

O Manual do Lokalize

Nick Shaforostoff
Tradução: José Pires



O Manual do Lokalize

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Editor	6
2.1	A Janela Principal	6
2.2	Barras de Ferramentas	7
2.3	Teclas de atalho	7
2.4	Sugestões Gerais	8
3	Projectos	9
3.1	Notas Gerais	9
3.2	Página da Visão Geral do Projecto	9
4	Glossário	11
5	Memória de Traduções	12
6	Capacidades de Sincronização das Traduções	14
6.1	Reunião	14
6.2	Replicação	15
6.3	Traduções Alternativas	15
7	Programar o Lokalize	17
8	Créditos e Licença	18

Resumo

O Lokalize é um sistema de traduções auxiliadas pelo computador que se foca na produtividade e na garantia de qualidade. Tem os componentes normais neste tipo de ferramentas: memórias de traduções, glossários, assim como uma capacidade de junção de traduções única (a sincronização). Destina-se para a tradução de aplicações e também integra as ferramentas de conversão externa para tradução de documentos de escritório a regime 'freelance'.

Capítulo 1

Introdução

Normalmente as mensagens e documentação dos programas estão escritos em Inglês. Se usar uma plataforma composta por um conjunto de ferramentas e bibliotecas, é possível ter as suas aplicações favoritas a falar a sua língua nativa se não for o Inglês. Este processo de adaptação de uma aplicação para uma dada língua é denominado de *localização*. O processo de localização inclui a tradução das interfaces e da documentação do programa para as várias línguas que os utilizadores necessitam e, em alguns países e regiões, fazem com que os dados introduzidos e apresentados obedeam a determinadas convenções. O Lokalize é uma ferramenta que o irá ajudar no processo de localização para que a interface de uma dada aplicação fale várias línguas.

Todos os programas que suportam a internacionalização disponibilizam para tradução um ou mais ficheiros de catálogos de mensagens. A extensão desses ficheiros é a `.pot`. O POT é um acrónimo para 'Portable Object Template'. O Lokalize é um editor avançado e simples de usar para ficheiros PO (catálogos de mensagens para o 'gettext' da GNU). É um sistema assistido por computador para a tradutores, feito do zero para a plataforma 4 do KDE. Para além da edição básica de ficheiros PO com alguns detalhes interessantes, integra o suporte para glossários, memórias de tradução, modos de diferenças para QA, gestão de projectos etc.. Tem muitas funcionalidades como a navegação completa, edição extensiva, funções de pesquisa, verificação sintáctica e funções estatísticas.

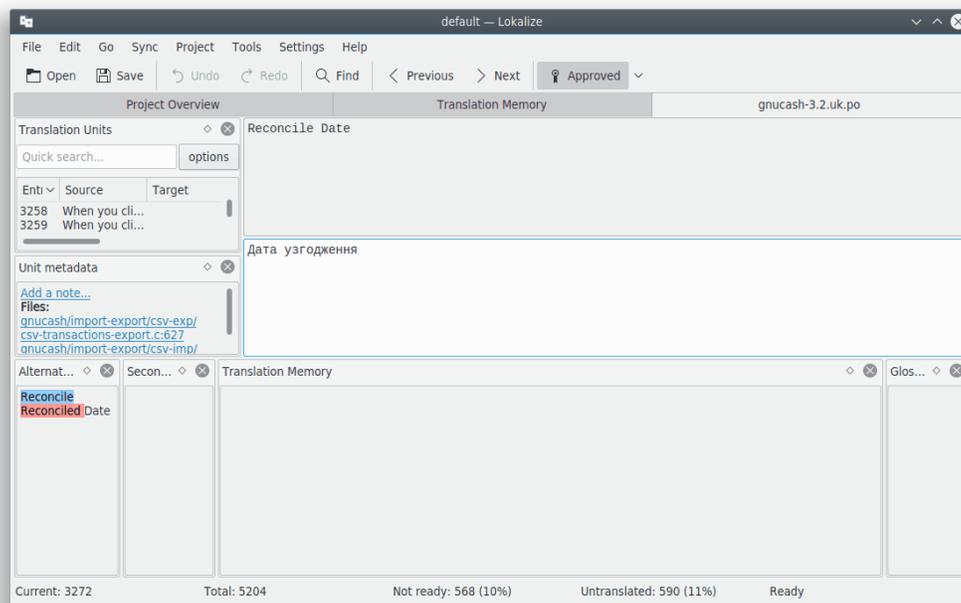
Ficheiros 'Portable Object' (`.po`): Cada tradutor recebe uma cópia de um desses modelos POT e começa a preencher os espaços em branco: cada mensagem é traduzida para a língua desejada. O ficheiro que contém o texto traduzido é conhecido como o ficheiro PO (Portable Object - Objecto Portável).

