

Cours Logiciels Libres

Informations sur le projet

Théo Zimmermann

Télécom Paris, Institut Polytechnique de Paris

Vendredi 27 janvier 2023 (mise à jour le 10 mars 2023)



Objectifs du projet

L'objectif final est de vous faire **contribuer au code d'un logiciel libre**.

Pourquoi ?

- Application du cours.
- **Confrontation à un code qui n'est pas le sien.**

Modalités générales

- Projet **individuel**.
- Rendus intermédiaires.
- Projets **exclus** :
 - documentation, collections d'exemples de code,
 - explicitement destinés aux nouveaux contributeurs à l'open source,
 - projets qui n'ont pas une licence libre ou open source spécifique.
- **Acceptés** : tous les vrais projets logiciels (bibliothèque, utilitaire, application mobile, bureau, web, etc.)
- Interdiction de dire que vous contribuez dans le cadre d'un cours pour tenter d'obtenir un traitement de faveur (et ça ne marcherait pas).

Rendus intermédiaires

- Mini-rapport d'une page ou moins toutes les 2-3 semaines.
- Investissement faible, tout au long du semestre (pas de rush final).
- Permet de bien choisir le projet et le ticket sur lequel contribuer (avec mon accord).
- Étapes :
 - Repérage de projets intéressants (sujet, technologie).
 - Exploration de :
 - leurs caractéristiques (licence, guide de contribution),
 - leur code, processus de compilation, tests,→ permet de décider si bon choix de projet.
 - Contribution au tri des tickets ouverts (bonus).
 - Identification d'un ticket à résoudre.
 - Contribution de code, jusqu'à son intégration.

Premier rendu : repérage de projets

- Trouvez :
 - 3 logiciels libres qui vous **intéressent personnellement**
 - 3 logiciels libres utilisant **une technologie que vous connaissez**

(intersection non-vide autorisée, mais pas tous dans le même langage)
- Pour chacun, déterminez et expliquez :
 - le but, l'utilité du logiciel,
 - pourquoi il vous intéresse (pour ceux qui vous intéressent),
 - quelle technologie / quel langage de programmation sont utilisés,
 - sous quelle licence le logiciel est distribué,
 - en quelques mots, les principales caractéristiques de cette licence.
- À rendre pour le 10 février (par mail ou en classe).

Pour vous aider à trouver des projets

Annuaire du Libre de l'association Framasoft :
<https://framalibre.org/annuaires/logiciel>

Framalibre

Annuaire du Libre

 Chercher

Connexion

Créer un compte

Des questions ?

S'informer ▾

S'équiper ▾

Se cultiver ▾

S'entourer ▾

Logiciels alternatifs

Accueil / S'équiper / Logiciel

Métiers

CMS

Bureautique

Cloud/webApps

Création

Développement

Éducation

Internet

Jeux

Multimédia

Science

Sécurité

Système

Logiciel

Métiers > CMS > Bureautique > Cloud/webApps > Création > Développement > Éducation >
Internet > Jeux > Multimédia > Science > Sécurité > Système >

Les plus populaires



LanguageTool

Bureautique

LanguageTool permet de corriger des textes.

Voir la notice



Fritzing

Métiers

Fritzing est un logiciel de CAO pour l'électronique.

Voir la notice



Déjà Dup

Sécurité

Déjà Dup est un logiciel simplifié de sauvegarde de données. Il permet les sauvegardes programmées chiffrées.

Voir la notice



🇬🇧 Tout ○ GNU/Linux ○ BSD ○ Mac OS X ○ Windows ○ Android ○ FirefoxOS ○ Windows Mobile ○ Apple iOS ○ Autre

Pour vous aider à trouver des projets

GitHub Topics : <https://github.com/topics>

Topics

Browse popular topics on GitHub.



Minecraft
Minecraft is a sandbox video game.



Symfony
Symfony is a set of reusable PHP components and a web framework.



MySQL
MySQL is an open source relational database management system.

All featured topics

3D ☆ Star

3D modeling is the process of virtually developing the surface and structure of a 3D object.



Ajax ☆ Star

Ajax is a technique for creating interactive web applications.

Algorithm ☆ Star

Algorithms are self-contained sequences that carry out a variety of tasks.

Popular topics



Pour vous aider à trouver des projets

GitHub Collections : <https://github.com/collections>

Collections

Curated lists and insight into burgeoning industries, topics, and communities.

[Create a collection](#)



Learn to Code

Resources to help people learn to code



Pixel Art Tools

Creating pixel art for fun or animated sprites for a game? The digital artist in you will love these apps and tools!



Game Engines

Frameworks for building games across multiple platforms.

How to choose (and contribute to) your first open source project
New to open source? Here's how to find projects that need help and start making impactful contributions.

Clean code linters
Make sure your code matches your style guide with these essential code linters.

Open journalism
See how publications and data-driven journalists use open source to power their newsroom and ensure information is reported fairly and accurately.

Pour vous aider à trouver des projets

Awesome Lists : <https://github.com/sindresorhus/awesome>

An awesome list is a list of awesome things curated by the community. There are awesome lists about everything from [CLI applications](#) to [fantasy books](#). The [main repository](#) serves as a curated list of awesome lists.



Created by [Sindre Sorhus](#) and the community

Released July 11, 2014

[sindresorhus/awesome](#)

[awesome.re](#)

Here are 6,048 public repositories matching this topic...

