



M1 INFORMATIQUE AIGLE

HMIN204

CONDUITE DE PROJET

Méta-Rapport du TER

Groupe BAJONIM

Bachar RIMA,

bachar.rima@etu.umontpellier.fr

Joseph SABA,

joseph.saba@etu.umontpellier.fr

Tasnim SHAQURA,

tasnim.shaqura@etu.umontpellier.fr

Responsable de l'UE :

Eric BOURREAU

22 Mai 2019

Table des matières

| | | |
|----------|------------------------------|----------|
| 1 | Sujet | 2 |
| 2 | Planning Prévisionnel | 3 |
| 3 | Planning Final | 5 |
| 4 | Données Quantitatives | 7 |
| 5 | Données Qualitatives | 8 |
| 6 | Conclusion | 9 |

Chapitre 1

Sujet

Le logiciel constitue une partie très importante de nos connaissances scientifiques, culturelles, et technique. Les logiciels sont présents dans tous les aspects de notre vie quotidienne. Il est donc important d'archiver les logiciels. Des efforts ont déjà été fait pour la préservation des logiciels, tel que The Internet Archive et UNESCO Persist, mais ils se concentrent sur la préservation des exécutables. Software Heritage est un projet qui a comme but la préservation des codes source des logiciels disponibles publiquement. Les codes source sont importants parcequ'ils peuvent être facilement compris par des humains, et peuvent être facilement transformés en exécutables.

L'équipe de Software Heritage on crée une architecture qui permet de retrouver les sources codes d'un dépôt et de les placer dans l'archive. Les **Listers** sont une partie centrale à cette architecture. Ce sont des crawlers configurés pour parcourir des dépôt de code et retrouver leurs contenu. Les différents dépôts de code ont des structures bien différentes l'un de l'autre, ce qui nécessite la création d'un Lister dédié à chaque plateforme qu'on souhaite archiver. L'équipe de Software Heritage a déjà crée des Listers pour quelques dépôts populaires, tel que Github et Bitbucket, avec succès ; mais jusqu'à présent, aucune équipe externe a crée un Lister.

Les objectifs de ce TER sont :

- Lire et comprendre les articles publiés par l'équipe de Software Heritage
- Lire les tutoriels écrits par l'équipe de Software Heritage
- Tester différents dépôt de code
- Écrire un Lister pour le dépôt choisis
- Répliquer localement l'environnement de Software Heritage et tester le Lister
- Faire une Pull Request pour ajouter le Lister à Software Heritage

