

# JUGEND HACKT

## Checkliste

Ihr habt eine tolle Projektidee und euer Team beisammen? - Super! Bevor ihr euch ins Programmieren und Basteln stürzt, bitten wir euch noch folgende drei Punkte abzuhaken.

1. Tragt euer Projekt im Jugend hackt Dashboard auf Hackdash ein ([hackdash.org/dashboards/jhackt2015](http://hackdash.org/dashboards/jhackt2015)). **Ohne Eintrag seid ihr nicht zur Präsentation eures Projekts zugelassen!** Darüber hinaus werden wir die Projekte nach der Veranstaltung auf der Jugend hackt Webseite präsentieren, sodass auch andere nachträglich sehen können, was für tolle Ideen ihr während des Wochenendes realisiert habt. Bitte nutzt für den Eintrag ins Hackdash das folgende Schema:
  - eure Namen (entweder Vor- und Nachname, nur Vorname oder ein Nickname - je nach eurem Verhältnis zu Privatsphäre vs. Wiederauffindbarkeit im Netz)
  - den Titel eures Projekts
  - eine Erklärung (mind. 300 Zeichen)
    - a. was das Projekt kann/können soll
    - b. welches Problem es löst
    - c. wie ihr es technisch umgesetzt habt
    - d. welche Daten ihr dazu verwendet habt
  - denkt auch an ein passendes Bild oder einen Screenshot
2. Super hilfreich für die gemeinsame Programmentwicklung ist GitHub - ein sehr mächtiges Versionskontrollprogramm. Dort könnt ihr Repositories anlegen, gemeinsam mit anderen bearbeiten und euren Programmcode öffentlich zugänglich machen. Am besten legt ihr euer Repository in der Jugend hackt Gruppe auf GitHub an: [github.com/jugendhackt](https://github.com/jugendhackt). Dazu muss mindestens eine/r von euch bei GitHub angemeldet sein. Für das gemeinsame Arbeiten am Code hilft es aber sehr viel mehr, wenn sich eure gesamte Gruppe anmeldet und ein Team innerhalb der Jugend hackt Gruppe bildet. Um in die Gruppe eingeladen zu werden müsst ihr euren Mentor/innen einfach persönlich euren Teamnamen und den Github-Namen der Teammitglieder mitteilen.
3. Wichtig für die Veröffentlichung ist vor allem, dass ihr die Lizenz bedenkt, unter die ihr euer Projekt stellen wollt. Wir empfehlen euch dabei offene Lizenzen, wie „GNU General Public License 3“ oder eine „MIT License“ zu verwenden, damit andere euren Programmcode weiterverwenden und ausbauen können.

Ihr habt Fragen dazu? - Dann schnappt euch einfach die nächste Mentorin oder den nächsten Mentor.