Language: All ▾

Sort: Most stars ▾



[sindresorhus](#) / [awesome](#)

[Sponsor](#)

[Star](#) 236k ▾

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#)

🔖 Awesome lists about all kinds of interesting topics

[lists](#) [awesome](#) [unicorns](#) [resources](#) [awesome-list](#)

Updated 1 hour ago

Deuxième rendu : évaluation de la maintenance

Date de rendu : 24 février.

Pour au moins deux projets auxquels vous envisagez de contribuer (de votre liste précédente) :

- Y a-t-il un **guide de contribution** ? Le lire (ou lire les parties pertinentes pour les nouveaux contributeurs s'il est très long).
Résumer les informations utiles.
- Y a-t-il un **code de conduite** ? Le lire. Avez-vous appris quelque chose de nouveau ?
- Y a-t-il un **système de tickets** ? (Où ?)
- Comment les contributeurs proposent-ils des **modifications** de code ?
- Les derniers **commits** sont-ils récents et fréquents ?
- Les contributions et tickets récents reçoivent-ils des réponses ? De quelle nature ? Quel est le **délai de réponse** que vous observez ?
- **Conclure** sur votre envie de contribuer à ce projet suite à ces observations.

Optionnel (bonus)

En même temps que votre prochain rendu (ou le suivant), vous pouvez aussi :

- Si vous utilisez le logiciel libre auquel vous souhaitez contribuer et que **vous avez trouvé un bug** :
 - Chercher si le bug a déjà été rapporté. Ajoutez des informations si elles manquent.
 - Si vous ne trouvez pas de rapport de bug, créez-en un.
- Vous pouvez aussi essayer de **reproduire** des bugs déjà rapportés pour contribuer à leur résolution / leur nettoyage.

Expliquez ce que vous avez fait et si vous avez eu des réactions des mainteneurs.

Troisième rendu : familiarisation avec le code

Date de rendu : 10 mars.

Pour au moins un projet auquel vous envisagez de contribuer (de votre liste précédente) :

- Y a-t-il de la **documentation** sur la manière de compiler le code et de lancer les tests ? La lire en totalité ou en partie. **Résumer** les informations utiles.
- Essayer de suivre les instructions pour **compiler le code**. Décrire quels outils vous avez utilisés et les éventuelles difficultés rencontrées.
- Y a-t-il des **tests** ? Essayer de les lancer. Passent-ils tous sur votre machine ? Sinon, pouvez-vous trouver pourquoi ?
- Essayer de faire une **modification mineure** (par exemple, changer une couleur dans une interface graphique) et de la compiler pour vérifier que cela fonctionne. Inclure une capture d'écran du résultat de la modification et le diff de votre changement.
- Essayer de **casser un test** qui passait précédemment. Inclure le diff.

Quatrième rendu : choix du ticket

Date de rendu : 24 mars (possibilité de rendu ticket par ticket).

Pour le projet auquel vous souhaitez contribuer (confirmé lors du dernier rendu), identifiez **2 ou 3 tickets que vous pourriez résoudre**.

Pour choisir un ticket, vous pouvez :

- Rechercher des tickets avec le label **good first issue** (ou équivalent).
- Privilégier les tickets dont la description est **claire** et dont la pertinence a été **confirmée** par les mainteneurs.
- Éviter les tickets ayant fait l'objet d'une **tentative de résolution**.
- Privilégier les tickets qui portent sur du **code** que vous pensez avoir **identifié** ou que vous êtes capable d'identifier dans le projet.

Pour chaque ticket, fournissez-moi :

- Le **lien** vers le ticket.
- Une description de pourquoi le ticket vous **intéresse** et pourquoi vous pensez être **capable** de le résoudre.

Cinquième rendu : résolution du ticket

Date de rendu : 14 avril (commencez dès que j'ai validé vos tickets).

Pour un ticket que vous avez choisi et que j'ai validé, vous devez :

- **Déclarer** que vous travaillez sur le ticket (peu avant de commencer).
- Essayer de **résoudre** le ticket.
- Si vous avez réussi : **soumettre votre solution** (ex : pull request).
- Si vous n'avez pas réussi : **expliquer précisément** ce que vous avez essayé et ce qui vous a bloqué, dans le ticket, une pull request "draft", ou un chat / forum, pour **obtenir de l'aide** (vous pouvez me solliciter si vous souhaitez que je relise votre message avant de le poster).

Soyez **disponibles** pour répondre aux questions / retours des mainteneurs.

Fournissez-moi : le **lien** vers la pull request (ou équivalent) ou vers votre message de demande d'aide et **tout autre élément** sur ce que vous avez fait qui n'y apparaîtrait pas.

Sixième rendu : conclusion

Date de rendu : 5 mai.

- Poursuite de la résolution du ticket / du **processus d'intégration** de votre contribution.
- Décrivez votre **expérience de contribution**, les éventuelles difficultés rencontrées.
- Quelle est le **résultat** de votre contribution ? Si elle n'a pas été intégrée, quelles en sont les raisons ? Avez-vous été suffisamment disponible pour mettre toutes les chances de votre côté ?

Bonus : contribuer à résoudre d'autres tickets (validés par moi ou pas, de code ou pas, dans le même projet ou d'autres projets).