

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 dias atuais é quase impossível não utilizarmos um *software*, seja ele o *driver* que mostra o vídeo no *display* do seu *smartfone*, até a aplicação web que você utiliza para fazer compras online. Tudo contém um programa, ou um *script* responsável, mesmo que não visível para o usuário. Porém, como você tem a permissão de utilizá-lo?

Sabe-se que para tudo na vida tem leis e regras, no mundo da computação não é diferente, há algo chamado licenças de *software*, que são documentos através dos quais os detentores dos direitos sobre um programa de computador autorizam usos de seu trabalho que, de outra forma, estariam protegidos pelas leis vigentes no local [1]. No caso do *software* livre temos os 4 direitos básicos que o *software* pode ser usado: copiado, estudado, modificado e redistribuído sem restrição [2]. A forma usual de um *software* ser distribuído livremente é sendo acompanhado por uma licença de *software* livre (como a GPL ou a BSD), e com a disponibilização do seu código-fonte [3].

Ao pesquisar sobre licenças de *software* livre é possível encontrar vários tipos para todos os casos, desde a mais permissiva até a mais proibitiva. Porém, qual o impacto de cada licença dentro do desenvolvimento de um *software*? Para isso, o objetivo deste trabalho é utilizar o maior hub de código do mundo, atualmente o GitHub, para analisar o impacto de uma licença dentro de um projeto de código aberto e como isso afeta sua comunidade e contribuidores.

Inspirados pelo botão de redes sociais modernas, os usuários do GitHub também podem estrelar um repositório, presumivelmente para manifestar interesse ou satisfação com o projeto hospedado[4, 5]. 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[6]. Gerando assim uma popularidade de



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

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

Esse trabalho tem o fim de estudar esses índices a fim de entender qual o impacto que uma licença pode ter em cima de um projeto opensource disponibilizado na plataforma Github. Utilizando o conceitos de *DataScience* podemos encontrar alguns *KPI's* (*Key Performance Indicator*) para poder definir o que é impacto, e claro, gerar *insigh's* legais.

2 Metologia

Referências

- [1] V. Sabino and F. Kon, “Licenças de software livre história e características,” 2009.
- [2] R. Stallman, “Free software foundation,” 1985.
- [3] A. Campos, “O que é software livre,” *BR-Linux. Florianópolis, março de*, 2006.
- [4] G. Gousios, M. Pinzger, and A. v. Deursen, “An exploratory study of the pull-based software development model,” pp. 345–355, 2014.
- [5] 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.
- [6] H. Borges, A. Hora, and M. T. Valente, “Understanding the factors that impact the popularity of github repositories,” pp. 334–344, 2016.