Capítulo 2

Editor

2.1 A Janela Principal

Por omissão, a janela principal contém seis partes. A área superior direita é apenas para leitura e contém o 'msgid' actual (texto original) do ficheiro PO aberto. O campo de edição imediatamente abaixo contém o 'msgstr' (texto de destino) que se relaciona com o 'msgid' apresentado, onde poderá introduzir ou editar o texto traduzido.



A parte superior esquerda da janela principal mostra as Unidades de Tradução. Por baixo, existe a secção de Meta-Dados Unitários, que contém comentários relevantes para o texto original apresentado. Na parte inferior esquerda, existe a secção de Memória das Traduções, que mostra as traduções sugeridas pela base de dados de traduções para o item do texto de origem. Na parte inferior direita da janela, é apresentada a secção do glossário.

Os ficheiros de traduções são abertos numa página separada, com dois editores multi-linhas grandes, assim como um conjunto de janelas ou *áreas de ferramentas*. Estas áreas poderão ser empilhadas (como se fossem páginas), mostradas em separado ou escondidas. Os ficheiros de traduções

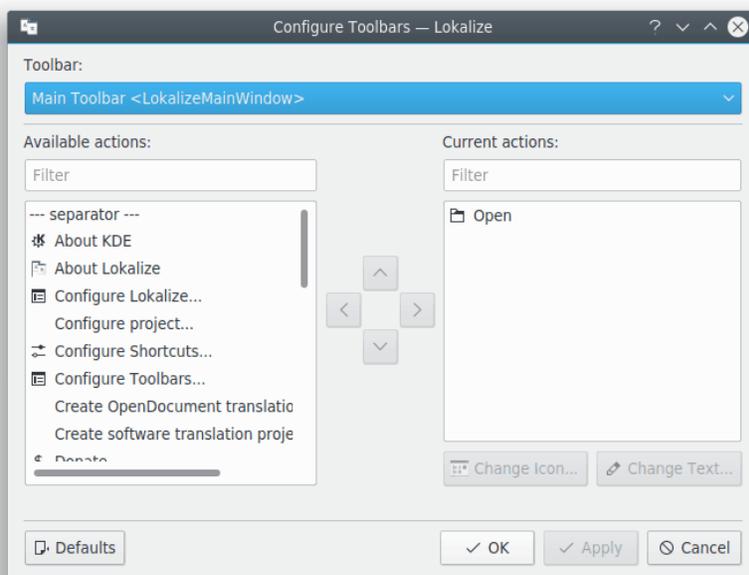
consistem em diversos pares Inglês-alvo chamadas *unidades*. As *unidades* correspondem tipicamente a um texto simples na interface do utilizador ou a um parágrafo na documentação. O intuito do primeiro campo multi-linhas é mostrar a parte original do par. O intuito do segundo é mostrar a tradução. O utilizador poderá navegar pelas *unidades*, através das **Unidades de Tradução** ou usando as teclas **Page Down** e **Page Up**.

Uma unidade poderá estar *traduzida* ou *não-traduzida*. A tradução de uma unidade traduzida poderá estar *aprovada* ou *não-aprovada* (também chamada de *aproximada* ou *fuzzy*). Se a unidade não estiver aprovada, a sua tradução aparece a itálico. O Lokalize permite-lhe navegar facilmente pelo estado da sua tradução. Veja o menu **Ir** para saber os atalhos. Ao navegar, as unidades não-traduzidas são tratadas como não-aprovadas. Do mesmo modo, poderá querer usar a funcionalidade de filtragem da área de ferramentas da **Unidades de Tradução**. Se carregar em **Page Down**, irá de facto para a unidade seguinte na lista de filtros/ordenações dessa área de ferramentas.

