## 

i.A. Prof. Dr. Werner König

505 GUI - Programmieren Graphischer Oberflächen

2021, Leon Etienne, Issam Charef

Abhandlung zur Mehrsprachigkeit in der modernen

Informatik

*Schwerpunkt: Webentwicklung*

# Inhalt

[1 Inhalt 2](#_Toc72972953)

[2 Vorwort 3](#_Toc72972954)

[3 Problemstellung 3](#_Toc72972955)

[4 Zielsetzung 3](#_Toc72972956)

[5 Recherche 3](#_Toc72972957)

[5.1 Primärmethoden 3](#_Toc72972958)

[5.1.1 Dynamische Übersetzung 3](#_Toc72972959)

[5.1.2 Statische Übersetzung 3](#_Toc72972960)

[5.2 Ausgeschlossene Problemstellungen 4](#_Toc72972961)

[5.3 Vor- und Nachteile der versch. Methoden 4](#_Toc72972962)

[5.3.1 Dynamische Übersetzung 4](#_Toc72972963)

[5.3.2 Statische Übersetzung 4](#_Toc72972964)

[I. Implementation der Methoden 4](#_Toc72972965)

[II. Fazit 4](#_Toc72972966)

[III. Verweise 5](#_Toc72972967)

# Vorwort

Diese Ausarbeitung entstand im Rahmen des Kursmodules 505 – Programmierung Grafischer Benutzeroberflächen[[1]](#footnote-1) unter Kursführung durch Prof. Dr. Werner König, Hochschule Worms, University of Applied Sciences, in Form der zu erbringenden Prüfleistung. Ziel dieser Arbeit ist es, das Konzept, sowie Lösungsansätze der Mehrsprachigkeit in der Informatik, zu ermitteln, in der Praxis explorativ zu testen und diese Ergebnisse der Gesamtheit des Kursmodules zur Verfügung zu stellen.

# Problemstellung

Die Informatik ist ein internationales Geschehen. Sie steht über jeglicher Landesgrenze, jedoch bestehen immer noch Sprachbarrieren. Informatik ist heutzutage so allgegenwertig, dass sie fast schon ein Existenzkriterium für jedermann ist. Auch für diejenigen, die kein Englisch sprechen. So steht es an hoher Priorität niemanden zurückzulassen.

# Zielsetzung

Es soll gegeben sein, dass sämtliche linguistikabhängigen Ressourcen sprachübergreifend zur Verfügung stehen. Dies schließt hauptsächlich Text, aber auch Grafiken, sowie Videoquellen ein. Ebenso betroffen sind Hyperlinks, Sprachwiedergaben wie z.B. Podcasts und herunterladbare Dokumente.

# Recherche

In Anbetracht dessen, dass ein Teammitglied im Praxisverbund studiert und im Partnerunternehmen[[2]](#footnote-2) in der Webentwicklungsbranche tätig ist, bietet sich dem Team ein großes Spektrum an state-of-the-art Beispielen[[3]](#footnote-3), wie professionelle Anwendungsentwickler an die Themenstellung „Mehrsprachigkeit“ herangehen.

## Primärmethoden

Grundsätzlich unterteilen sich sämtliche Übersetzungsautomatismen in zwei Klassen: “Dynamische Übersetzung“, und „Statische Übersetzung“.

### Dynamische Übersetzung

Die dynamische Übersetzung zeichnet sich weitestgehend dadurch aus, dass sämtliche Inhalte maschinell übersetzt werden. Dies gescheit entweder über in der Applikation eingebettete Funktionsautomatismen, oder durch Dienste Dritter. Ein populärer Anbieter hierbei ist *Google[[4]](#footnote-4)* mit *Google Cloud Translation[[5]](#footnote-5)*.

Es ist nicht ausgeschlossen, dass auch Medien dynamisch übersetzt werden, jedoch ist das eine weitaus anspruchsvollere Problemstellung, die mit großen Parallelen zu maschinellem Lernen verbunden ist. Google bietet bereits diverse Anwendungen an, die Audioübersetzungen in Echtzeit liefern[[6]](#footnote-6) und sogar visuelle Medien übersetzen können[[7]](#footnote-7).

Die dynamische Übersetzung von (externen) Verlinkungen hingegen erweist sich als große Hürde. Hierfür müsste der angewandte Automatismus nicht nur die Grundessenz der Themenstellung der Webseite verstehen, sondern auch wissen, welche n-sprachige Quelle nun der nativ-sprachigen entsprechen würde.

