

# Impacto das Licenças de Software em projetos OpenSource

HAYNES, G., CENTRO UNIVERSITÁRIO ESTÁCIO, GUILHERME.HOWE@LIVE.ESTACIO.BR  
ALBINO, G., FACULDADES LOGATTI, GUILHERME.ALBINO.FRANCISCO@GMAIL.COM

---

*Resumo: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.*

*Palavras-chaves: Open Source; Licenças; Software;*

## 1 Introdução

Nos últimos anos o *OpenSource* esta tendo uma crescente, após empresas como: Microsoft, Google, Facebook, começarem a disponibilizar alguns de seus *softwares* utilizados internamente para a comunidade de *software* livre. Utilizando o GitHub, um dos maiores hubs de código e *networking* de desenvolvedores do mundo, essas empresas conseguem disponibilizar seu *software* em repositórios regido por uma licença, onde é descrito o que é exigido, permitido e proibido com o *software* em questão.

Ao pesquisar sobre licenças de *software* livre é possível encontrar vários tipos para todos os casos, tudo depende do ponto em que o mantenedor do projeto quer chegar, seja eles, trabalhar em comunidade (MIT), estar preocupado com patentes (Apache) ou apenas compartilhar melhorias (GPLv2 ou GPLv3) [1]. A partir disso já podemos ter uma noção de qual o caminho que um *software* consegue chegar de acordo com uma licença. Já se sabe que isso não caba influenciando cem por cento, que o fato de ter alguma empresa grande por trás já é um grande fator, porém há outros fatores que podemos analisar para poder chegar nesse ponto de popularidade como citado no trabalho do Borges, Hora e Valente [2].

Inspirados pelos botões de redes sociais modernas, os usuários do GitHub também podem estrelar um repositório, presumivelmente para manifestar interesse ou satisfação com o projeto hospedado[3, 4]. Por exemplo, os desenvolvedores podem separar sua própria cópia de um repositório, trabalhar e melhorar o código localmente e, em seguida, enviar uma solicitação *pull* para integrar as mudanças no repositório principal[2]. Gerando assim uma popularidade de alguns projetos, e tirando esse proveito de semelhanças com redes sociais fica mais fácil poder analisar o que é tendência ou não, já que os índices de cada projeto já estão definidos por alguns índices mostrados na Figura 1



Figura 1: Exemplo de Repositório no Github (Kernel Linux)

## 2 Metologia

### Referências

- [1] G. Inc., “Choose an open source license,” oct 2007.
- [2] H. Borges, A. Hora, and M. T. Valente, “Understanding the factors that impact the popularity of github repositories,” pp. 334–344, 2016.
- [3] G. Gousios, M. Pinzger, and A. v. Deursen, “An exploratory study of the pull-based software development model,” pp. 345–355, 2014.
- [4] G. Gousios, A. Zaidman, M.-A. Storey, and A. Van Deursen, “Work practices and challenges in pull-based development: the integrator’s perspective,” pp. 358–368, 2015.