Na janela principal, um utilizador poderá adicionar mais secções como as **Traduções Alternativas**, a **Sincronização Primária**, a **Sincronização Secundária** ou as **Unidades Binárias**, usando a opção **Configuração** → **Áreas de Ferramentas** do menu principal.

2.2 Barras de Ferramentas

Poderá adicionar ou remover acções nas barras de ferramentas com a opção **Configuração** → **Configurar as Barras de Ferramentas...** do menu principal.

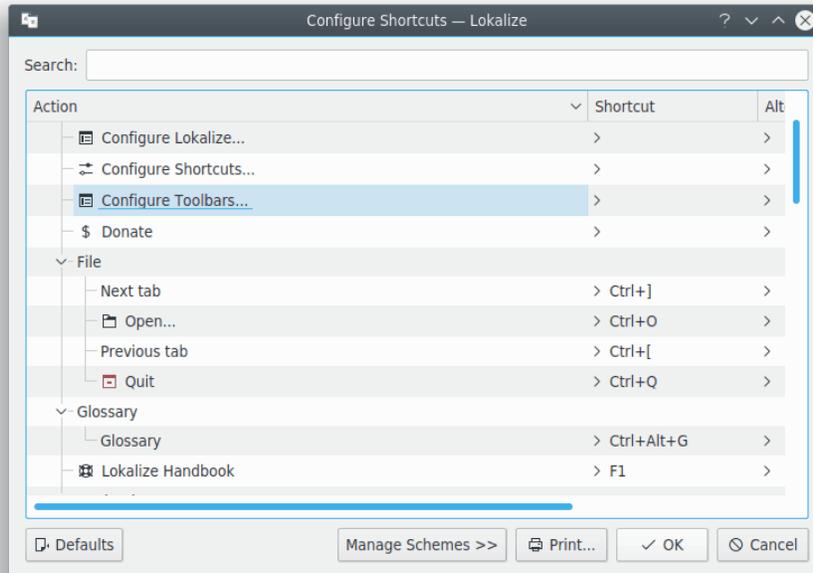


Para mais informações, leia a secção sobre as [Barras de Ferramentas](#) dos Fundamentos do KDE.

2.3 Teclas de atalho

Se usar as teclas de atalho durante a tradução, poderá poupar algum tempo. Para configurar as teclas de atalho, use a opção do menu **Configuração** → **Configurar os Atalhos...** do menu principal.

O Manual do Lokalize



Para mais informações, leia a secção sobre os [Atalhos](#) nos Fundamentos do KDE.

2.4 Sugestões Gerais

Se estiver a fazer traduções para o KDE, então ou terá já um ficheiro de projecto do Lokalize na sua pasta de línguas (normalmente chamado `index.lokalize`), ou então poderá seleccionar a opção **Projecto** → **Criar um projecto novo**, para que o assistente comece a transferir os ficheiros de traduções para a sua língua, criando depois um projecto para si.

DICA

Recomenda-se que se habitue aos atalhos de teclado, em vez dos menus e das barras de ferramentas, para uma produtividade melhorada. Por exemplo, use a combinação de teclas **Ctrl-L** para colocar em primeiro plano a linha de **Pesquisa rápida** para filtrar a lista de itens na área de **Unidades de Tradução**. Assim que terminar, poderá carregar em **Page Down** para começar a percorrer a lista filtrada.

Se estiver a trabalhar com ficheiros de traduções no formato XLIFF (que será de facto o caso ao traduzir de ficheiros OpenDocument), então poderá ter outros estados possíveis (*novo*, *necessita de revisão*, *aprovado*, etc.). A classificação do estado como estando *pronto* ou *não-pronto* depende da *fase actual do fluxo* (*tradução*, *revisão*, *aprovação*). Uma fase predefinida para si depende do seu *papel* no projecto (definido na configuração do mesmo). Cada unidade normalmente contém informações acerca da fase em que foi alterado da última vez, sendo também registado o dono de cada fase no ficheiro.

Capítulo 3

Projectos

3.1 Notas Gerais

Os projectos são um dos conceitos principais no Lokalize. Um projecto é representado por um ficheiro que contém as pastas com as traduções, os modelos e outros ficheiros: o ficheiro do glossário, os programas de automação e as memórias de tradução. Sempre que o Lokalize abre um ficheiro sem nenhum projecto carregado, irá procurar por um ficheiro de projecto nas pastas-mãe (até quatro níveis). Em alternativa, poderá indicar o ficheiro do projecto com a opção `--project` ao iniciar o Lokalize a partir da linha de comandos.

