/
```

Donde:

debostrap: es el comando para construir la jaula.

jessie: es la distribución a instalar en la jaula.

jaula: es el nombre del directorio donde se creará la jaula.

http://localhost/debian/: es la dirección del repositorio local. Al utilizar un repositorio local se disminuye considerablemente el tiempo de descarga de los paquetes.

Se copia el script que se encargará de descargar los paquetes de la rama principal de la distribución a estudiar a la jaula recién creada.

```
1 sudo cp paquetes.py jaula/home/
```

Hacemos lo mismo con el programa que se encargará de crear directorios y descomprimir los archivos en estos directorios.

```
1 sudo cp mkdirmv jaula/home/
```

Entramos a la jaula

```
1 sudo chroot jaula
```

En caso de ser necesario se modifica el `sources.list` para usar solo el repositorio local en su rama principal y se actualiza.

```
1 nano /etc/apt/sources.list
2 apt update
```

Se instalan los paquetes necesarios para poder operar dentro de la jaula.

```
1 apt install xz-utils tar bzip2 python locales sloccount
```

Se configura el lenguaje del entorno.

```
1 locale-gen es_VE es_VE.UTF-8
2 dpkg-reconfigure locales
```

Se descarga el paquete de fuentes desde el repositorio local y se descomprime:

```
1 wget http://localhost/debian/dists/jessie/main/source/Sources.gz
2 gzip -d Sources.gz
```

Se procede a correr el script

```
1 python paquetes.py
```

Luego se corre el programa que se encarga de ordenar cada archivo en un directorio propio, descomprimirlo y borrar el archivo comprimido.

```
1 ./mkdirmv
```

Se corre el programa de medidas de métricas

```
1 sloccount --duplicates --multiproject --personcost 60445 . > metrica.txt
```

Donde:

duplicates: Cuenta archivos duplicados, normalmente si encuentra archivos con igual contenido determinado por medio del uso de valores hash MD5, este es contabilizado una sola vez.

multiproject: Los diferentes directorios representan diferentes proyectos, de otro modo es asumido que todas las fuentes de código pertenecen a un mismo proyecto. Esto no cambia el total de número de archivos o valores SLOC pero sí afecta el esfuerzo y tiempo estimados. Con esta opción habilitada el esfuerzo es calculado de manera separada para cada proyecto y el tiempo es el tiempo estimado de los proyectos mas grandes.

personcost: Cambia el salario promedio anual al valor indicado. En este caso se usó el valor obtenido desde la página PayScale¹

3.2. Datos recolectados

El programa arrojó el siguiente resultado:

¹http://www.payscale.com/research/US/Job=Computer_Programmer/Salary

Tabla 1: SLOC agrupados por lenguaje

Lenguaje	SLOC	Porcentaje
C	261.241.103	(37.33 %)
C++	179.649.511	(25.67 %)
Java	47.699.222	(6.82 %)
XML	45.713.665	(6.53 %)
Shell	37.447.019	(5.35 %)
Python	32.768.023	(4.68 %)
Perl	17.398.705	(2.49 %)
LISP	10.569.577	(1.51 %)
C#	10.095.898	(1.44 %)
Fortran 77	9.174.840	(1.31 %)
Fortran 90	7.457.166	(1.07 %)
PHP	6.874.865	(0.98 %)
Ensamblador	6.566.481	(0.94 %)
Pascal	5.210.566	(0.74 %)
Ruby	5.030.281	(0.72 %)
ML	3.727.447	(0.53 %)
TCL	2.910.548	(0.42 %)
Objective-C	2.625.223	(0.38 %)
Haskell	1.914.031	(0.27 %)
Erlang	1.787.598	(0.26 %)
Ada	1.746.231	(0.25 %)
Yacc	1.111.492	(0.16 %)
Expect	3.99.384	(0.06 %)
lex	395.535	(0.06 %)
awk	10.1527	(0.01 %)
jsp	73.209	(0.01 %)
vhdl	60.971	(0.01 %)
C shell	55.156	(0.01 %)
sed	34.529	(0.00 %)
Modula3	1.965	(0.00 %)
Cobol	618	(0.00 %)

Hay que tomar en cuenta que SLOCCount deja por fuera una gran variedad de lenguajes que aún no son integrados en el código de reconocimiento del programa, incluido varios lenguajes de marcado, en la tabla 2 se muestran algunos de ellos, indicando la cantidad total de archivos en el repositorio con las extensiones indicadas.

Tabla 2: Extensiones desconocidas por SLOCCount

Lenguaje	Extensión	Cantidad de archivos
Javascript	.js	146387
C++ (cabecera)	.hxx	29369
R	.R	9751
QT	.qml	9189
Lua	.lua	8624
Golang	.go	5357
YAML	.yaml	2576

3.3. Resultados

Con el Modelo Básico COCOMO, el resultado arrojado fue el siguiente:

Tabla 3: Estimaciones

Variable	Estimación	
	Mensual	Anual
SLOC	699.842.386	
Ep	2.256.747,23	188.062,27
Td	178,27	14,86
Ctd	\$ 27.281.817.208,00	

Cálculos con salario promedio anual de US\$60.445,00

Donde:

SLOC = Total de Líneas de Código Fuente Físicas

Ep = Estimación del esfuerzo de desarrollo. Persona–meses / Persona–años

Td = Estimación del tiempo de desarrollo del proyecto

Ctd = Costo total estimado de desarrollo

SLOCCount, Copyright (C) 2001-2004 David A. Wheeler

SLOCCount is Open Source Software/Free Software, licensed under the GNU GPL.

SLOCCount comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY, and you are welcome to redistribute it under certain conditions as specified by the GNU GPL license; see the documentation for details.

4. Cómo empaquetar en Canaima GNU/Linux

Bibliografía

Amor, J. J., González, J. M., Robles, G., y Herráiz, I. (2005). Debian 3.1 (sarge) como caso de estudio de medición de software libre: resultados preliminares. *Novática*, S/V(175):11–14.

Capiluppi, A. y Michlmayr, M. (2007). De la catedral al bazar: un estudio empírico del ciclo de vida de los proyectos basados en comunidades de voluntarios. *Novática*, S/V(189):9–16.

Figuera, C. (2013). El Proyecto Canaima. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(Especial):197–212.

Institute of Electrical and Electronics Engineers (1997). IEEE Standard for Developing Software Life Cycle Processes.

International Organization for Standardization (2008). Systems and software engineering – software life cycle processes. Disponible en http://www.iso.org/iso/catalogue_detail?csnumber=43447.

Lowe, W., Schulze, M., y Garbee, B. (2015). A Brief History of Debian [Una breve historia de Debian]. Disponible en <https://www.debian.org/doc/manuals/project-history/project-history.en.pdf>.

Martínez, L. (2012). Re: [Discussion] Que Día Mes Y Año Nació Canaima GNU/Linux. Correo Electrónico. Disponible en: <http://listas.canaima.softwarelibre.gob.ve/cgi-bin/mailman/listinfo/discusion>.

Raymond, E. (1999). *The Cathedral and the Bazaar*. O'Reilly & Associates, Sebastopol, CA, EEUU.

República Bolivariana de Venezuela (2004). Decreto 3.390. Gaceta Oficial Nro. 38.095 del 28/12/2014. Disponible en <http://www.tsj.gov.ve/gaceta/diciembre/281204/281204-38095-08.html>.