

# Comment contribuer à un projet libre sans écrire une ligne de code ?

Par Sithran



[www.openclassrooms.com](http://www.openclassrooms.com)



## Sommaire

Sommaire .....	2
Comment contribuer à un projet libre sans écrire une ligne de code ? .....	3
Améliorer la qualité du logiciel .....	3
Aider les nouveaux arrivants .....	3
Écrire de la documentation .....	3
Participer à la traduction .....	4
Apporter une contribution financière .....	4
Contribuer à la visibilité du projet .....	4
Partager .....	4



# Comment contribuer à un projet libre sans écrire une ligne de code ?

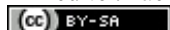
Par



Sithran

Mise à jour : 31/01/2010

Difficulté : Facile



Depuis que vous avez découvert le logiciel libre, vous êtes épris de cette philosophie et voulez vous aussi contribuer à des logiciels que vous utilisez au quotidien ? Cependant, vous pensez n'être pas capable d'aider au code de votre logiciel favori, et vous voudriez aider d'une autre façon ? Cet article vous guidera pas à pas dans les différentes façons de contribuer à un logiciel libre **sans écrire une seule ligne de code**.

*Cet article, issu du [Programmeur Moderne](#), est une adaptation libre d'un écrit original en anglais. L'icône utilisée pour illustrer le tutoriel est le fruit du travail de l'équipe [Oxygen](#), et est disponible selon les termes de la licence [GPL](#).*

Sommaire du tutoriel :



- [Améliorer la qualité du logiciel](#)
- [Aider les nouveaux arrivants](#)
- [Écrire de la documentation](#)
- [Participer à la traduction](#)
- [Apporter une contribution financière](#)
- [Contribuer à la visibilité du projet](#)

## Améliorer la qualité du logiciel

On y pense rarement, mais ce qui fait qu'un logiciel sera plus ou moins utilisé, c'est sa qualité. Utiliseriez-vous un logiciel instable qui planterait une fois sur deux ? Je doute que la réponse soit positive. Évidemment, pour qu'un logiciel puisse être le plus stable possible, il faut qu'il soit préalablement testé, durant les phases de [bêta](#) ou de [RC](#), et qu'un maximum de rapports de bugs soit envoyés. Cependant, les développeurs ne peuvent pas procéder eux-mêmes à tous les tests possibles et imaginables, voilà pourquoi vous pourriez participer à la chasse aux bugs avant la sortie d'une nouvelle version du projet auquel vous souhaitez contribuer.

Vous pouvez soumettre des idées aux développeurs, sur vos attentes par rapport au logiciel, et participer à son amélioration. La correction des coquilles et des différentes erreurs de langue que l'on pourrait trouver dans l'interface même du produit fait également parti des "finitions" qui feront qu'on appréciera plus ou moins un logiciel. Parfois, vous pourrez aider en mettant à disposition des équipes du projet différentes ressources graphiques que vous aurez préalablement dessinées (ou des ressources graphiques sous licences libres).

## Aider les nouveaux arrivants

Lorsque l'on débarque dans un nouvel environnement, on a parfois besoin d'être pris par la main. Si vous êtes fêru d'un logiciel et que vous le maîtrisez convenablement, vous pourriez répondre aux différentes questions qui apparaissent chaque jour sur IRC, les forums et sur les *mailing-lists*. La communauté qui gravite autour du projet est un élément non-négligeable lors de l'adoption d'un logiciel ; sachez être aimable et chaleureux, sans pour autant sombrer dans l'assistantat. Vous devez apprendre aux débutants à se débrouiller par eux-mêmes, mais sans adopter le ton aigri caractéristique de certains libristes. Si vous connaissez certaines astuces, n'hésitez pas à rédiger des tutoriels ou des petites fiches, elles seront utiles à tout le monde, et vous pourrez par exemple les publier sur votre site web ou votre blog, et ainsi vous assurer quelques visiteurs en plus.