Para cada projecto no qual seleccione o seu papel nele (*tradutor, revisor, aprovador*), que irá afectar por sua vez uma fase do fluxo, o Lokalize irá automaticamente recolher os ficheiros que editar.

NOTA

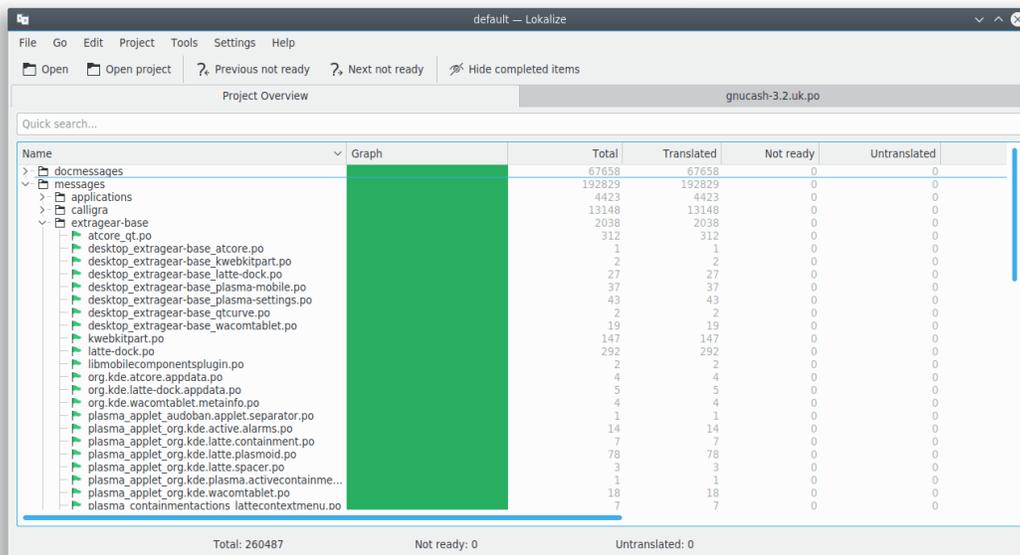
As memórias de traduções (ao contrário dos ficheiros do projecto, o glossário e os programas) não são partilhadas entre os membros da equipa de tradução, dado que são criados e guardados na pasta pessoal do utilizador, o que significa que as memórias de tradução para todas as pessoas do projecto são guardadas na mesma pasta, pelo que poderão ser usadas quando abrir outros projectos.

3.2 Página da Visão Geral do Projecto

Quando iniciar o Lokalize pela primeira vez, irá ver uma página de **Visão Geral do Projecto**. Esta é uma área de gestão de ficheiros, que o ajuda a ter uma ideia geral dos seus ficheiros PO. O pacote do Lokalize ajudá-lo-á a traduzir rapidamente e também a manter as traduções consistentes. O fluxo de trabalho do Lokalize implica que comece com a criação/abertura de um projecto. A área de Visão Geral do Projecto mostra uma árvore de ficheiros com estatísticas sobre o projecto actual, como a percentagem das unidades traduzidas completas e o último tradutor. Permite-lhe abrir um ficheiro seleccionado numa página da janela actual do Lokalize.

Para criar um novo projecto, use a opção **Projecto** → **Criar um novo projecto**. Isto guiá-lo-á pelos passos de criação de um novo projecto. No menu **Projecto**, poderá também encontrar opções como a **Visão geral do projecto**, **Configurar o projecto**, **Abrir um projecto**, **Abrir um projecto recente**.

