eSDK 开源社区简介

## 一 名词：

1. GitHub: GitHub是一个共享虚拟主机服务，用于存放使用Git版本控制的软件代码和内容项目。它由GitHub公司（曾称Logical Awesome）的开发者Chris Wanstrath、PJ Hyett和Tom Preston-Werner使用Ruby on Rails编写而成。
2. eSDK: eSDK是华为面向行业市场合作伙伴的二次开发平台。平台统一为SI/ISV提供华为各种产品的易集成、开放的功能接口。同时，根据行业应用场景，可提供具有针对性的预集成插件，助力合作伙伴快速构建满足客户个性化需求的差异化解决方案。

## 二 目的：

1. 聚焦开发者，提供专业服务；提供二次开发全流程支持；推进开发者权益落地。营造低成本接入环境，激发合作伙伴创新灵感，保障项目高质量交付；支撑产品能力开放，服务行业解决方案，与开发者共建增值生态圈。
2. 为了让eSDK开源项目得到有序、持久的发展，让华为的合作伙伴和用户能参与到华为SDK开源平台项目开发中来，我们成立eSDK开源社区，设立eSDK开源社区委员会，甄选项目成员，设定运作规范，保证eSDK开源社区的长期发展。

## 三 组织及成员：

eSDK社区成员分为以下四种：

1. PMC（项目管理委员会）
   * 职责及权限：负责社区项目的迭代计划指定、开发任务安排、人力分配，负责用户需求的接纳审核。对社区项目的运作拥有决策权。
   * 成员要求：由华为公司选取担任。PMC的成员席位可以在对社区项目贡献较大的合作方团队中选取推荐，并由华为方审核确定。
2. Committer（项目核心成员）
   * 职责及权限：负责社区项目的特性开发代码审核及合入。拥有对社区项目代码的合入权。
   * 成员要求：由PMC及现Committer成员投票产生。Committer候选人可由Contributor自荐，或由PMC或现Committer推荐。随时申请，定时评审（每月例行一次）。
3. Contributor（贡献者）
   * 职责及权限：负责社区项目的特性开发和缺陷修复。拥有对社区项目的代码合入申请（由Committer审核后合入），可以对社区项目提issue（需求及问题单）。
   * 成员要求：所有用户均可成为Contributor。社区项目贡献者分为两类：一类是eSDK的项目成员，是社区项目的核心贡献者。另外一类是社区的热心用户贡献者，为社区项目贡献代码、提出需求或报告问题。
4. User（用户）
   * 职责及权限：拥有对社区的使用权限。
   * 成员要求：所有开发者。

## 四 运作规则：

### 需求收集

1. 用户在使用eSDK开源项目过程中的需求可以在对应项目下创建issue，描述需求场景和提出需求的项目团队，以及期望实现的时间点。
2. eSDK项目开发团队在收到需求后，在下一次迭代计划会议（两周一次）时讨论（由PMC决策），并将讨论结果反馈给用户（回复在issue上）。

### 问题反馈

1. 用户在使用eSDK开源项目过程中发现的问题可以在eSDK对应开源项目下 创建issue，并加上bug标签。描述问题的发生场景和可能的复现方式。<https://github.com/eSDK/eSDK_uc_plugin_lync/issues>下直接创建（以Lync插件项目为例 ）。
2. eSDK项目开发团队在收到问题后，分析其影响，给出修改计划及合入版本，并将结果反馈给用户（回复在issue上）。

### 开发计划及发布

1. eSDK开源社区项目计划每月发布一个版本及本迭代eSDK社区项目组开发的特性及缺陷修复。升级日志将公布在对应的项目升级日志文档内。

### 参与贡献

eSDK开源社区用户都可以参加社区项目贡献。有两种方式可以参见项目贡献。

1. 一种是给社区项目提有价值的需求和报告缺陷bug，方式参见"需求收集"及"问题反馈"。
2. 另一种是为社区项目开发需求或做缺陷修复。开发流程及规范参见社区各项目开发规范。

### 用户大会

1. 为了促进用户之间的交流，eSDK开源社区将不定期举办用户大会，分享经验、畅谈感受、规划未来。

### 其他方式

1. eSDK App:快速了解eSDK开放产品能力，移动端Demo体验，支持培训课件/视频在线浏览，远程实验室快速申请等便捷功能。
2. eSDK微信平台: 开发者可通过“华为eSDK”微信公众号接收到eSDK最近资讯和相关产品信息，支持快速提交需求和问题资讯。14年10月正式运营以来，推送图文74次，粉丝数量900+，曝光人次33166，阅读人次8675。
3. 开发者社区 : 开发者可通过开发者社区详细了解eSDK，下载资料、文档及Demo，月均PV10000+，月均下载量超过1000次。