Chapitre 2

Planning Prévisionnel

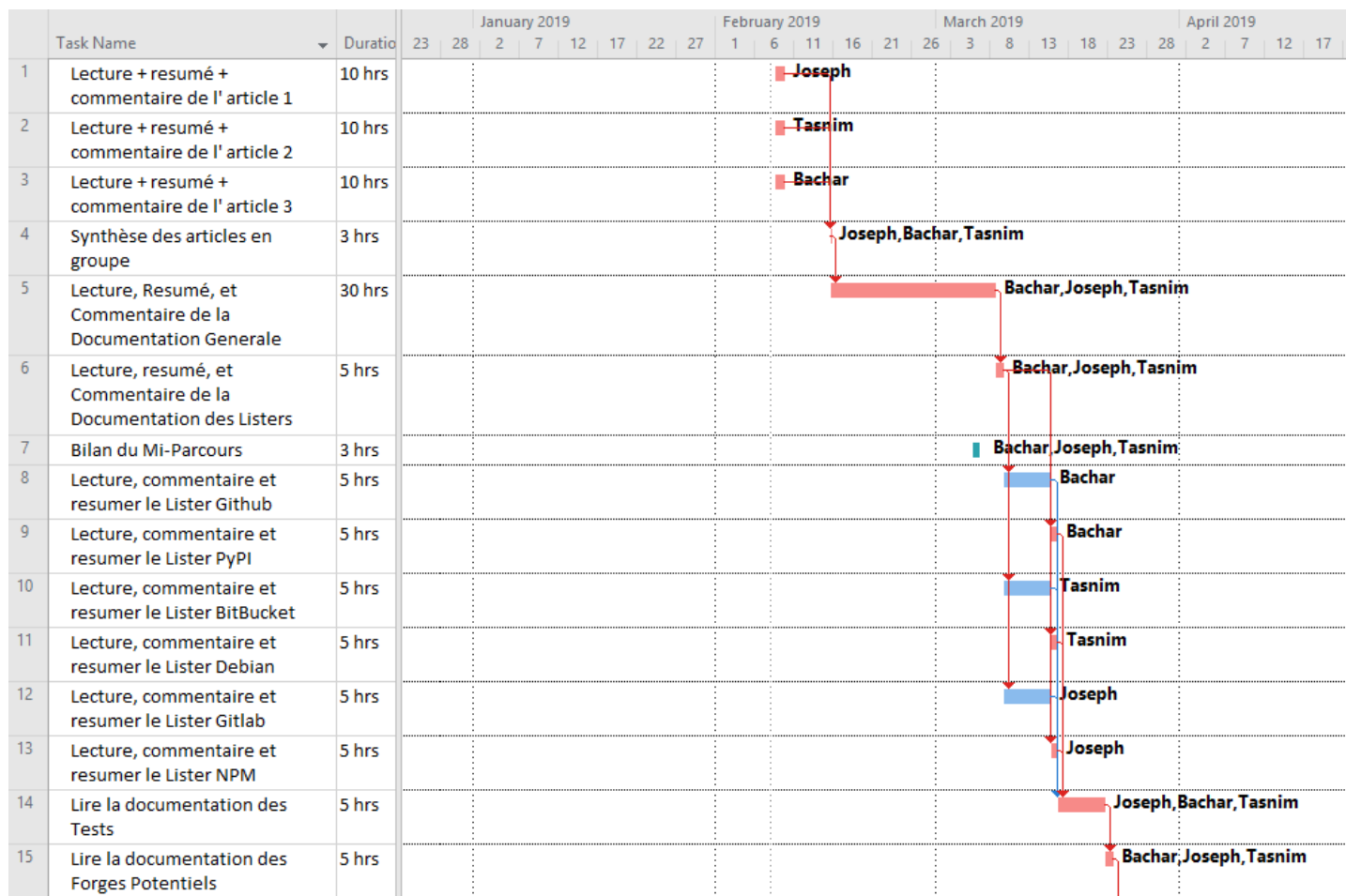


FIGURE 2.1 – "Première partie du planning prévisionnel"