### Statische Übersetzung

Bei der statischen Übersetzung ist jede Sprachvariante einer Quelle bereits im Voraus definiert. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Vor zehn Jahren (rel. 2021) war es noch allgegenwärtig, dass dieselbe Webseite in statischer Form mehrfach in verschiedenen Sprachvarianten gehostet wird. Heutzutage werden hierzu entweder\* Sprachdateien verwendet, in denen, meist in Form von Key-Value-Pairs (KVP)[[8]](#footnote-8), lokalisierte Textbruchstücke einem internen Identifier zugeordnet werden. Dort findet ebenfalls die Pflege statt. Diese Textbruchstücke können beliebiges darstellen, da man sie bedingungslos im Seitenquelltext einsetzen darf. So ist es nicht von Relevanz, ob ein KVP nun ein Wort übersetzt, eine angepasste URL zu einer Ressource, oder gar länderspezifische Elemente, wie z. B. ein Cookiebanner, enthält.

\*Oftmals, insbesondere bei Verwendung eines Content Management Systems (CMS)[[9]](#footnote-9), werden Sprachvarianten in einem Datenbanksystem gespeichert. Das Hauptmerkmal eines CMS ist, dass es eine Benutzeroberfläche bietet, um alle Inhalte, nicht nur, aber auch, die Sprachvarianten zu pflegen. Der große Vorteil hierbei ist, dass es eventuell Fehlermeldungen erheben kann, sollte eine Sprachvariante z. B. noch leer sein. Ebenfalls ist es nicht unüblich, dass CMS die Werte hinter des statischen Übersetzungsautomaten dynamisch genieren kann.

Unabhängig davon, ob statisch oder dynamisch übersetzt wird, muss es immer eine Fallback- Sprache oder Ressource geben. Sollte eine Sprachvariante nicht laden, oder das gefragte Element nicht gedeckt sein, sollte zumindest die Weltsprache angezeigt werden.

## Ausgeschlossene Problemstellungen

Einige Problemstellungen stellen sich als besonders herausfordernd dar. Diese Ansätze werden in dieser Ausarbeitung nicht näher dargelegt. Diese sind hauptsächlich, aber nicht ausschließlich:

1. Sprachartefakte, wie in z. B. Isländisch: Hier verändert sich die Schreibweise einzelner Wörter basierend auf dem Rest des Textes.[[10]](#footnote-10)
2. Dynamische Übersetzung von Medien.
3. Kombination von Right-To-Left (RTL) und Left-To-Right (LTR) orientierten Sprachsystemen.

(z. B. Erwähnung eines deutschen Namens in einem arabischen Text).

1. Zeitzonen.
2. Emoticons.

## Vor- und Nachteile der versch. Methoden

### Dynamische Übersetzung

Die dynamische Übersetzung ermöglicht es, insbesondere in großen Projekten, mit wenig Aufwand eine enorme Menge an Sprachen abzudecken.

Allerdings ist die Übersetzungsqualität oft mangelhaft und beschränkt sich darauf, dass Benutzer die Grundlegenden Informationen erhalten.

### Statische Übersetzung

Die Implementierung eines statischen Übersetzungsautomatismus ist weitaus unkomplizierter als ein die eines dynamischen. Im Kontrast dazu ist die Pflege eines großen, statisch übersetzten Projektes mit beträchtlichem Aufwand verbunden. Jede sprachabhängige Ressource, auch Text, muss sofort in jeder bereitgestellten Sprache angelegt werden. Änderungen müssen demgemäß in sämtlichen Sprachen erfolgen.

Dem Aufwand entsprechend kann die Übersetzungsqualität tadellos ausfallen. Im Idealfall beauftragt der\*die Redakteur\*in eine\*n Übersetzungsdienstleister\*in und lässt somit professionelle Sprachvarianten anfertigen.

