

# MeshLab

- Come diventare sviluppatori
- Come riportare i bug
- Come rifattorizzare
- La mailing list

# Becoming Developer

- 15 bug report
- 10 bug patch
- 5 refactor patch
- Bug opening usando i tracking tools di SF
- Non e' necessario che le patch che mandate siano relative agli stessi bug che avete trovato
- Quando avrete sottomesso 5 patch sensate vi guadagnate il grado di developer e il diritto di committare da voi e vi aggiungete alla lista dei developer sulla wiki.

# How to report bugs effectively

<http://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/bugs.html>

- Bug ben descritto!!!
- Ambiente: (os, compilatore, versione di meshlab, schede grafiche se necessario)
- Rendere riproducibile il bug:
  - Possibilmente usando una mesh che sia tra gli esempi di meshlab.
  - Descrivere esattamente la sequenza di azioni che causano il comportamento sbagliato.
  - Testare la sequenza su almeno 2 installazioni (con almeno qualcosa di diverso...)

# Refactor patch

- Risistemare pezzetti di codice esistente in modo che non cambi la semantica ma che
  - Siano piu' corti e piu' chiari
  - Non replichino cose gia' fatte dentro la vcg.
  - Cose tipiche cercare i for di aggiornamento di cose standard e sostituirli con i corrispondenti di libreria in Update:XXXX

# Sourceforge Account

- Farsi un account su SF
  - cognome
  - cognomenome
  - nomecognome
  - qualcosa con il cognome come prima parte
  - ASSOLUTAMENTE NO Nicknames.
- Per la wiki della documentazione vi dovete fare un'altro account.

# La mailing list.

- E' in inglese. NO msg in italiano.
- Obbligatorio iscriversi, non usate la modalita' digest, siate reattivi
- Ok usarla per bug discussions
- Ok per compiling issues
  - Ma solo se non sono gia' riportate nella pagina compiling della wiki
- Ok per dubbi generici sulla VCG
  - Ma solo se non sono gia' discussi ragionevolmente nella wiki di [vcg.sf.net](http://vcg.sf.net) (e nel caso chiedere espliciti miglioramenti ad alcune specifiche parti)

# Mailinglist per dubbi sulla VCG

- c'e' qualcosa in libreria per fare XXX su una mesh?
- Se faccio XXX su una mesh apparentemente non ottengo il risultato voluto (e descrizione verbosissima del problema), cosa sto sbagliando?
- Ho trovato un bug nella libreria. Questo e' il prog minimo di 10 righe che lo replica.
  - Il prog minimo deve essere fatto come i sample della vcg; allegare il .cpp, .h .pro e (se necessario) un link alla offending mesh .