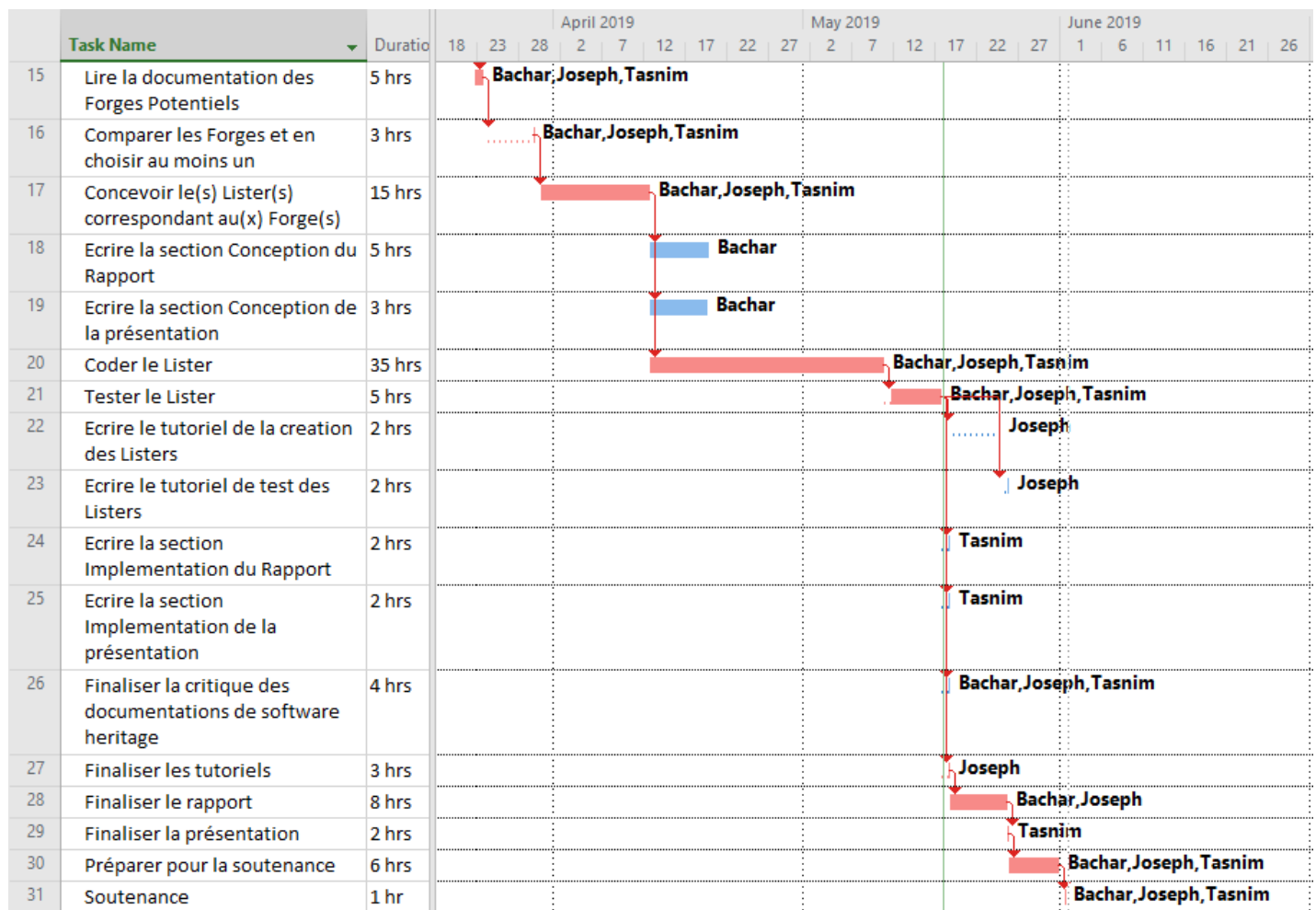


FIGURE 2.2 – "Deuxième partie du planning prévisionnel"

Chapitre 3

Planning Final

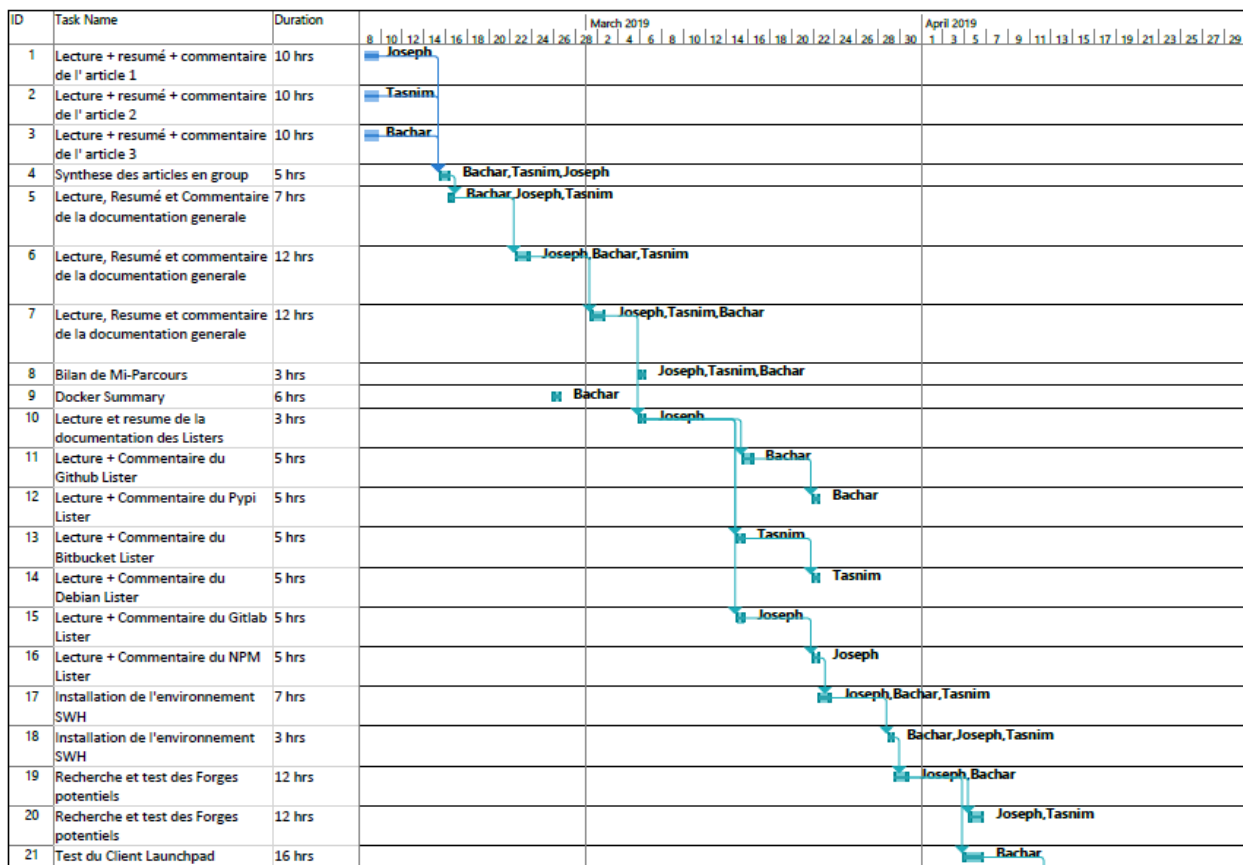


FIGURE 3.1 – "Première partie du planning final"

Chapitre 4

Données Quantitatives

Chapitre 5

Données Qualitatives

Chapitre 6

Conclusion