

# Desenvolver o programa

Melhorar a funcionalidade e a usabilidade do Ancestris através da sua concepção ou programação.

- **O código**

# O código

Domina o JAVA? É bom em design e ícones? Quer fazer melhorias no programa? Então dê-se a conhecer.

## Compromisso

Desenvolver o Ancestris é uma responsabilidade e um compromisso a longo prazo. Será responsável pela criação de funcionalidades e pela sua integração no programa existente. Terá de respeitar certas regras óbvias a fim de permanecer consistente com o ambiente do utilizador Ancestris. Terá também de respeitar os princípios de qualidade de desenvolvimento. Junte-se à nossa equipa e nós aqui estamos para o apoiar.

Por isso, se quiser juntar-se à equipa de desenvolvimento da Ancestris, escreva-nos para [support@ancestris.org](mailto:support@ancestris.org) para nos informar sobre si.

Na sua mensagem, indique o seu nome, um utilizador e uma senha. Dar-lhe-emos então acesso ao código fonte e ajudá-lo-emos a começar e a juntar-se à equipa.

O que precisará para desenvolver:

- o Kit de Desenvolvimento JAVA;
- a última versão do Netbeans, idealmente a versão francesa.

Uma vez instalado o Netbeans, certifique-se de obter as últimas actualizações e, claro, obter o código do Ancestris.

## Obter o código fonte e desenvolvê-lo

Para tal, vá ao menu "Team" ou "Equipe" > "Subversion" > "Checkout".

## Repositório Subversion

- Como URL de repositório, inserir <http://svn.ancestris.org> (é "http", não "https");
- Como Utilizador e Senha, utilize as que nos enviou e depois marque a caixa para as gravar.

Existe um acesso anónimo, mas não lhe permitirá partilhar a sua contribuição com outros. Isso seria uma pena. O acesso anónimo é feito com o utilizador "anonymous" e a senha "password".

## Pastas a extrair

- Pastas do repositório: trunk;
- Revisão do repositório: deixar vazio ou HEAD;
- (x) Saltar "trunk" e extrair apenas o seu conteúdo;
- ( ) Exportação de uma árvore limpa a partir do repositório;
- Especifique a pasta local para a qual as pastas serão extraídas;  
Pasta local: aqui coloca o que quiser, por exemplo:
  - /home/johnny/svn/ancestris em Linux;
  - C:\Users\johnny\Documentos\svn\ancestris em Windows;
- (x) Procura de projectos NetBeans após o checkout.

Depois clique em "Finish".

Assim que o código for transferido, poderá abrir dois projectos, **AncestrisCore** e **AncestrisExtensions** e até mesmo um terceiro, Tools, que inclui o **Trancestris**.

Poderá então desenvolver o Ancestris e enviar directamente as suas modificações.

## Melhorar o design e ícones

Se quiser simplesmente trazer o seu génio artístico para o ambiente do Ancestris, sem chegar ao ponto de manipular o código, nada poderia ser mais simples.

Informe-nos escrevendo-nos para o endereço acima indicado e veremos a melhor forma de o integrar na equipa e de trabalhar em conjunto.

Obrigado antecipadamente pela sua ajuda e empenho.