

### 1.1.0 Das Gambas-Projekt

Das Projekt Gambas wird über SVN versionsverwaltet – dort befinden sich alle offiziellen Quelltexte wie zum Beispiel für den Compiler, den Interpreter oder den Archiver und für die offiziell unterstützten und gewarteten Komponenten.

Die Gruppe der Gambas-Entwickler ist aber schwer zu benennen, denn jeder kann an der Entwicklung teilnehmen und jeder entscheidet selbst, wann, wie intensiv und auf welchem speziellen Gebiet er sich in das Gambas-Projekt einbringt. In der 'Hall Of Fame' der Entwickler können Sie sehen, wer sich um bestimmte Gebiete kümmert. Als Entwickler müssen Sie ein Benutzer-Konto auf *sourceforge.net* anlegen. Minisini als Verwalter des Gambas-Projekts kann Ihrem Sourceforge.net-Account Schreibzugriff gewähren. Dafür müssen Sie ihn in einer EMail bitten. Über diesen Sourceforge-Account laufen dann alle Aktionen mit dem SVN-Repositorium.

Generell liegt die Verantwortung für Zusätze zum Gambas-Projekt bei den jeweiligen Autoren. Die Entwicklung ist ganz und gar zwanglos, wobei sich 'Entwicklung' auf unterschiedliche Bereiche bezieht:

- Die Programmierung von Komponenten in C/C++ oder Gambas im engeren Sinne,
- die sprachliche Übersetzungen von Komponenten oder der IDE,
- die Bildbearbeitung oder
- die Wartung und Weiterentwicklung der Software, die auf *gambasdoc.org* läuft oder
- distributionsspezifische Konfigurationen und Anpassungen,
- ...

Geleitet wird die Entwicklung von Gambas von *Benoit Minisini*, der die Kern-Programme pflegt. Außerdem kümmert er sich um einen Großteil der Komponenten – einerseits seine eigenen und andererseits um die von ihren Autoren nicht länger gepflegten. Wenn Entwickler Klassen für Gambas schreiben, dann stellen diese Klassen durch ihre Eigenschaften, Methoden, Ereignisse und Konstanten eine Schnittstelle zu Gambas bereit. Um die Konsistenz von Syntaxen sicherzustellen, muss Minisini diese Schnittstellen prüfen, u.U. Veränderungen einfordern und Hinweise an die Entwickler geben. Fällt Ihnen jetzt die Geschichte von dem Topf und den vielen Köchen ein liegen Sie genau richtig. Nicht umsonst gibt es in jeder guten Küche einen Chefkoch!

Auch wenn Sie nicht als Entwickler tätig werden wollen, dann sind die Gambas-Anwender trotzdem zur Mitarbeit aufgerufen. Die Sprache Gambas wandelt sich gegenwärtig stark – vor Allem im Zuge der Umstellung von Gambas2 auf die Version Gambas3 und deren Entwicklung. Könnten Sie in einem der u.a. Einträge Ihren Favoriten sehen?

- Eigene Anfragen stellen und Antworten auf Fragen in den Mailinglisten geben,
- Fehlerberichte senden, denn immer wieder stellt man Fehler in der Entwicklungsumgebung (IDE) oder in einer Komponente fest,
- Veröffentlichung von vollständigen Projekten auf der Projekt-Website,
- Einrichtung und Betreuung von Foren oder Blogs zu Gambas im Internet,
- Schreiben von Dokumentationen zum Einsatz von Gambas oder das Verfassen von Büchern .