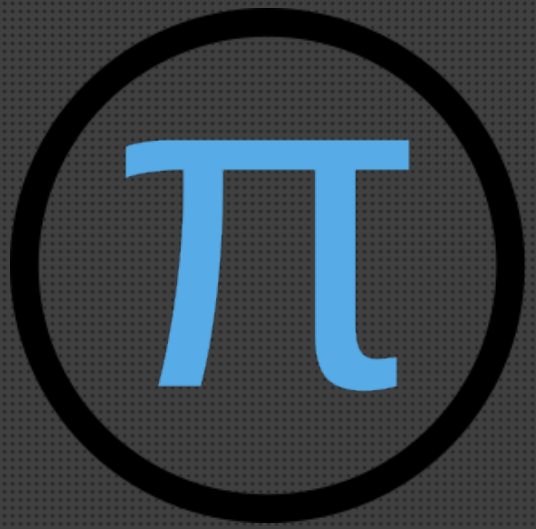


POZNAŃSKA IMPREZA
WOLNEGO
OPROGRAMOWANIA

Cykl życia paczki

na przykładzie dystrybucji Fedora

Artur Iwicki

2018-04-28



slajdy dostępne na licencji CC-BY-SA 4.0

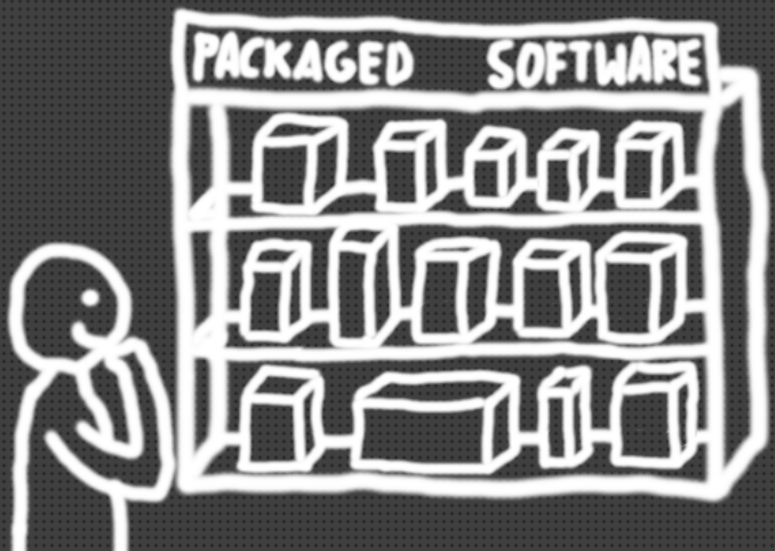
O co chodzi z tymi paczkami?

Bardzo popularnym pomysłem w dystrybucjach Linuksa jest koncept menadżera paczek.

Zamiast, jak ma to miejsce w innych systemach, szukać oprogramowania na różnych dziwnych stronach w internecie, dystrybucja posiada własny zbiór oprogramowania, z którego możemy instalować potrzebne nam rzeczy.

Oprogramowanie rozpowszechniane jest jako tzw. paczki.

Paczkowaniem nie zajmują się autorzy programów, a członkowie społeczności związanej z daną dystrybucją.



Krok 1: paczkowanie

Pierwszym krokiem na drodze do wprowadzenia paczki do oficjalnego repozytorium jest, rzecz jasna, samo paczkowanie.

Osoba zainteresowana próbuje spaczkować program oraz zbudować paczkę na swoim systemie.

Po osiągnięciu działającej paczki, można przejść do kolejnego etapu.



Krok 2: recenzja paczki

Kolejnym krokiem jest wystawienie *ticketu* w Bugzilli, z prośbą o recenzję paczki.

Recenzja jest procesem społecznościowym, tzn. nie ma osób ściśle odpowiedzialnych za recenzje – są one dokonywane przez ochotników.

Autor paczki powinien naprawić wszystkie wytknięte przez recenzentów uchybienia oraz uwagi.



Krok 2: recenzja paczki

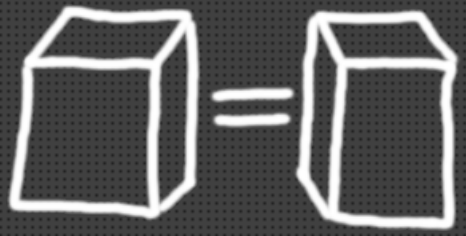
Recenzja zazwyczaj kończy się na jeden z czterech sposobów:



Akceptacja:
paczka została pozytywnie oceniona przez recenzenta.



Odrzucenie: paczka została uznana za nieodpowiednią. Zazwyczaj jest to kwestia problemów prawnych, jak licencje, patenty, czy prawa autorskie.



Duplikat: to oprogramowanie zostało już spaczkowane przez kogoś innego i właśnie przechodzi proces recenzji.



Opuszczenie: osoba, która otworzyła żądanie recenzji, przestała odpowiadać na podejmowane próby kontaktu.

Krok 2.5: szukanie sponsora

Nasza paczka dostała zielone światło!
Teraz czas użyć naszych mocy *Package Maintainera*…
…chyba, że takim nie jesteśmy.

Nowi paczkujący muszą dodatkowo poszukać sponsora,
który zechce poprzeć ich kandydaturę
do grupy paczkujących.

Sponsor jest osobnym stanowiskiem
w grupie paczkujących;
nie chodzi tu zatem o akceptację
dowolnego innego paczkującego.



