

Traducción de idiomas en Xoops

Documentación

Enviado por : joninzar

Publicado el : 26/11/2007 16:20:00

Os presentamos un trabajo que contiene indicaciones útiles con relación a la traducción en XOOPS. También puede ser de mucha utilidad en caso de tener problemas con alguna cadena de lenguaje en un módulo.

Lectura recomendada

Xoops trabaja con variables, prescindiendo en principio de los idiomas.

Así, Cuando vemos en español en el menú:

"Inicio" o "Home" en inglés

en realidad Xoops no ve ni Inicio ni Home, lo que está leyendo es una variable que se llama `_MB_SYSTEM_HOME`

Y luego, echa mano de unos archivos, en los que se traduce esa variable para el idioma correspondiente. Y según sea el idioma que se haya elegido, a la hora de presentar al usuario el concepto `_MB_SYSTEM_HOME`, Xoops irá a esos archivos para "traducirlo".

¿Dónde se guardan esas traducciones?

Xoops es muy ordenado. Y con los idiomas no es una excepción.

Los idiomas siempre estarán incluidos en un directorio, con el nombre del idioma. Normalmente en inglés, así la carpeta donde se recogen los archivos del idioma español, se llama spanish.

Y todos los idiomas que estén presentes se guardan en una carpeta de nombre language.

No hay una sola carpeta language dentro de Xoops. Veamos la estructura del Xoops 2.0.17, tal y como quedaría subido al servidor y antes de cargar módulos, mostrando sólo carpetas y expandiendo aquellas carpetas que contengan idiomas (en este caso ya contiene español):

cache

class

extras

images

include

kernel

language

.....**english**

.....**spanish**

modules

-**system**
-**languages**
-**english**
-**spanish**
- templates_c
- themes
- uploads

En este caso, sólo tenemos el módulo system, el único que viene con la distribución original de Xoops.

Vamos a ver dónde guarda lenguajes un módulo como el news (versión 1.56). Igual, sólo veremos carpetas y expandidas las que tienen lenguajes:

- news
 -admin
 -blocks
 -class
 -**fpdf**
 -**language**
 -**english.php (1)**
 -**french.php (1)**
 -images
 -include
 -js
 -**language**
 -**english**
 -**french**
 -pdf
 -seo
 -sql
 -templates

(1) este es un caso un poco excepcional. Este módulo para esa función, hacer pdf, utiliza no carpetas sino archivos english.php, etc. También se pueden crear y traducir archivos spanish.php

Traduciendo

Herramientas

Para traducir, podemos usar cualquier editor de texto o de código.

En Linux: gedit, kate, cualquiera de los editores de html o php, como Quanta, Bluefish, etc, etc.
En Windows: bloc de notas de Windows, Wordpad, Notepad, editores de html (como el HTML-Kit)

Lo que no conviene usar son: Ni procesadores de texto (tipo Word, OpenOffice Word procesor) ni en general editores HTML tipo WYSYG.

Qué vamos a traducir

Vamos a traducir al español, incluyendo una carpeta spanish a la carpeta language de news. No la creamos nueva, sino que seleccionamos y copiamos la carpeta english, y la pegamos dentro de la carpeta language, poniéndole como nombre spanish.

Ya está. Ahora la expandimos y vemos qué contiene (en burdeos carpetas y en negro archivos)

```
spanish
.....admin.php
.....blocks.php
.....index.html
.....mail_template
.....category_newstory_notify.tpl
.....global_newcategory_notify.tpl
.....global_newstory_notify.tpl
.....global_storysubmit_notify.tpl
.....index.html
.....story_approve_notify.tpl
.....topic_newstory_notify.tpl
.....main.php
.....modinfo.php
.....newsletter.php
```

Vale, vemos que entre los archivos, hay dos tipos diferentes: .php y .tpl

Los .php

La estructura típica de estos archivos .php, por ejemplo el inicio del admin.php, va a ser:

```
Â //Â $Id:Â admin.php,vÂ 1.18Â 2004/07/26Â 17:51:25Â hthouzardÂ ExpÂ $Â
Â //%%%%%%Â Â Â Â AdminÂ ModuleÂ NameÂ Â ArticlesÂ Â Â Â %%%%%%Â
Â define("_AM_DBUPDATED","DatabaseÂ UpdatedÂ Successfully!");Â
Â define("_AM_CONFIG","NewsÂ Configuration");Â
Â define("_AM_AUTOARTICLES","AutomatedÂ Articles");Â
Â define("_AM_STORYID","StoryÂ ID");Â
Â define("_AM_TITLE","Title");Â
Â define("_AM_TOPIC","Topic");Â
Â define("_AM_POSTER","Poster");Â
Â define("_AM_PROGRAMMED","ProgrammedÂ Date/Time");Â
Â define("_AM_ACTION","Action");Â
Â define("_AM_EDIT","Edit");Â
Â define("_AM_DELETE","Delete");Â
Â define("_AM_LAST10ARTS","LastÂ %dÂ Articles");

// etc etc //
```

Lo que vamos a traducir son las líneas tipo define. Cojo una línea y voy a poner en color azul lo que NO tenemos que tocar y en verde, lo que sí vamos a modificar. Lo pongo también en negrita para verlo mejor.

```
define("_AM_DBUPDATED","Database Updated Successfully!");
```

Hay algunas cosas que siempre debemos respetar:

1.- No tocar lo que he puesto en azul, incluyendo " y () y ;

2.- La expresión siempre debe acabar con ");

3.- Nuestra frase en español una vez traducida, siempre debe quedar entre " "

4.- Si por una razón, una frase no podemos traducirla, bien porque no sabemos lo que quiere decir o bien porque no sabemos a qué se refiere, no lo borres, déjalo en inglés como estaba. Siempre dará más información al usuario que no ver nada.