O Manual do Lokalize



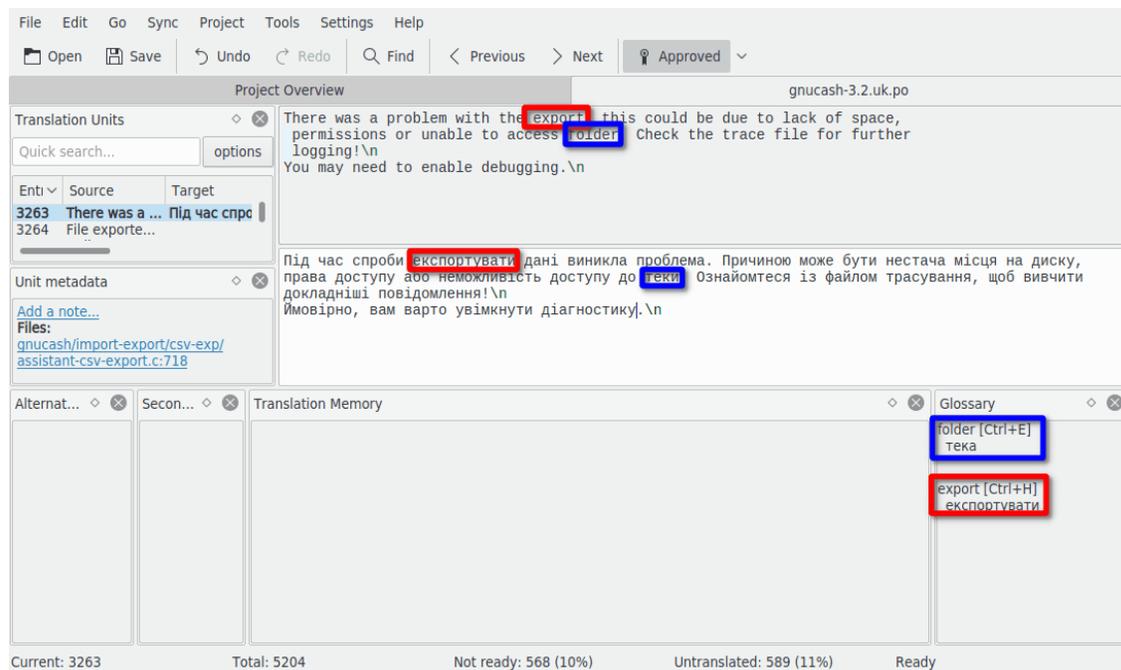
A página de **Visão Geral do Projecto** mostra uma árvore de ficheiros com estatísticas para o projecto actual, como a percentagem das unidades traduzidas e o último tradutor. Permite-lhe abrir um ficheiro seleccionado numa página nova da janela actual do Lokalize.

Capítulo 4

Glossário

Já alguma vez se cansou de escrever a mesma sequência longa de texto várias vezes, simplesmente porque levaria mais tempo a procurar a sua tradução para a copiar e colar? Agora só terá de encontrar a sequência (frequente) de palavras na **Área do Glossário** e depois inseri-la com uma combinação de teclas.

Obviamente, o glossário já deverá estar preenchido primeiro com as tais sequências de palavras. O Lokalize tem um editor de glossários útil que permite uma pesquisa explícita por todo o glossário.