Krok 2.5: szukanie sponsora

Aby zostać sponsorowanym, powinniśmy wykazać się dobrą znajomością zaleceń nt. tworzenia paczek oraz reguł postępowania wewnątrz społeczności.

Proces ten zazwyczaj sprowadza się do wykonania recenzji kilku innych paczek.

Gdy znajdziemy *sponsora,* który zechce za nas poświadczyć, pozostaje nam już tylko czekać na zgłoszenie naszej kandydatury i przydzielenie nam uprawnień.



Krok 3: utworzenie oraz import do repozytorium

Po uzyskaniu zielonego światła dla paczki,
należy wysłać zgłoszenie z prośbą
o utworzenie repozytorium *gita* dla naszej paczki.

Przechowywanie specyfikacji paczek w ramach repozytoriów *gita*
pozwala na współpracę kilku paczkujących,
a także dostarcza mechanizm trzymania różnych specyfikacji
dla różnych wersji systemu (jako gałęzie repozytorium).

Celem oszczędności miejsca i transferu,
źródła paczek nie są trzymane w gicie,
lecz przechowywane w pomocniczym serwisie.



Krok 4: zbudowanie paczki

Po zaimportowaniu naszej paczki
oraz przesłaniu danych przez *gita*,
możemy skorzystać z systemu `koji`,
aby zbudować paczkę w ramach dystrybucji.

`koji` zapewnia powtarzalne, ustandaryzowane
środowisko budowania.

Z `koji` możemy korzystać
również do testowania,
zlecając tzw. *scratch build*.



Krok 5: propozycja aktualizacji oraz testy

Gdy nasza paczka zostanie poprawnie zbudowana, możemy użyć systemu `bodhi`, by zaproponować aktualizację paczki w repozytorium.

Aktualizacje przesłane do `bodhi` najpierw trafiają do repozytorium testowego – `updates-testing`.

Użytkownicy dystrybucji mogą pobierać paczki testowe i zgłaszać uwagi poprzez `bodhi`.

Okres testowy trwa jeden tydzień. Paczka może trafić do głównego repozytorium wcześniej, jeżeli uzyska określoną liczbę głosów „na plus”.



Krok 6: czekanie na nowości

Nasza paczka trafiła do repozytorium. *Yay!*

Teraz pozostaje już tylko co jakiś czas
zerknąć na stronę projektu,
czy nie pojawiła się nowa wersja.



Krok 7: osierocenie

Smutnym losem czekającym dużą liczbę paczek jest osierocenie, tj. porzucenie ich przez dotychczasowego paczkującego.

Paczka może zostać osierocona wprost – zazwyczaj z uwagi na brak chęci paczkującego, by ją dalej utrzymywać – lub zostać odebrana paczkującemu, np. z uwagi na brak kontaktu z tą osobą.





Krok 8: adopcja

Osierocenie to nie koniec świata – paczkę,
która została osierocona, można adoptować.

W tym celu zazwyczaj wystarczy
otworzyć zgłoszenie z drużyną
Release Engineering,
oraz ogłosić swój zamiar
na liście dyskusyjnej.



Krok 9: emerytura

Czasami paczki nie mają jednak aż tyle szczęścia
i nikt nie chce się nimi zająć po osieroceniu.

Paczki osierocone ponad sześć tygodni są odsyłane na emeryturę.

Paczka może także zostać emerytowana
bezpośrednio przez paczkującego.
Zazwyczaj spotyka to paczki, które
nie są już rozwijane przez autorów,
a posiadają poważne błędy
wpływające na ich działanie lub
bezpieczeństwo systemu.



Krok 10: powrót z emerytury

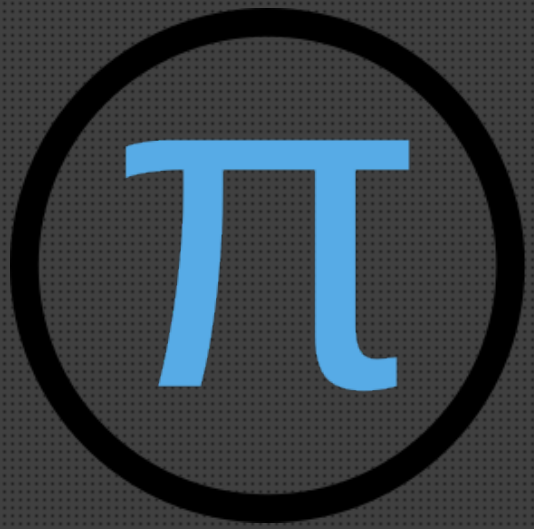
Nie jest umarłym ten, który może spoczywać wiekami…

”Zew Cthulhu”, H.P. Lovecraft

Istnieje możliwość przywrócenia paczki z emerytury.
Proces przebiega podobnie, jak adopcja –
musimy poprosić *Release Engineering*
o przywrócenie i nadanie nam paczki,
oraz ogłosić swój zamiar na liście dyskusyjnej.



Paczki, które były emerytowane
dłużej, niż dwa tygodnie, muszą
ponownie przejść proces recenzji.



POZNAŃSKA IMPREZA
WOLNEGO
OPROGRAMOWANIA

Dziękuję za uwagę

Pytania?

blog: blog.svgames.pl
e-mail: iwicki.artur@svgames.pl
twitter: @suvepl



slajdy dostępne na licencji CC-BY-SA 4.0