

Normas de programación en GNOME

Germán Poo Caamaño

Gnome Foundation Member
Universidad del Bío-Bío
gpoo@ubiobio.cl

En los proyectos de software libre es natural encontrar colaboradores de todos los rincones del mundo, y por consiguiente, con su propia cultura de programación. También son numerosos los casos en donde los proyectos son llevados a cabo por un grupo muy reducido de programadores. Sin embargo, en proyectos como el núcleo de Linux o en GNOME, la cantidad de colaboradores es muy alta y se hace indispensable definir y respetar normas que garanticen la continuidad del proyecto a través del tiempo.

En GNOME existen diversos proyectos, y cada uno de ellos tiene definidas sus propias normas, de las cuales rescataremos las más esenciales.

En los aspectos de programación, existen las normas de estilo, que definen la forma correcta de escribir los programas de GNOME, de tal forma, facilitar la mantención del código por personas que no necesariamente son quienes los escribieron y que también permite que un desarrollador pueda contribuir a distintos programas de una manera coherente. Las normas de programación de GNOME están orientadas a dar consistencia en el código de los programas del proyecto GNOME.

Una de las normas que tiene más visibilidad corresponde las de Interacción Hombre-Máquina, puesto que allí se definen las interfaces gráficas del usuario y que le ha permitido a GNOME disponer de un escritorio simple, elegante y agradable visualmente.

En el equipo de traducción al español, también se han definido normas, aunque éstas sean más de facto, que han permitido disponer de un sólo equipo para todas las traducciones de los países hispanoparlantes.

Sin embargo, aunque éstas normas existen, no todos las conocen completamente, y algunas partes -las menos usadas- se olvidan con el tiempo. Para quienes desean incorporarse a desarrollar en GNOME puede significar un obstáculo encontrar tantas normas que leer antes de poner manos a la obra.

El objetivo de la presentación es repasar los aspectos más importantes de las normas de programación y de las normas de interacción humano-computador, para que puedan ser puestas en práctica inmediatamente, y como recordatorio para los programadores más experimentados que les iluminen a mejorar sus programas (donde sea posible).