Capítulo 5

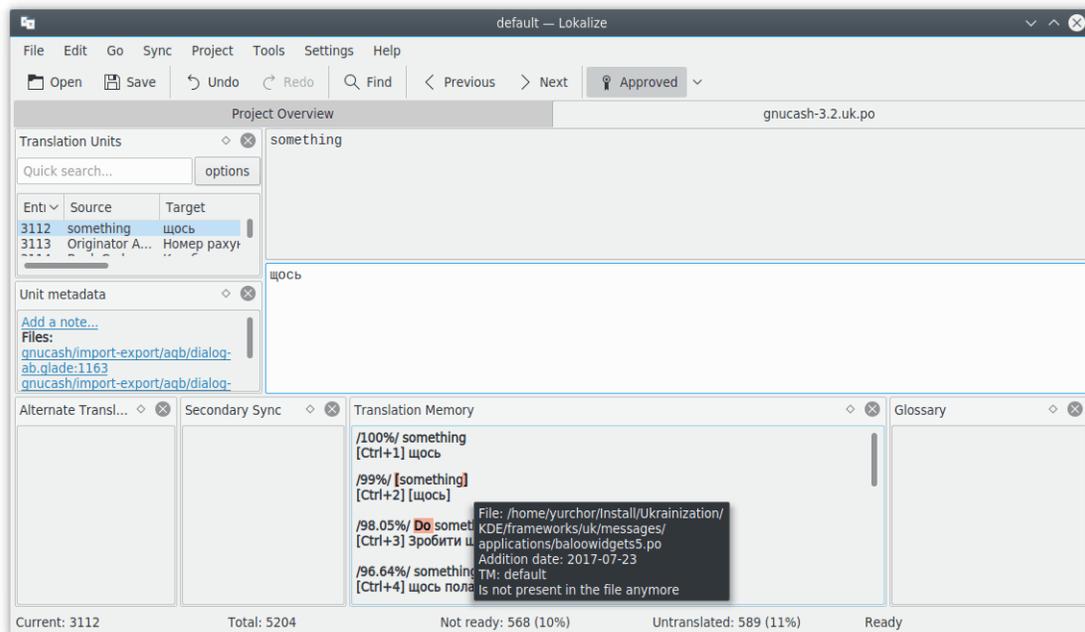
Memória de Traduções

A área das **Memórias de Traduções** permite-lhe arrastar e largar uma pasta com ficheiros de traduções, proveniente por exemplo do Dolphin, sobre a área para que, ao fim de alguns minutos, apareçam as sugestões de traduções automaticamente para cada item de mensagem. Para inserir as sugestões de traduções no ficheiro, use a combinação **Ctrl-1**, **Ctrl-2** e assim por diante, dependendo do número da sugestão.

Use a opção **Ferramentas** → **Gerir as memórias de traduções** para adicionar/gerir projectos na sua Memória de Traduções. Aqui também poderá importar ou exportar dados a partir do formato de ficheiros `tmx`.

Se carregar em **F7**, irá abrir a página da **Memória de Traduções**, que lhe permite pesquisar à vontade nesta memória. Se carregar num resultado de uma pesquisa, irá abrir o ficheiro e item correspondentes. Se quiser abrir rapidamente um outro ficheiro no projecto (e o adicionar à memória de traduções), então em vez de seleccionar a **Visão Geral do Projecto**, poderá escrever o seu nome no campo **Máscara de ficheiros**, acompanhado por um `'*`.

O motor da memória de traduções indexa todos os itens, incluindo os aproximados e não-traduzidos. Isto permite-lhe substituir por completo a funcionalidade de Procurar-nos-Ficheiros, que obrigava a que cada ficheiro fosse analisado no projecto, sempre que fosse feita uma pesquisa.



Tradução em Lote:

Para inserir a sugestão com correspondência exacta na base de dados da memória de traduções, use a opção **Ferramentas** → **Preencher todas as sugestões exactas** OU **Preencher todas as sugestões exactas e marcar como aproximadas**. Isto é funcionalmente semelhante à tradução lata do KBabel.

Capítulo 6

Capacidades de Sincronização das Traduções

O **Modo de Sincronização** (anteriormente conhecido como **Modo de Reunião**) poupa bastante tempo para os editores e para os casos em que dois ou mais tradutores estão a trabalhar em simultâneo no mesmo ficheiro ou a manter traduções ramificadas em várias versões.

O Lokalize permite a navegação rápida pelas unidades que diferem, mostrando as diferenças palavra por palavra. Do mesmo modo, o Lokalize tem duas áreas de Sincronização - **Sincronização Primária** e **Sincronização Secundária**. São idênticas, mas a primeira é normalmente usada para reunir as traduções e a segunda para sincronizar as traduções entre duas ramificações do 'software'.

