

Trilha – Golang

Arthur Silva

Estag @ Globo.com



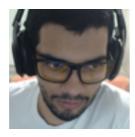


Processando milhares de arquivos em segundos para ajudar comunidades de traduções usando Go



@arxdsilva

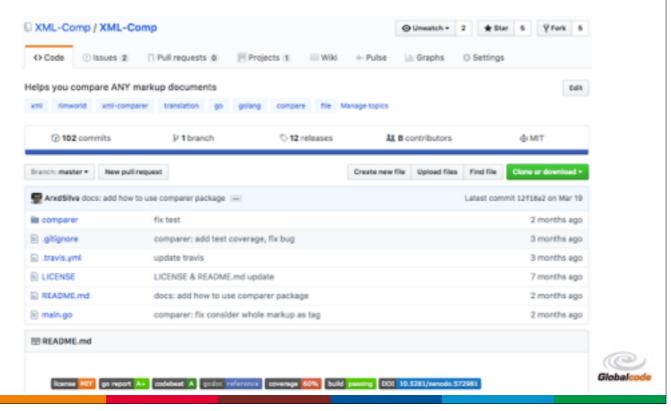




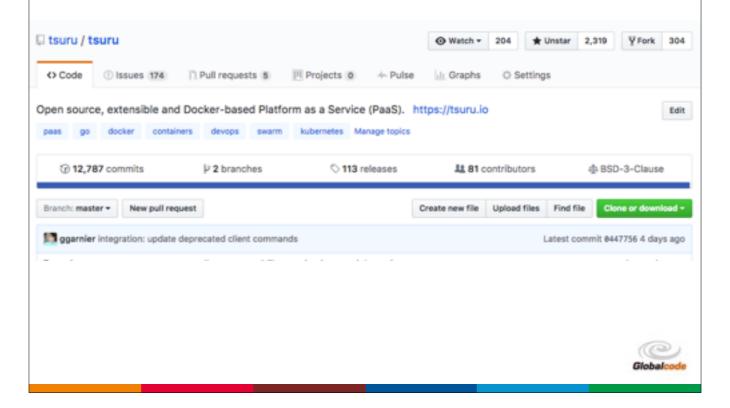
- Computer Engineering Student @ UVA
- > Intern @ globo.com
- > Tsuru PaaS (tsuru.io)
- > XML-Comp (github.com/xml-comp)



