

# Développer le logiciel

Améliorer les fonctionnalités et l'usage d'Ancestris via design ou programmation.

- **Le Code**
- **Envie de développer chez Ancestris ?**

# Le Code

Vous maîtrisez JAVA ? Vous êtes doué pour le design et les icônes ? Vous souhaitez apporter des améliorations au logiciel ? Alors faites-vous connaître.

## 1.Engagement

Développer Ancestris est une responsabilité et un engagement dans la durée. Vous aurez la responsabilité de créer des fonctionnalités et de les intégrer dans un logiciel existant. Il faudra respecter certaines règles évidentes de façon à rester cohérent avec l'interface d'utilisation d'Ancestris. Il faudra également respecter les principes de qualité de développement. Vous rejoignez une équipe et nous sommes là pour vous accompagner.

Donc si vous souhaitez rejoindre l'équipe de développeurs d'Ancestris, écrivez-nous à **[support@ancestris.org](mailto:support@ancestris.org)** pour vous faire connaître.

Dans votre message, indiquez-nous votre nom, un identifiant et un mot de passe. Nous vous donnerons alors accès au code source et vous aiderons à démarrer et à vous intégrer à l'équipe.

Ce dont vous aurez besoin pour développer.

- Du Kit de développement JAVA
- De la dernière version de Netbeans, version française idéalement.

Une fois Netbeans installé, assurez-vous de récupérer les dernières mises à jour et récupérez le code d'Ancestris.

## 2. Récupérer le code source et le développer

Pour cela, depuis Netbeans, allez dans le menu "Team ou Equipe" > "Subversion" > "Checkout".

### 2.1. Référentiel Subversion

- Comme URL du référentiel, saisir **<http://svn.ancestris.org>** (il s'agit bien de "http", et non pas "https").

- Comme Utilisateur et Mot de passe, utilisez ceux que vous nous avez envoyés puis cocher la case pour les enregistrer. Un accès anonyme existe mais ne vous permettra pas de faire profiter les autres de votre contribution. Ce serait dommage. L'accès anonyme se fait avec Utilisateur "anonymous" et mot de passe "password"

## 2.2. Dossiers à extraire

- Dossiers du référentiel: trunk
- Révision du référentiel : laisser vide ou HEAD
- (x) Sauter "trunk" et n'extraire que son contenu
- ( ) Export d'une arborescence propre depuis le référentiel.
- Spécifie le dossier local dans lequel les dossiers seront extraits.  
Dossier local : ici, vous mettez ce que vous voulez, par exemple :
  - /home/<user>/svn/ancestris sur Linux
  - C:\Users\johnny\Documents\svn\ancestris sur Windows
- (x) Rechercher des projets NetBeans après le checkout.

Puis cliquer sur "Terminer".

Une fois le code téléchargé, vous pourrez ouvrir deux projets, **AncestrisCore**, et **AncestrisExtensions** et même un troisième **Tools** qui inclut **Trancestris**.

Vous vous retrouvez alors en mesure de développer Ancestris et de remonter vos modifications directement.

## 2.3. Installation de Netbeans

La version courante de développement de Netbeans est la version 22 à télécharger sur ce site :  
**<https://netbeans.apache.org/download/archive/index.html>**

Une fois l'application installée, il faut créer le cluster qui servira de développement.

- Créez un répertoire nommé **netbeans\_platform\_22** au même niveau que le code. (Par exemple, si vous avez mis le code dans c:\ancestris, vous devez avoir un répertoire c:\ancestris\netbeans\_platform\_22 )
- Copiez dedans le contenu des répertoires **platform** et **harness** provenant du package zip de la version 13 téléchargée sur le site d'Ancestris.
- Ouvrez Netbeans
- Dans le menu "Tools" choisissez "NetBeans Platform"
- Ajoutez une plateforme nommée **custom** et sélectionnez le répertoire que vous avez créé
- Fermez la fenêtre
- Dans les propriétés du projet Ancestris, vérifiez que la plateforme utilisée est bien indiqué **custom**

Votre poste est prêt pour le développement.

## 3. Design et icônes

Si vous souhaitez simplement apporter votre génie artistique à l'interface d'Ancestris, sans aller jusqu'à manipuler le code, rien de plus simple.

Faites-vous connaître en nous écrivant à l'adresse ci-dessus et nous verrons le meilleur moyen de vous intégrer à l'équipe et de travailler ensemble.

Merci par avance de votre aide et de votre engagement.

# Envie de développer chez Ancestris ?

## Proposition aux futurs développeurs

Notre ambition chez **Ancestris** est de **faciliter l'accès à la généalogie au plus grand nombre et mondialement**, mais en laissant totalement le contrôle aux utilisateurs sur leurs données. C'est ce que nous appelons la **généalogie libre**.

Ancestris est un logiciel libre de généalogie qui a **plus de 20 ans** et qui est développé en **Java sous licence GPLv3**.

Ancestris est **utilisé dans près de 100 pays** à travers le monde.

L'association Ancestris est une **association de bénévoles** : développeurs, traducteurs et utilisateurs.

**Votre aide nous sera précieuse** car elle permettra de franchir quelques caps qui nous tiennent à cœur et que le temps dont nous disposons ne nous permet pas de réaliser suffisamment rapidement.

- Transformation de la vue **Arbre Dynamique** pour permettre visualisation et manipulation sur toutes les dimensions
- Refonte de la **détection en masse ou individuelle de doublon** d'individus ou de familles
- Création d'une vue d'analyse, de manipulation et de découpage des **groupes familiaux**
- Création d'une fonction de gestion des **médias généalogiques**
- Modernisation des **rapports**
- Passage complet à la norme **Gedcom 7**

Cette liste n'est pas limitative et votre créativité sera la bienvenue. Nous avons de nombreux utilisateurs auprès desquels tester vos idées.

Vous expérimenterez le plaisir du développement auprès d'une **grande communauté d'utilisateurs** exigeants, réactifs et bienveillants et vous prendrez goût à leur fournir un

service et un logiciel de qualité.

Envie de nous aider ? Des questions ?

Écrivez à **[support@ancestris.org](mailto:support@ancestris.org)**