

# Table des matières

<b>Avant-propos</b>	<b>iii</b>
<b>Préface</b>	<b>viii</b>
<b>1 Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2 Bien démarrer</b>	<b>19</b>
2.1 Commencez avec ce que vous avez . . . . .	22
2.2 Choisir une licence et l'appliquer . . . . .	38
2.3 Donner le ton . . . . .	41
2.4 Annoncer . . . . .	51

<b>3</b>	<b>Infrastructure technique</b>	<b>55</b>
3.1	Les besoins d'un projet . . . . .	57
3.2	Les listes de diffusion . . . . .	58
3.3	Les logiciels de gestion de versions . . . . .	73
3.4	Suivi de bogues . . . . .	88
3.5	IRC et les chats en temps réel . . . . .	95
3.6	Les flux RSS . . . . .	99
3.7	Les wikis . . . . .	100
3.8	Les sites Web . . . . .	102
<b>4</b>	<b>Infrastructure sociale et politique</b>	<b>107</b>
4.1	Fourchabilité . . . . .	108
4.2	Les dictateurs bienveillants . . . . .	109
4.3	La démocratie basée sur le consensus . . . . .	111
4.4	Tout mettre par écrit . . . . .	119
<b>5</b>	<b>L'argent</b>	<b>123</b>
5.1	Les différentes participations . . . . .	125
5.2	Recrutez pour le long terme . . . . .	128
5.3	Montrez-vous unis . . . . .	129
5.4	Ne cachez pas vos motivations . . . . .	130
5.5	L'argent ne fait pas tout . . . . .	133
5.6	Signer des contrats . . . . .	135
5.7	Financer ce qui ne touche pas à la programmation	139
5.8	Marketing . . . . .	144
<b>6</b>	<b>Communication</b>	<b>149</b>
6.1	Vous êtes ce que vous écrivez . . . . .	150
6.2	Éviter les pièges courants . . . . .	161
6.3	Les personnes difficiles . . . . .	170
6.4	Gérer la croissance . . . . .	174
6.5	Pas de discussion dans le système de suivi de bogues . . . . .	184
6.6	Les annonces . . . . .	186
<b>7</b>	<b>Paquets, sorties et développement quotidien</b>	<b>199</b>
7.1	Numérotation des versions . . . . .	201
7.2	Les branches de publication . . . . .	208
7.3	Stabiliser une version . . . . .	211
7.4	La création de paquets . . . . .	217
7.5	Tests et sorties . . . . .	224
7.6	Maintenir plusieurs versions . . . . .	227
7.7	Publications et développement quotidien . . . . .	229

Table des matières		XIX
<b>8</b>	<b>Encadrer les volontaires</b>	<b>235</b>
8.1	Tirer le meilleur des volontaires . . . . .	237
8.2	Partager les tâches . . . . .	253
8.3	Transitions . . . . .	262
8.4	<i>Committers</i> . . . . .	266
8.5	Remerciements . . . . .	271
8.6	Les fourches . . . . .	273
<b>9</b>	<b>Licences, droits d'auteur et brevets</b>	<b>279</b>
9.1	Terminologie . . . . .	280
9.2	Les aspects des licences . . . . .	284
9.3	La GPL et la compatibilité de licence . . . . .	285
9.4	Le choix d'une licence . . . . .	287
9.5	Attribution des droits d'auteur et propriété . . . . .	293
9.6	La double licence . . . . .	296
9.7	Brevets . . . . .	298
9.8	Plus de références . . . . .	301
<b>A</b>	<b>Solutions libres de gestion de versions</b>	<b>303</b>
<b>B</b>	<b>Systemes libres de suivi de bogues</b>	<b>309</b>
<b>C</b>	<b>Pourquoi se soucier de la couleur de l'abri à vélos</b>	<b>315</b>
<b>D</b>	<b>Exemples d'instructions pour les rapports de bogues</b>	<b>321</b>
<b>E</b>	<b>Copyright</b>	<b>325</b>