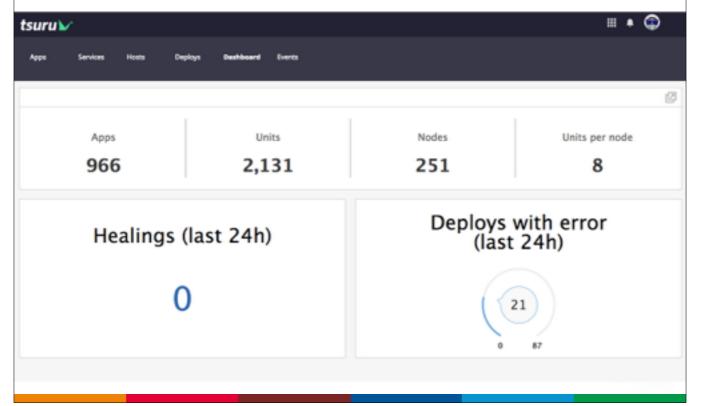










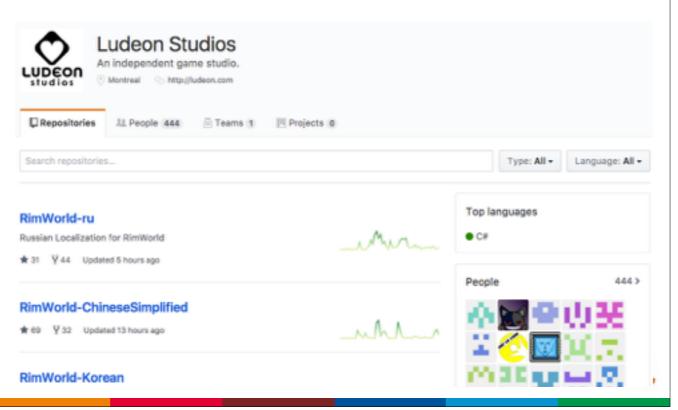






Traduções





Contexto



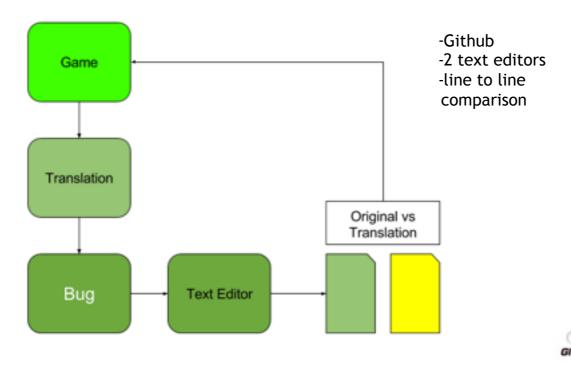
- >Pré-alpha
- >440+ tradutores
- Mudanças constantes
- Alto tempo para tradução
- Dependente de comparação linha a linha
- Baixo conhecimento tecnológico dos tradutores



Processo de tradução THE DEVELOPER'S CONFERENCE Game Translation Original vs Translation Original vs Translation Original vs Translation

Processo de tradução





Ferramenta



- Baixo conhecimento necessário
- >Alta eficiência
- **>**Rápido
- Confiável
- **>**.xml



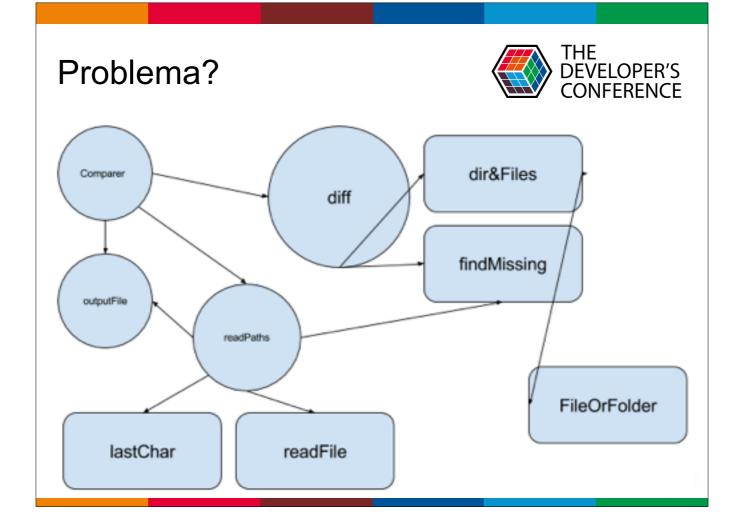
A ferramenta



- Inputs: pasta Origem (EN) e Tradução (~)
- > Entrar na pasta
- > Abrir arquivos
- Guardar tag de cada linha
- Comparar tags Origem-Tradução
- Gerar diff's



EXTREME GOHORSE PROCESS - 2 hrs

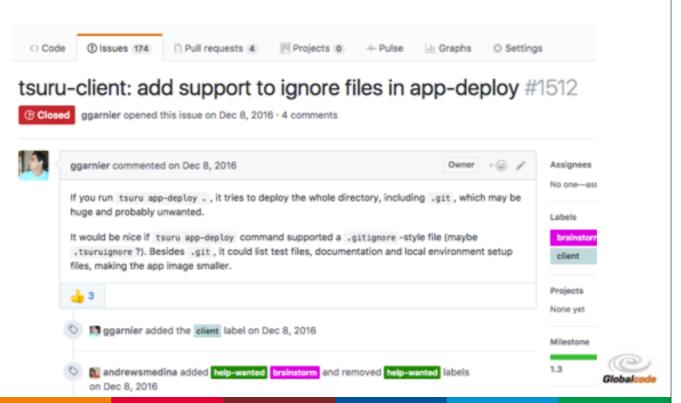




somente era permitida comparação pasta-a-pasta, criado processo repetitivo para projetos grandes (como o rimworld), MAS funcionava.

