

import Callout from “nexta-theme-docs/callout”;

1. 翻译接口

编号	平台接口/文档	说明
1	接口-上传中文原文	后端必接

1.1 整体流程

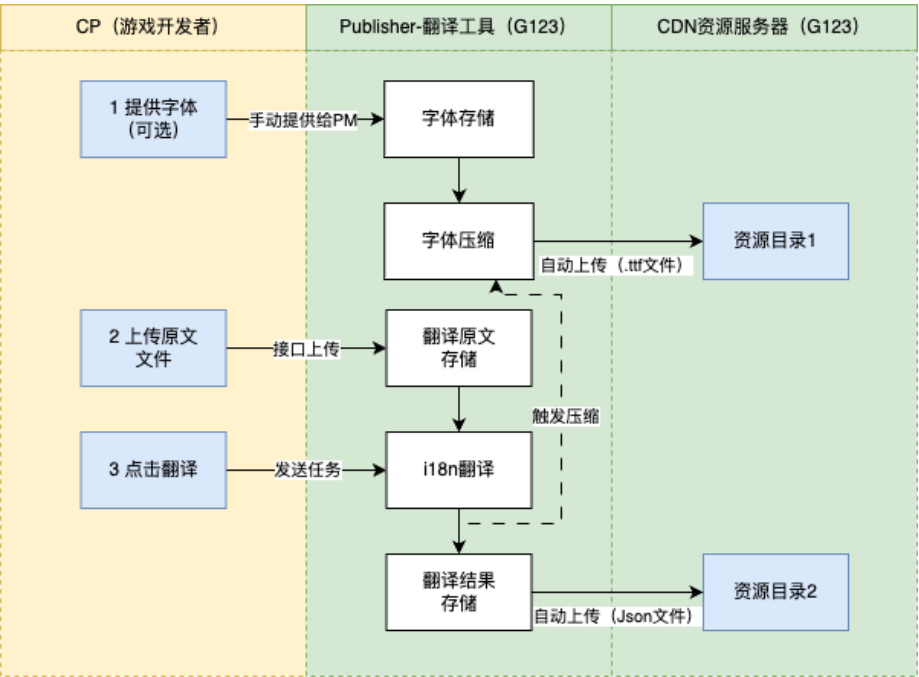


图 1: translation workflow

1.1.1 业务流程 游戏源码需要适配i18n(internationalization)、分离出文本内容。

1.1.2 接入步骤

1. **提供字体（可选）**，如欲使用专有字体，请先将字体提供给 G123 开发人员。若无需求可忽略此步骤。
2. **上传中文原文**，通过CP 用翻译工具UI 上传，或调用上传中文原文接口，CP 将需要翻译的内容发给 G123 平台，进行翻译。

CP 用翻译工具的用户名和密码请联系平台获取。

同一文件内容如果有变化可以多次上传，但文件名请保持保持一致。平台翻译工具以 `文件名/key` 做为该词条在系统内的唯一 ID。强烈建议使用有意义的文档名，例如：weapen.json, item.json 等。

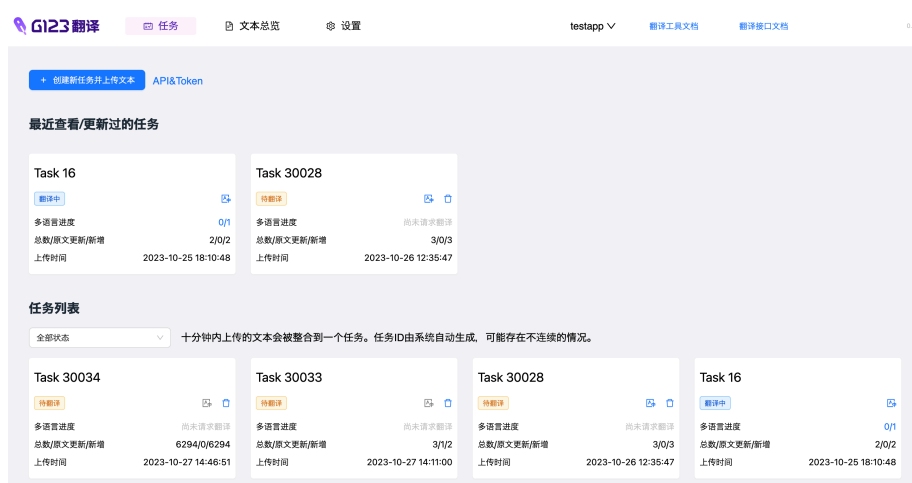


图 2: translation workflow

3. **查看翻译任务**，上传成功后，可以在CP 用翻译工具任务界面查看任务。
4. **点击请求翻译**，确认该翻译任务文本无误后，点击【请求翻译】、设定翻译语言后，确认发送。
5. **等待接收提醒**，当翻译任务完成时，钉钉群会发送通知信息。
6. **下载翻译文本**，平台推送过的翻译文本可随时在CP 用翻译工具的文本总览界面，或者各任务的详情界面里下载。

目录结构解释

/版本号/g123/i18n/语言/

```
---fonts/  
---texts/
```

1.2 接口一上传中文原文

请求方式

请求方: CP, 响应方: G123

正式环境 **【POST】** <https://api.g123.jp/api/cp/v1/text-file/{appId}>

```
curl -X 'POST' \  
  'https://api.stg.g123.jp/api/cp/v1/text-file/{appId}' \  
-H 'accept: application/json' \  
-H 'Authorization: AUTHORIZATION_TOKEN' \  
-H 'Content-Type: multipart/form-data' \  
-F 'file=@file_path.json;type=application/json'
```

