

Table des matières

- FAQ Développeurs** 3
 - Quelles technologies sont utilisées pour Cagette.net ?*** 3
 - Comment installer Cagette.net sur ma machine/serveur ?*** 3
 - Cagette.net est-il open source ?*** 3
 - Puis-je contribuer à Cagette.net ?*** 3

FAQ Développeurs

Quelles technologies sont utilisées pour Cagette.net ?

Nous utilisons le langage Haxe et Typescript avec une base de données MySQL.

Côté front, nous utilisons React et Material UI.

Voici notre page sur [Github](#)

Comment installer Cagette.net sur ma machine/serveur ?

Actuellement nous ne fournissons plus de documentation pour savoir comment installer Cagette.net.

Pourquoi ?

- Actuellement installer Cagette est compliqué, nous n'avons pas le temps de mettre à jour en permanence la documentation, ni de venir en aide aux personnes qui souhaiteraient l'installer.
- Notre stack technique est très instable ces temps-ci et va encore beaucoup bouger.
- Nous concentrons les efforts de notre petite équipe pour fournir un service gratuit et performant à nos utilisateurs. Nous privilégions l'impact de notre action (aider un maximum de personnes) plutôt que documenter notre code (ce qui n'intéressera qu'une poignée de développeurs)

Lorsque notre stack technique sera stabilisée, nous mettrons à disposition une documentation.

Cagette.net est-il open source ?

Oui, même si la doc technique est manquante, les sources de Cagette.net sont librement accessibles et mis à jour en permanence sur Github sous licence GPL.

Nous éditons également un plugin non libre, appelé "Cagette Pro".

Puis-je contribuer à Cagette.net ?

Actuellement nous n'acceptons pas de pull request ou d'issues sur Github, car notre app est complexe et difficilement abordable pour un développeur extérieur.

Cependant, si vous souhaitez proposer votre aide ou faire une candidature spontanée, contactez-nous sur cto@alilo.fr

From:

<https://wiki.cagette.net/> - **Documentation Cagette.net**

Permanent link:

<https://wiki.cagette.net/devfaq?rev=1586959615>

Last update: **2020/04/15 14:06**