Escalando





.tsuruignore Ignorar arquivos/pastas Menor tamanho de imagem da app

.tsuruignore



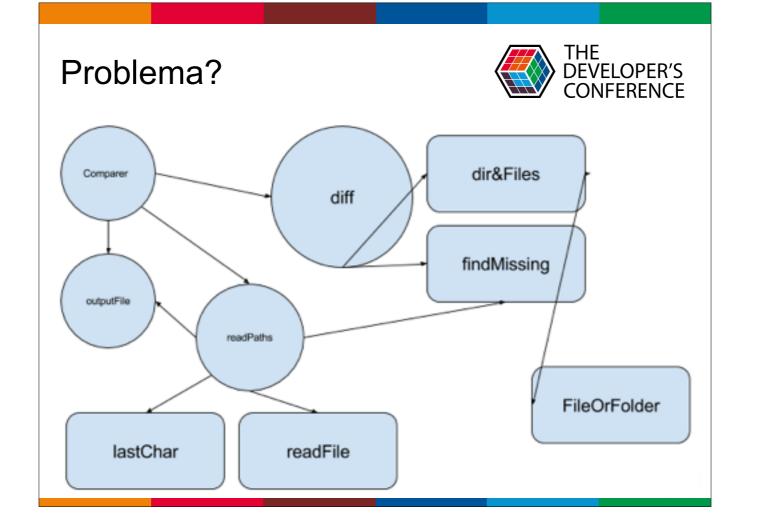
- Ler padrões
- Guardar padrões
- > Leitura do repositório
- Guardar localização dos padrões
- > Deploy + inteligente



THE DEVELOPER'S CONFERENCE .tsuruignore Deploy - client .git *_test.go Separar .tsuruignore padrões path list pathFinder "Web" Adicionar? Unit Unit API **Pasta** Compactada Unit Unit

Antes de ler a pasta o processo de deploy (cliente) procura pelo arquivo `.tsuruignore`, armazena os padrões e os procura pathfinder: de forma recursiva encontra arquivos que sejam dos padrões especificados EXATAMENTO OQ QUERIA: olhar todas as pastas / arquivos

Escalando THE DEVELOPER'S CONFERENCE Add Missing Tags to file ReadFile (Original) ReadFile (Translation)



Coding



```
func Compare(original, translation string) error {
    missFiles, missFolders, err := diff(original, translation)
    if err != nil {
        return err
    }
    if missFolders != nil {
            if err := createOutuputFile(translation, "", "missingFolders.txt", missFolders); err != nil {
                return err
          }
    }
    if (missFiles != nil) && (len(missFiles) > 0) {
            if err := createOutuputFile(translation, "", "missingFiles.txt", missFiles); err != nil {
                return err
          }
    if err := readFiles(original, translation); err != nil {
            return err
    }
    return nil
}
```

`if err != nil` == `catch` no java gerava 2 diffs: pastas que faltam / arquivos que faltam, diffs de tags armazenadas na traducao

Coding



```
func Compare(original, translation string) error {
       originalDir, err := readDir(original)
       if err != nil {
               return err
       for _, f := range originalDir {
               if f.IsDir() {
                       errDirExists := checkTransDirExists(f.Name(), translation)
                       if errDirExists != nil {
                               return errDirExists
                       errCompare := Compare(filepath.Join(original, f.Name()), filepath.Join(translation, f.Name()))
                       if errCompare != nil {
                               return errCompare
               } else {
                       Docs += 2
                       errRead := readFiles(filepath.Join(original, f.Name()), filepath.Join(translation, f.Name()))
                       if errRead != nil {
                               return errRead
       return nil
```

com base no diretório original: checa tudo que ha dentro, diretório > existe na trad?, ok compara | arquivo: compara

Projeto pode escalar em tamanho

Gargalo



Globalcode

>Slice vs Maps

Encontrar elementos no Mapa é bem mais rápido que em slice | operações em slices em Go são 'feias' Mais complexa: ordenar 2 slices > checar equidade > iterar em 2 slices alterando 1 deles > retornar alterado

Gargalo



>Slice vs Maps

```
func findMissing(original, translation map[string]string)
    missing := make(map[string]string)
    if reflect.DeepEqual(original, translation) {
        return nil
    }
    for k, v := range original {
        if _, ok := translation[k]; !ok {
            missing[k] = v
        }
    }
    return missing
}
```



Menos complexo: cria retorno > checar equidade > checa existencia > add? > retorna

Conclusão

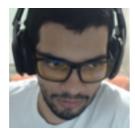


- **>**Rápido
- Fácil
- > Performático
 - Tsuru 4kk logs/dia
 - >API cartola 200k req/s
- **>**Futuro
 - >Suporte total ao Windows
 - Aviso de tags deprecadas



Obrigado!





- twitter.com/arxdsilva
- github.com/arxdsilva
- >arthur.silva@corp.globo.com



Perguntas?