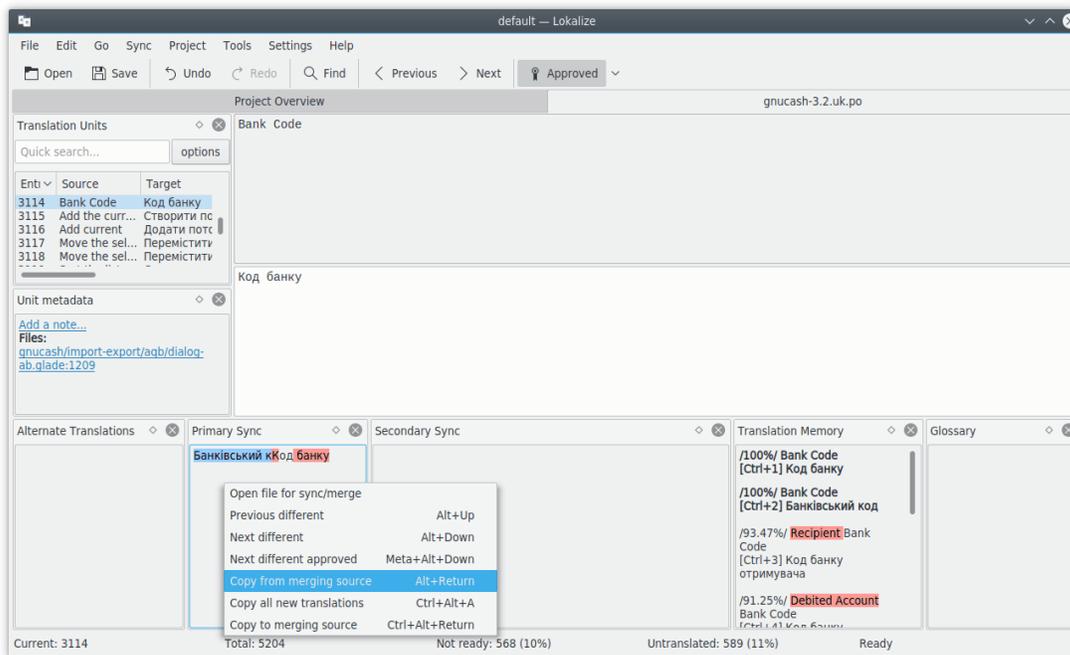
Depois de ter copiado a tradução do ficheiro auxiliar (a ter *sincronizado*), todas as alterações subsequentes nesta unidade replicar-se-ão no ficheiro auxiliar.

6.1 Reunião

Uma utilização do **Modo de Sincronização** é a revisão das alterações feitas pelos (novos) contribuintes, na altura em que não se pode certificar da qualidade do trabalho feito.

Abra um ficheiro de base, depois largue a sua versão alterada na área **Sincronização Primária**, seguida de **Alt-Baixo** ou **Alt-Cima** (lembre-se que as combinações de teclas podem ser, como acontece nas outras aplicações do KDE, alteradas a seu gosto) para navegar pelos itens que são diferentes.

O Manual do Lokalize



6.2 Replicação

O **Modo de Sincronização** também pode ser usado para efectuar alterações nas traduções de duas ramificações em simultâneo. Defina a **Pasta da Ramificação** nas suas opções de projecto como sendo a pasta de base da ramificação, para que a área de **Sincronização Secundária** abra automaticamente os ficheiros da ramificação. A partir daí, sempre que alterar os ficheiros na sua ramificação principal, estes serão automaticamente replicados na ramificação (obviamente, se esta conter o mesmo texto em Inglês).

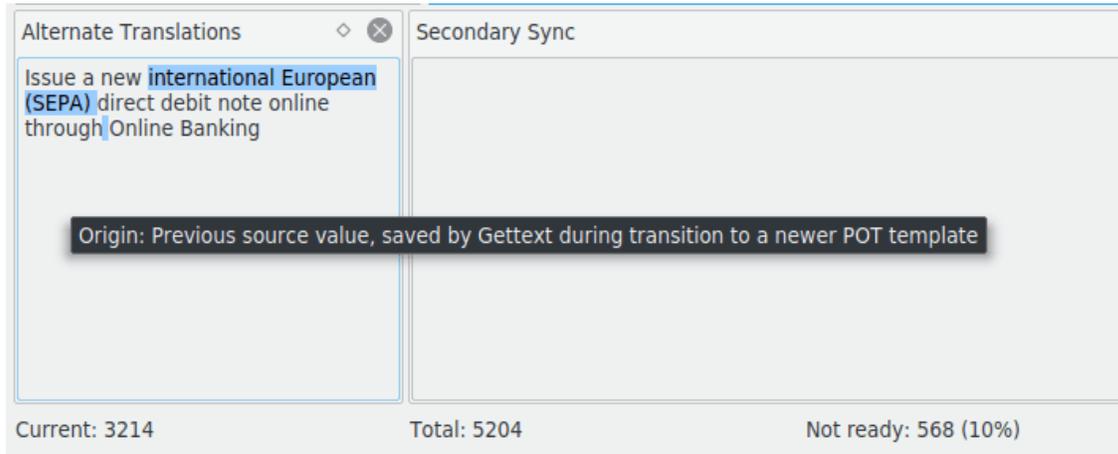
Por exemplo, se trabalhar nas traduções do KDE, poderá transferir o 'trunk' para `/home/ze/trabalho/kde/trunk/110n-kde4/A_SUA_LÍNGUA` e a ramificação estável 'branch' para `/home/ze/trabalho/kde/branches/stable/110n-kde4/A_SUA_LÍNGUA`. Crie o projecto do Lokalize: `/home/ze/trabalho/kde/trunk/110n-kde4/A_SUA_LÍNGUA/projecto.ktp` e definida a `BranchDir=../../branches/stable/110n-kde4/A_SUA_LÍNGUA`, podendo depois trabalhar através deste projecto e efectuar as alterações em ambas as pastas.

