

Cómo llegar a ser un desarrollador de Debian

David Martínez Moreno <ender@debian.org> - Debconf-es2 2005

Muchos de vosotros habréis pensado en alguna o varias ocasiones en convertirnos en desarrolladores de Debian, esos pequeños seres con dirección de correo @debian.org que se comportan de maneras extrañas y que parecen hablar en lenguajes secretos.

Indudablemente, el camino para llegar hasta ese punto no es fácil. Aunque 1000 desarrolladores puedan parecer muchos, el proyecto Debian tiene 12 años, y tan sólo ha conseguido alrededor de 100 desarrolladores por año en los últimos tiempos. Asimismo, muchos de ellos permanecen inactivos, haciendo poco o ningún caso a sus paquetes.

La siguiente lista aglutina los conocimientos y habilidades que nadie hace 5 años me explicó que necesitaría y que he ido dándome cuenta de que son necesarias o imprescindibles, según sea el caso. Actualmente el proceso es más estricto y más largo que hace unos años, o al menos eso me parece. Espero veros en el equipo dentro de poco.

En primer lugar, y aunque esté muy manido, no importa recordar una vez más que **no hace falta ser desarrollador para ayudar al desarrollo de Debian**. Sin ir más lejos, yo estuve ayudando en la traducción del web como cosa de un año antes de entrar en el proceso de NM (*nuevos mantenedores*). Existen los patrocinios de paquetes, las cuentas de CVS externas, el sistema colaborativo *alioth.debian.org*, las traducciones de páginas y plantillas de debconf, y muchas cosas más. En realidad, ser un desarrollador impone en muchos casos más dolores de cabeza que los beneficios de no serlo :-).

Si seguís queriendo entrar, necesitaréis lo siguiente:

- **Conocimientos históricos de Debian:** dicen que para conocer a los demás primero has de conocerte a ti mismo. La historia sobre Debian desvela parte del misterio que muchos términos tienen, y da razones de su creación.
- **Objetivos de Debian:** crear un sistema operativo libre. Un día, esperemos que no muy lejano, la sección «non-free» no tendrá sentido en Debian. No es de extrañar que teniendo estas premisas alguien se enfurezca si vuestro paquete inicial se va a «non-free»...
- **Saber inglés razonablemente:** salvo casos muy concretos, la comunicación con todos los desarrolladores se realiza exclusivamente en inglés. Y lo que es peor, con los usuarios. Tenéis que saber explicarle al usuario qué ha hecho mal o qué queréis que haga.
- **Conocimientos de herramientas de empaquetado:** os serán necesarias en tu trabajo diario: *dpkg-dev*, *debhelper*, *debconf*...
- **Guías de empaquetado y normativa de Debian:** dos guías básicas que deberían ser el ABC de todos los desarrolladores (y que desgraciadamente no es así). Es muy recomendable leerlas cada cierto tiempo, para ver qué ha cambiado, y también para reaprender y descubrir cosas nuevas.
- **Contrato social y DFSG:** los principios básicos para escoger software de cara a integrarlo en Debian. En realidad, necesitaréis conocer al menos por encima las diferencias entre licencias BSD, GPL, Artística, etc., porque son las que los productos llevarán. Todo esto va de la filosofía del software libre, por si no lo habíais notado.
- **Manejo de herramientas *diff* y *patch*:** el paquete necesitará modificaciones que iréis almacenando en forma de diferencias de tu árbol con el árbol principal. Asimismo, los usuarios y desarrolladores tenemos la (mal)sana costumbre de mandar normalmente arreglos a fallos en forma de parches.
- **Guiones (*scripts*) en shell:** Los paquetes tienen la ayuda de un pequeño conjunto opcional de guiones en la instalación y borrado. Si queremos intervenir en estas fases, hay que conocer

cómo hacerlo.

- **configure y make**: son las dos herramientas más utilizadas en el software libre. Nadie os pedirá que escribáis vuestros propios configures o Makefiles, pero habéis de saber qué hacer con ellos y cómo tocarlos para arreglar errores.
- **Redacción de páginas de manual**: es fantástico tener siempre una página de manual al rescate para resolver tus dudas...sólo que ahora estás del otro lado. Puede que a vuestro paquete le falten unas cuantas, y alguien tendrá que escribirlas. Tú mismo. Hay editores que lo hacen muy fácil, pero deberíais saber un poco de su estructura por si tenéis que hacer cambios menores en una.
- **Paciencia**: aunque muchas veces la espera en el proceso de NM pueda ser injustificada, normalmente no lo es. Puede que os estén poniendo a prueba o que no tengan claro que estéis preparado...quién sabe. No se es desarrollador en un mes (al menos no es nada normal).
- **Clave GPG firmada por un desarrollador**: Antes de empezar, tendréis que poseer una clave GPG que os haya firmado un desarrollador de Debian en activo, para entrar en nuestro «círculo de confianza».
- **Manejo del BTS (*Bug Tracking System*)**: la interacción principal con los usuarios se realiza a través de esta herramienta, que permite abrir, cerrar, agrupar, mover, asignar, marcar, etiquetar, renombrar fallos, y mucho más. En los últimos tiempos ha recibido mucha atención, por lo que hay un montón de características nuevas que se ofrecen al desarrollador.
- **Conocimiento del sistema de trabajo de Debian**: *builds*, la cola NEW, el grupo de seguridad, testing, katie, britney, SCC, errores FTBFS, la lista debian-devel-announce... Todos estos términos y muchos más constituyen el día a día de cualquier desarrollador de Debian. Conocerlos os ayudará a saber encontrar la información y las herramientas que el proyecto pondrá a tu disposición.

Os dije que no era fácil. Parecen un montón de cosas. Y lo son. Pero que tampoco os asusten. Yo no las sabía y ahora hasta escribo charlas sobre ellas.

Seguro que me olvido de algo, pero este es un resumen bastante detallado de lo necesario.

Y recordad una cosa muy importante: Debian se debe a sus usuarios. El contrato social lo recoge así. Al entrar en Debian, lo hacéis voluntariamente, pero asumís unas responsabilidades. Al contrario que en la mayoría de las situaciones de la vida real, podréis entregarlas a otro para que se haga cargo de ellas cuando vosotros no podáis llevarlas a cabo. Y eso está bien, porque significará que vuestra falta de trabajo no impone restricciones a nadie. No os convirtáis en un cuello de botella. Y no olvidéis que eso de «Debian es voluntario y nadie puede exigirme nada» no es del todo cierto. Adquirísteis unas responsabilidades de cara a vuestros usuarios. Nadie es culpable de que vuestra carga de trabajo suba y baje, pero hay que hacer caso a nuestros fallos y mantener nuestros paquetes sanos. No hay ninguna vergüenza en salir de Debian si no podemos aportar nada en ese momento. En cierta medida es como un gimnasio. Si va a suponer para ti un problema el asistir, mejor déjalo. No queremos que te agobies tanto. Cuando vuelvas a tener tiempo, apúntate otra vez.

Más información sobre el proceso de NM: <https://nm.debian.org>

Más información sobre el sistema de desarrollo: <http://www.es.debian.org/devel>

Espero que esto os haya ayudado y no haya resultado aburrido.

Ender.