## Écrire de la documentation

Parce que le logiciel, ce n'est pas que du code, et que la documentation, c'est le principal support d'information dont l'utilisateur dispose, si vous vous sentez prêt, n'hésitez pas à en rédiger. La documentation est l'endroit où l'on dirige les nouveaux arrivants en quête d'informations, c'est l'endroit que l'on va consulter en priorité en cas de problèmes, et c'est en général un lieu très convivial de partage. La qualité de la documentation constitue un élément déterminant dans la propagation d'un projet : plus celle-ci sera claire, structurée, et accessible, plus elle permettra aux gens de se servir d'un produit et de l'utiliser au maximum de ses capacités.

## Participer à la traduction

Il est toujours plus agréable de pouvoir utiliser un logiciel dans sa langue maternelle ; et il en va de même pour la lecture de la documentation. Le nombre de langues dans lesquelles un logiciel sera disponible sera déterminant pour sa propagation, voilà pourquoi plusieurs projets mettent à disposition des outils divers pour encourager la traduction de l'aide et de l'interface du logiciel. Pour avoir souvent participé à des traductions, je peux vous assurer que ce n'est pas un exercice facile, puisque l'on doit savoir **reformuler des idées sans tomber dans le piège du mot à mot**. Si vous êtes intéressés par la traduction mais que vous ne savez pas encore où chercher, de nombreux projets sur [Launchpad](#) ont besoin d'aide.

## Apporter une contribution financière

De nombreux projets libres ont besoin d'une infrastructure pour pouvoir survivre : serveurs, employés, matériel de test, *etc.* Vous pouvez apporter votre soutien à ces projets en apportant une contribution financière lors des différents appels aux dons, qui sont une importante source de revenus pour les logiciels libres et gratuits. Certains projets disposent de boutiques, qui vous permettent par exemple d'acheter des articles (tasses à café, t-shirt, *etc.*) à l'effigie du projet, tout en participant à sa réussite, puisque l'ensemble des bénéfices servent au développement des infrastructures.

Si vous disposez de matériel dont vous ne vous servez plus, certains projets peuvent en avoir besoin. Les développeurs d'OpenBSD, par exemple, tiennent à jour [une liste de matériel souhaité](#) pour permettre le développement du projet. Ainsi, si vous possédez de vieux objets correspondants aux besoins de certains projets, n'hésitez pas à les envoyer. Si le projet que vous souhaitez soutenir ne possède pas ce genre de listes, contactez les responsables, ils seront tout de même très probablement intéressés par des dons de matériel.

## Contribuer à la visibilité du projet

Très souvent, des utilisateurs utilisent des logiciels lourds et propriétaires pour des utilisations au final très basiques. Un exemple simple : le traitement de texte de la suite bureautique Microsoft Office. Beaucoup de ses utilisateurs en font une utilisation qui pourrait être satisfaite par le poids plume Abiword, mais par méconnaissance, installent toute la suite bureautique pour au final pas grand chose. Inciter les utilisateurs à utiliser des logiciels libres **\*\*lorsque ça n'affecte pas leur utilisation\*\***, c'est-à-dire qu'ils ne se retrouveront pas sans des fonctionnalités qui leurs sont indispensables, est une excellente porte d'entrée au monde du libre, et un très bon moyen de faire connaître un projet que vous supportez. Vous pouvez également faire connaître un projet en relayant son actualité sur [des sites spécialisés](#), ce qui le fera connaître à une catégorie d'utilisateurs déjà sensibles à l'utilisation de logiciels libres.

Au final, après cette liste, je trouve légitime d'ajouter qu'un des meilleurs moyens de soutenir un projet, c'est de [remercier les développeurs](#). Un petit mail, pour dire combien vous appréciez le logiciel et combien il vous sert au quotidien, fera très plaisir aux développeurs du logiciel 😊. Si vous vous intéressez à la programmation et que vous souhaitez contribuer en programmant, je ne peux que vous recommander [le guide du contributeur](#) ou l'article sur [la méthode pour soumettre une contribution et la voir accepter](#), tous deux présents sur le site du zéro.

Partager