5.- Si alguna vez debemos poner comillas dentro de la frase que se deben ver, delante de las comillas se debe poner una barra invertida . Por ejemplo:
Supongamos este define:

```
define("_TIP_EXAMPLE","This is a tipycal example");
```

Queremos poner y que se vea: Este es un "típico" ejemplo.
Si hacemos esta traducción:

```
define("_AM_DBUPDATED","Este es un "típico" ejemplo.");
```

Como mínimo, nuestro texto no se verá, si es que no nos da un error. Vale, ¿cómo se hace? así:

```
define("_AM_DBUPDATED","Este es un "típico" ejemplo.");
```

6.- Hay -defines" que contienen etiquetas html (en burdeos). Las respetaremos:

```
define("_MB_NEWS_WHAT_PUBLISH","What do you want to publish  
in the spotlight ?");
```

Traduciremos así:

```
define("_MB_NEWS_WHAT_PUBLISH", "¿Qué quieres publicar  
en el spotlight ?");
```

7.- En ocasiones aparece una expresión como ésta %s

```
define("_NW_THEREAREINTOTAL","There are %s article(s) in total");
```

Traduiremos la frase, pero respetando %s y teniendo en cuenta que ese símbolo quiere decir que ahí va a ir algo variable, el resultado de una consulta, etc. En este caso el número de artículos que nos encontra

8.- Cuidado con la codificación (si utilizáis sobre todo editores Linux). Generalmente, guardaremos los archivos con codificación ISO (ISO-8859-1 o ISO-8859-15). Con editores Windows, se guardarán seguramente con codificación ISO.

Los comentarios en php

Puede que te apetezca dejar notas dentro del php que has traducido.

- por ejemplo para señalar que más adelante se debe revisar,
- o bien para dejar constancia de que lo has traducido tú,
- o bien para explicar porqué has traducido no sé qué...

Para eso, dejaríamos un comentario, esto es, una parte de código que cuando se ejecute el php no se leerá, sin embargo, cuando un "humano" vea físicamente el contenido del archivo, los podrá leer.

Hay dos formas:

Usando // Escribiríamos:

```
// este howto lo ha escrito Joni
```

Las limitaciones de este comentario es que no puede partirse la línea, sino, intentará leer la parte de abajo. Por ejemplo, escribirlo así sería ilegal:

```
// este howto lo ha escrito  
Joni
```

Usando /* */ Ponemos nuestro comentario entre /* y */ Se puede partir la línea. Por eso, serían legales:

```
/* este howto lo ha escrito Joni */  
/* este howto lo ha escrito  
Joni */
```

Los TPL

Los archivos TPL son un poco diferentes. Vamos a ver la estructura de category_newstory_notify.tpl:

```
Hello {X_USERNAME},  
Â  
Â Â new story "{STORY_NAME}" has been added at {X_SITENAME}.  
Â  
Â You can view this story here:  
Â {STORY_URL}  
Â  
Â -----  
Â
```

Â YouÂ areÂ receivingÂ thisÂ messageÂ becauseÂ youÂ selectedÂ toÂ beÂ notifiedÂ whenÂ newÂ storiesÂ areÂ addedÂ toÂ ourÂ site.

Â

Â IfÂ thisÂ isÂ anÂ errorÂ orÂ youÂ wishÂ notÂ toÂ receiveÂ furtherÂ suchÂ notifications,Â pleaseÂ updateÂ yourÂ subscriptionsÂ byÂ visitingÂ theÂ linkÂ below:

Â {X_UNSUBSCRIBE_URL}

Â

Â PleaseÂ doÂ notÂ replyÂ toÂ thisÂ message.

Â

Â -----

Â

Â {X_SITENAME}Â ({X_SITEURL})Â

Â webmaster

Â {X_ADMINMAIL}

Estos archivos son más amigables para traducir. Los traduciremos tal cual, respetando saltos de línea.

Lo único, que esas etiquetas smarty ({X_UNAME}) no se deben tocar. Esas etiquetas son huecos que Xoops reserva para rellenar con determinadas variables.

Su contenido nos da una pista de qué irá ahí: {X_UNAME} hace referencia al nombre del usuario (user name) al que se mandará. Estas etiquetas son para definir envíos por mail.

Y ahora ¿qué?

Pues puedes hacer dos cosas:

- a) Participar del espíritu "privativo" y quedártelo para tí solito, que lo tuyo te ha costado.
- b) o bien, participar del espíritu Open Source, y compartir tu trabajo con otros usuarios, y así corresponder a otros, que seguro que tú te has instalado gratis el fruto del trabajo de otra gente. Por ejemplo el mismo Xoops.

Está claro cuál es mi opinión, ¿verdad?

Pues adelante.

Lo que haremos será meter en un zip, gzip, tar.gz, etc nuestro trabajo y subirlo, por ejemplo a XoopsAddons.

Mi costumbre es repetir la misma estructura del módulo, pero eliminando los archivos o carpetas que no se han tocado o no son de traducción. Eso permite subirlo más fácilmente al servidor, sin tener que "hurgar" tanto.

El paquete del news por ejemplo quedaría así (compáralo con el anterior). Carpetas en burdeos y archivos en negro:

news

.....fpdf

.....language

.....spanish.php
.....language
.....spanish
.....mail_template
.....category_newstory_notify.tpl
.....global_newcategory_notify.tpl
.....global_newstory_notify.tpl
.....global_storysubmit_notify.tpl
.....story_approve_notify.tpl
.....topic_newstory_notify.tpl
.....admin.php
.....blocks.php
.....main.php
.....modinfo.php
.....newsletter.php

Pero, no obstante, tú hazlo como quieras, pero compártelo con los demás, por favor.

(Lo podéis ver en formato html [aquí](#).)