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 do Ancestris, escreva-nos para **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:

- transferir e instalar o **Kit de Desenvolvimento JAVA**;
- transferir e instalar o **Netbeans**.

Uma vez instalado o Netbeans, certifique-se de obter as últimas actualizações e, claro, obter o código do Ancestris. Para tal, vá ao menu "Team" > "Subversion" > "Checkout":

- 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**.

Uma vez transferido o repositório, há que criar o nicho que servirá de desenvolvimento.

- Crie uma pasta chamada **netbeans_platform_22** ao mesmo nível do código. Por exemplo, se pôs o código em

```
C:\Users\<utilizador>\Documents\NetBeansProjects\Ancestris\AncestrisCore\
```

deverá ter uma pasta

```
C:\Users\<utilizador>\Documents\NetBeansProjects\Ancestris\AncestrisCore\netbeans_platform_22\
```

- Copie para lá o conteúdo das pastas **plataform** e **harness** provenientes do pacote zip da versão quotidiana transferido da página do Ancestris.
- Abra o Netbeans e o projecto do Ancestris.
- No menu "Tools", escolha "NetBeans Platform".
- Clique em "Add Platform", seleccione a pasta que criou (**netbeans_platform_22**) e chame-lhe **custom**.
- Feche a janela.
- Nas propriedades do projecto Ancestris, verifique se a plataforma utilizada é a recém criada **custom**.

O seu posto está pronto para programar e desenvolver o Ancestris, e enviar directamente as suas modificações.

Melhorar o desenho 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.

Revision #15
Created 31 October 2020 07:53:26 by frederic
Updated 20 July 2026 15:56:21 by pedro