入参说明 Request

header 参数

字段名称	字段类型	说明	是否必传	备注
Content-Type	multipart/form-data		Yes	
Authorization	string		Yes	在 Publisher 后台获取 AUTHORIZATION_TOKEN

query 参数 (占位符)

字段名称	字段类型	说明	是否必传	备注
appId	string		Yes	appId, 联系平台获取

body 参数

字段名称	字段类型	说明	是否必传	备注
file			Yes	文件的格式, 参考下面 json 格式要求

json 格式要求

- Key-Value 要求:
 - 单层非嵌套
 - 中文原文
 - 字符串类型 (123 -> "123")
- 文件名要求:
 - Key 的命名不要加语言 code 后缀。
 - 请用英数字加下划线的组合 (例: sourcelang_g123_1)
- 单个文件大小: 小于 **2.0MB**

json 文件格式示例

```
{
  "menu_aution_01": " 个人拍卖",
  "menu_boss_01": " 狩猎领主",
  "menu_boss_02": " 狩猎领主",
  "menu_shot_box_01": " 狩猎宝箱",
  "menu_shop_box_02": " 狩猎宝箱",
  "menu_battle_union_01": " 公会战",
  "menu_battle_personal_02": " 个人战",
  "menu_union_01": " 公会争霸",
  "menu_union_o2": " 公会争霸",
  "menu_mine_light_01": " 光源矿脉",
  "menu_mine_light_02": " 光源矿脉"
}
```

1.3 多语言资源 CDN

加速游戏开发与发版过程、减少人为因素影响等。

- S3 的上传路径如下、各语言的文件名称一致。(即 CP 方推送来的中文文本的文件名)

s3://staging-legolas-gamedemo-statics/1.0.0/g123/i18n/en/texts/en.json

s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/en/texts/{filename}.json
 s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/ja/texts/{filename}.json
 s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/ko/texts/{filename}.json
 s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/zh-TW/texts/{filename}.json

- 客户端内请使用相对路径访问特定资源 g123/i18n/en/texts/en.json
- H5 入口切到版本 {ver} 后、以上资源对应的公网链接如下 <https://gamedemo.stg.g123-cpp.com/{ver}/g123/>

<https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/en/texts/{filename}.json>
<https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/ja/texts/{filename}.json>
<https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/ko/texts/{filename}.json>
<https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/zh-TW/texts/{filename}.json>

- 建议游戏客户端支持 gz 文件解压、加速资源下载。

字体

后台自动化压缩、无需人工介入与 Review。

- 时机：工具内触发上传语言文本资源至游戏客户端 S3 桶内时。
- 行为：使用该语言文本对大字体文件进行压缩（去掉不使用文本的字体）、并上传压缩后的字体资源至客户端 S3 桶。
- 版本：跟随文本资源的版本。
- S3 的上传路径如下、各语言的文件名一致。(即 CP 上传的字体文件名。若使用平台提供字体、请在翻译工具内选择、文件名统一为:fonts.ttf)

s3://staging-legolas-gamedemo-statics/1.0.0/g123/i18n/en

s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/en/fonts/{filename}.ttf
 s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/ja/fonts/{filename}.ttf
 s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/ko/fonts/{filename}.ttf
 s3://{environment}-legolas-{appid}-statics/{ver}/g123/i18n/zh-TW/fonts/{filename}.ttf

- 客户端内请使用相对路径访问特定资源 g123/i18n/en/fonts/en.ttf
- H5 入口切到版本 {ver} 后、以上资源对应的公网链接如下 <https://gamedemo.stg.g123-cpp.com/{ver}/g123/>

<https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/en/fonts/{filename}.ttf>

https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/ja/fonts/{filename}.ttf
 https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/ko/fonts/{filename}.ttf
 https://{appid}.{env}.g123-cpp.com/{ver}/g123/i18n/zh-TW/fonts/{filename}.ttf

- 聊天对话，玩家名称等请用系统默认字体，不要使用翻译同步过来的字体，避免出现字体缺失导致的样式问题。

注

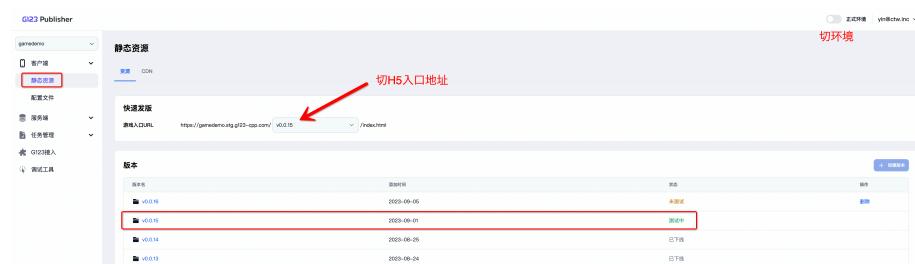


图 4: workflow

1.4 翻译工具可供下载的 Language

根据游戏各语言的翻译进度，必要时请和游戏 PM 确认。| 语言 | Language | | — | ——— | | 日语 | ja | | 英语 | en | | 繁体中文 | zh-TW | | 西班牙语 | es | | 法语 | fr | | 德语 | de | | 韩语 | ko | | 意大利语 | it | | 印度尼西亚语 | id | | 葡萄牙语 | pt | | 菲律宾语 | tl | | 越南语 | vi | | 荷兰语 | nl |

注：平台会根据市场情况酌情新增语言支持，语言参数采用的标准为：ISO 639-1