

# OSS にコントリビュートしてみよう！

NB-Scala レトロスペクティブ

ScalaMatsuri 2024後夜祭（非公式）

2024/06/14

harry0000

# 自己紹介

- harry0000
- GitHub: [harry0000](#)
- Twitter (現: X): [@harry0000jp](#)
  - もうほぼ使ってないです...
- 無職歴
  - 2014/07 ~ 2015/10
  - 2016/05 ~ 2017/03
  - 2020/12 ~ 2023/11

## LT のきっかけ

- [ScalaMatsuri 2024](#) が5年ぶりのオフライン開催
- 「[プログラム](#)」とか見てると Scala 初心者の方も一定数いそうな気配
- "この手" の話は定期的に(無限に)してもよさそう

## というわけで(?)

月曜(2024/06/10)に [PlayFramework](#) (以下 Play)へコントリビュートしてきました

- Fix Pekko configuration value to match the official documentation [#12722](#)
- Fix comments for Pekko configurations [#12723](#)

## コントリビュートの経緯

- 仕事で Play 2.8.x から 3.0.x のマイグレーションをしていた
  - [2.8.22](#) で 2.8.x 系が EOL のため...
- Akka から Pekko への移行作業もあり、Play の設定ファイルを見ていた
- Pekko の Configuration と見比べると、コメントが少し古いというか違和感が...？

**reference-overrides.conf**

**Pekko 2.5.8**

# 補足というか昔話

- Lightbend 社が Akka を 2.7 から商業ライセンス (BSL v1.1) へ移行することを発表
  - [Why We Are Changing the License for Akka](#)
    - 2022/09/07 の記事
  - 一応、3年後 (2025～2026?) に Apache 2.0 license へ戻る予定
- その後、Akka v2.6 から fork した Pekko が誕生
  - [2023/07 に 1.0.0 リリース](#)
  - Apache Incubator を卒業後、2024/03 に Top-Level Project へ昇格
    - <https://incubator.apache.org/projects/pekko.html>
  - 現時点で最新版は **1.0.2**
- Play 2.9 系は Akka、3.0 系は Pekko を使っている



## プルリクチャ～ンス

- どうやら Akka から Pekko に機械的に置換した結果こうなってしまった模様
  - [Pekko #11847](#)
- 他には `jvm-exit-on-fatal-error = true` となっていたのを変更
  - 公式の設定例が `= on` で統一されていたため
    - [Default configuration · Apache Pekko Documentation](#)
    - [Default configuration · Akka Documentation](#)
  - [HOCON](#) の記法的にはどちらも良い (どちらも valid)

# プルリクで気をつけたこと (1/4)

気をつけたいこと、でもある

## 1. 1つのプルリクに複数の余計な変更を混ぜないこと

- 例えば、「configuration のコメント修正」と「設定値の変更」は別プルリクで出しました
- Why
  - メンテナーがレビューしやすい
  - プルリクごとにマージする/しないの取捨選択が可能になる
    - 設定値の変更に関しては、書き方の好みの問題でもある
    - 設定値の変更は 2.9.x & 3.0.x へバックポート可能だが、Pekko 関連のコメント修正は 3.0.x にしかバックポートできない、などの事情もあります

## プルリクで気をつけたこと (2/4)

2. プルリクテンプレに確実に目を通して、要記載の所は全て埋める
  - [CoC](#) や [Contributor guidelines](#) などよく読む
3. Background Context をちゃんと調べて記載する
  - 何らかの経緯があって今のコードになっているのかもしれない...
  - メンテナーであっても過去の経緯や変更をすべて詳細には把握していない
    - にんげんだもの
    - テンプレの [How to write the perfect pull request](#) にも書かれている
      - | don't assume familiarity with the history.
  - 参考にした(なりそうな)資料があればリンクを記載する

## プルリクで気をつけたこと (3/4)

4. プルリク説明などの英文は DeepL や ChatGPT でよく推敲する
  - 頑張ろう...!
  - 各種ツールのおかげで大分簡単にはなりました
  - 今回の反省点として、設定値の変更は `Fix` ではなく `Change` とすべきでした... (1敗)
5. 既存コードの流儀に従って修正する
  - コメント修正では1行ごとの文字数に気をつけて適切な位置で改行しました
  - "変に"我を出そうとしない

## プルリクで気をつけたこと (4/4)

6. そもそもプルリクを出すべきなのか、よく考える
  - 実は一番重要かもしれない
  - Play の [Contributor guidelines](#) にも記載あり
    - 同じ問題が既に存在するか (重複してないか)
    - Forum で質問/ディスカッションすべきか
    - issue として報告すべきか
      - 再現コードや再現環境の記載をお忘れなく
    - 軽微なドキュメント修正はプルリクで OK
      - 今回はテストコード不要の軽微な修正 & 変更だったのでプルリクエストを出しました
  - この LT が「OSS にプルリクエストを出してみよう！」ではないことに注意

# どうコントリビュートするか

- 準備して丁寧なコントリビュートを心掛ける
  - 丁寧に調べると学びもある
- 普段使ってるツール/ライブラリ/フレームワークなどから始めるのが無難
  - 身近で興味があるもの
  - ドキュメント読んでると整備や更新が追い付いてなかったり
  - バグ報告とか機能リクエストのディスカッションとか
- もし自分から探しに行くなら...
  - リポジトリの CI 眺めると `sbt task` わかるし、`warning` 出たらコントリビュートチャンスかも！？
  - `good first issue` ラベルがあるリポジトリでは、これを眺めてもよさそう？
- OSS にも穴はある

**Have a nice Contribution!**