Kodowanie

> Jeśli znasz język programowania Java lub projektujesz ikony, z przyjemnością przyjmiemy Twoją pomoc. Daj nam znać.

Zaanga?owanie

Rozwijanie Ancestris to zobowiązanie długoterminowe. Będziesz odpowiedzialny za tworzenie i utrzymanie funkcjonalności, z których będzie korzystać kilka tysięcy użytkowników, i będziesz za to odpowiedzialny.

Opracowywane funkcje muszą również "pasować" do reszty oprogramowania, aby zapewnić płynne i spójne doświadczenie użytkownika.

Te funkcje muszą też spełniać określone standardy jakości kodu, aby inni programiści mogli z nich korzystać i potencjalnie je ponownie wykorzystywać.

Ostatnie, ale nie mniej ważne – dołączysz do zespołu. Pomożemy Ci się zintegrować, ale potrzebujemy też Twojej współpracy.

Jeśli wszystko to jest dla Ciebie w porządku, napisz do nas na adres **support@ancestris.org**, aby poinformować nas o swoim zamiarze.

W wiadomości podaj swoje imię i nazwisko, login oraz hasło. Utworzymy dostęp do kodu źródłowego i skonfigurujemy wszystko, co potrzebne.

Co będzie Ci potrzebne:

- **Zestaw programistyczny Java (Java Development Kit)**
- **Najnowsza wersja NetBeans**

Po zainstalowaniu tych dwóch pakietów będziesz mógł pobrać kod źródłowy Ancestris.

Pobieranie kodu ?ród?owego i rozpocz ?cie pracy

W programie NetBeans przejdź do "Team" > "Subversion" > "Checkout".

Dost?p do kodu

- W polu URL wpisz **http://svn.ancestris.org** (wpisz "http", a nie "https").
- Użyj loginu i hasła, które od nas otrzymałeś. Istnieje dostęp anonimowy, ale nie pozwala on na wprowadzanie zmian w kodzie. Dostęp anonimowy używa loginu "**anonymous**" i hasła "**password**".

Pobieranie kodu

- Folder: trunk
- Rewizja: HEAD
- (x) Pomiń folder "trunk" i wypakuj tylko jego zawartość
- Wypełnij nazwę katalogu, w którym ma zostać zapisany kod.
- Folder lokalny: dowolna lokalizacja. Na przykład:
  - /home/johnny/svn/ancestris w systemie Linux
  - C:\Users\johnny\Documents\svn\ancestris w systemie Windows
- (x) Wyszukaj projekt NetBeans po pobraniu.

Następnie kliknij "Finish".

Po pobraniu kodu dostępne będą dwa foldery projektu: **AncestrisCore** oraz **AncestrisExtensions** .

Od tego momentu możesz wprowadzać zmiany w kodzie.

Ulepszanie wygl?du i ikon Ancestris

Jeśli chcesz podzielić się swoimi umiejętnościami projektowania graficznego lub interfejsu użytkownika, jest to bardzo proste.

Daj nam znać, co potrafisz, a my zaproponujemy najlepszy sposób na integrację Twojego wkładu.

> Dziękujemy z góry za Twoją pomoc i wkład

Revision #2
Created 20 May 2025 10:52:25 by frederic
Updated 20 May 2025 12:41:59 by Dawid