6.3 Traduções Alternativas

Cada unidade poderá ter várias *traduções alternativas* associadas a ele. Essas traduções poderão aparecer durante a actualização dos ficheiros, quando o texto original é ligeiramente alterado. Nesse caso, a tradução antiga, em conjunto com o seu texto original (antigo) passará para a lista de traduções alternativas, para que estas não se percam.

Ao traduzir das aplicações, normalmente são usadas as ferramentas do 'gettext' para preparar os ficheiros de traduções. Quando o texto original muda, as ferramentas do 'gettext' actualizam os ficheiros das traduções e marcam os seus elementos com o texto original alterado como sendo *fuzzy* (ou *aproximada* noutra terminologia). Eles guardam o texto original, para que os tradutores possam ver as alterações que foram exactamente feitas ao certo. O Lokalize simplifica a vida do tradutor e realça as partes do texto original que foram alteradas na área de **Traduções Alternativas**.

O Manual do Lokalize



Capítulo 7

Programar o Lokalize

O Lokalize é extensível através de programas feitos em várias linguagens interpretadas, incluindo o Python e o JavaScript. Os programas são normalmente integrados na interface do Lokalize como itens do menu (para os quais poderá ter atribuído um atalho do teclado). A localização e o nome do item do menu para o programa é definida no seu ficheiro `.rc` associado. Em cada projecto aberto, o Lokalize analisa a pasta `PROJECTDIR/lokalize-scripts` à procura de ficheiros `.rc` e adiciona-os a um ficheiro de *cache* chamado `PROJECTDIR/lokalize-scripts/scripts.rc` (de modo a que não o adicione ao sistema de controlo de versões do projecto). Os ficheiros RC também contêm localizações de programas, os quais poderão ser relativos à pasta do ficheiro `.rc` ou a uma dada pasta de programas do sistema - ambos os casos serão tentados (de facto, eles *deverão* ser relativos, se quiser partilhar o ficheiro `.rc` com outras pessoas no seu projecto). Por exemplo, poderá indicar `../../scripts/lokalize/opensrc.py` para carregar o programa da [pasta global de programas do 'kde4-110n'](#) (isto é, não sendo específico para a sua língua).

Poderá encontrar alguns exemplos de ficheiros `.rc` na pasta de instalação do Lokalize (normalmente em `/usr/share/lokalize/scripts/`) e no [repositório do KDE](#). [Aqui](#) poderá encontrar mais exemplos de programas, incluindo o programa `check-gui.js`, em JavaScript, que é executado automaticamente na gravação de cada ficheiro. Se estiver à vontade com o Python ou o JavaScript, o código deverá ser intuitivo o suficiente.

Por baixo, estão as referências à API. Tudo o que estiver marcado como `Q_SCRIPTABLE` poderá ser usado a partir dos programas.

- Referência da API do objecto [Editor](#)
- Referência da API do objecto [Lokalize](#)
- Referência da API do objecto [Project](#)

Capítulo 8

Créditos e Licença

Lokalize

Programa com 'copyright' (c) 2007-2009 de Nick Shaforostoff shaforostoff@kde.ru

Algum código foi retirado do KBabel, o antecessor do Lokalize.

Documentação com 'copyright' (c) 2007-2009 de Nick Shaforostoff shaforostoff@kde.ru

Autor:

- Nick Shaforostoff [shaforostoff AT kde.ru](mailto:shaforostoff@kde.ru); Shankar Prasad [svenkate AT redhat.com](mailto:svenkate@redhat.com); Sweta Kothari [swkothar AT redhat.com](mailto:swkothar@redhat.com)

Veja a [página pessoal do Lokalize](#) para mais detalhes.

Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).