

Contribuer a BlueMind



Cette page n'est plus actualisée. À partir de BlueMind 4.8, veuillez consulter la [nouvelle documentation BlueMind](#)

Règles de contribution

BlueMind est un projet Open Source, aussi les contributions sont les bienvenues et sont même encouragées !

Les modifications sont à fournir sous forme de patch dans un premier temps.

Envoyez-nous avant ou en même temps (mais mieux vaut avant pour éviter un rejet ou une incompréhension) le descriptif de vos modifications : objet, aspect fonctionnel, pour les aspects graphiques mieux vaut montrer un mockup en amont.

Nous portons une très grande attention à la qualité du logiciel (code, architecture, mais aussi ergonomie et cohérence globale), aussi nous appliquons cette rigueur à tout code ou fonctionnalité entrant dans BlueMind. Nous n'acceptons pas toutes les fonctionnalités et sommes exigeants sur leur ergonomie et leur présentation.

Sur cette page :

- [Règles de contribution](#)
- [Environnement de développement](#)
- [Traduction du logiciel](#)
- [MarketPlace BlueMind : outils et add-ons complémentaires](#)

En rapport :

[Outils et ressources BlueMind](#)

Au niveau juridique le code est Open Source (Aferro GPL) et pour toute contribution dans le produit générique, vous devez signer un *copyright assignment* qui donne à BlueMind la co-propriété de ce code (vous gardez aussi bien sûr votre propriété). L'idée est simple, et la même qu'applique la Free Software Foundation (<http://www.gnu.org/licenses/why-assign.html>) : nous souhaitons garantir la pérennité de BlueMind et donc garder la maîtrise de l'ensemble

Le document à signer est le suivant :

- Pour les particuliers : [BlueMind Individual Contributor Assignment Agreement-v1.0-VF.pdf \(English version\)](#)
- Pour les sociétés et organisations : [BlueMind Entity Contributor Assignment Agreement-v1.0-VF.pdf \(English version\)](#)

Environnement de développement

La mise en place d'un environnement de développement pour BlueMind se fait en quelques étapes simples :

1. Installer BlueMind sur la machine de développement afin d'initialiser la base de données et la configuration.
Pour cela, se référer au [Guide d'installation](#)
2. Récupérer les sources de BlueMind en clonant sur votre machine la version disponible dans les dépôts git :

```
git clone https://forge.bluemind.net/stash/scm/bm/bluemind-public.git
```



Vous pouvez utiliser la commande ci-dessus avec l'option `--depth 1` afin de récupérer un clone sans historique.

NB : le dépôt peut être consulté en ligne à cette adresse : <https://forge.bluemind.net/stash/projects/BM/repos/bluemind-public>

3. [Installer Eclipse](#)

Traduction du logiciel

Vous pouvez participer à enrichir la traduction de BlueMind dans une ou plusieurs langues au moyen du site [BlueMind Translate](#)

MarketPlace BlueMind : outils et add-ons complémentaires

Vous avez développé ou voulez développer autour de BlueMind :

- add-ons sur le cœur du produit grâce aux points d'extension
- intégration avec des solutions externes
- outils d'intégration avec le système

Il est aussi possible de contribuer à BlueMind en développant des *add-ons* (modules complémentaires) ou programmes complémentaires et en les partageant avec la communauté BlueMind au moyen du [MarketPlace](#).

Pour publier sur notre MarketPlace, contactez-nous : <https://www.bluemind.net/contact/>.

Vous pouvez aussi automatiser la publication de votre outil sur notre marketplace grâce à son API. Consultez notre page dédiée : [Utilisation de l'API Marketplace](#).