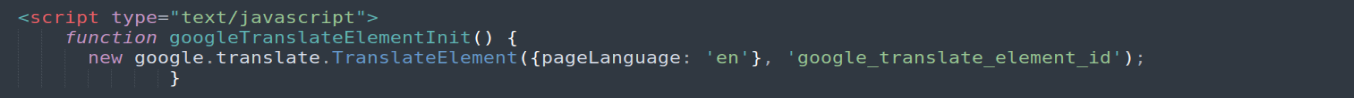
# Implementation der Methoden

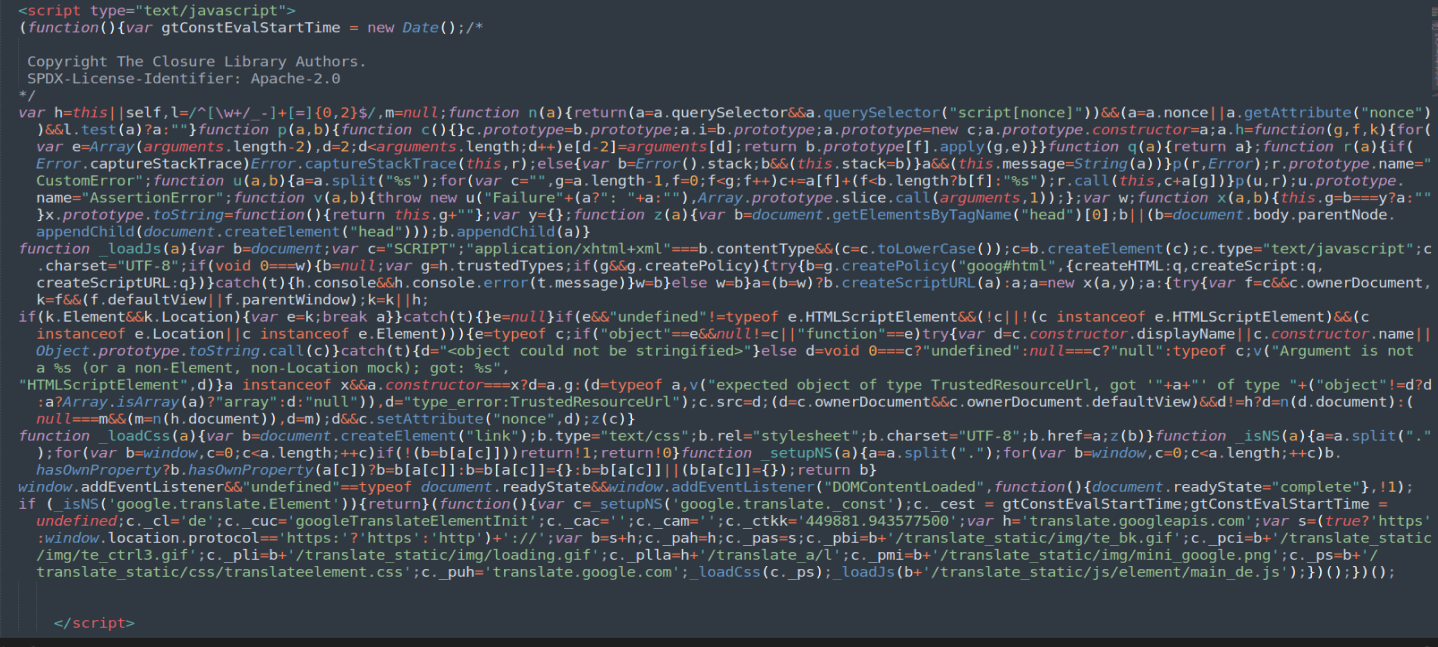
## Dynamische Übersetzung

Die dynamische Übersetzung kann in verschiedenen Methoden implementiert werden.

Es gibt verschiedenen Tools und Frameworks, die diese anbieten. Im Fall der Webentwicklung kann der Google Cloud Translation sehr hilfreich sein, da es einfach implementierbar ist.

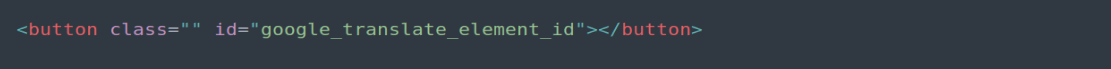
Die Implementierung kann durch das Einfügen einen JavaScript Code in der Webseite, wo die Mehrsprachigkeit umgesetzt werden soll.





Das Skript soll so aussehen, damit kann nicht viel angefangen werden aber es geht hier hauptsichtlich um eine Query Anfrage, die die Sprachtexte von der aktuellen Seite nimmst und im Google Translate Datenbank suchst und die passenden Worte bzw. Sätze übersetzt und dann die Texte zusammenfügt und dann wird das ganze nochmal in unserer aktuellen Seite geschickt und dann wird es in unserer JavaScript Dokument angezeigt. Bevor das alles geschehen wird, der Skript holt von der Datenbank alle Sprachen, die die API anbietet.

Das anzeigen von allen Sprachen, die Google Cloud Translation anbietet kann einfach über so einen Button angezeigt werden, da wie schon mal erwähnt das Skript alle möglichen Sprachen von der Datenbank holt.



Nach der Implementierung dieses API soll jetzt die Mehrsprachigkeit funktionieren.

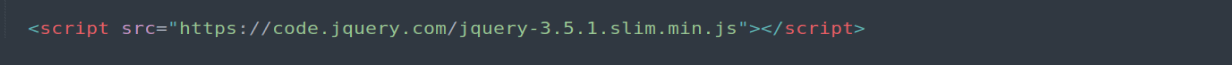
Empfehlung:

Nach der Implementierung der Google Translate API zeigt Google seinen Logo und um dieses zu löschen oder zu ändern zu einem eigenen Logo kann es einfach mit einer Stylesheet-Sprache für elektronische Dokumente

Beispiele:

* CSS
* SCSS
* XSL
* Bootstrap, foundation oder andere CSS Frameworks

NB: eine Integration von jQuery ist hier erforderlich. Da die übersetzten Text werden direkt vom Client aufgerufen werden und nicht vom Server . So wird die Integration von jQuery gemacht:



Hier wurde die abgekürzte (slim.min) 3.5.1 Version vom jQuery benutzt und das ist die aktuelle Version, es könnte sich dieses Dokument mit der Zeit veraltet deswegen um die neue Version zu finde -> [jQuery](https://jquery.com/download/)

## Statische Übersetzung

### PHP

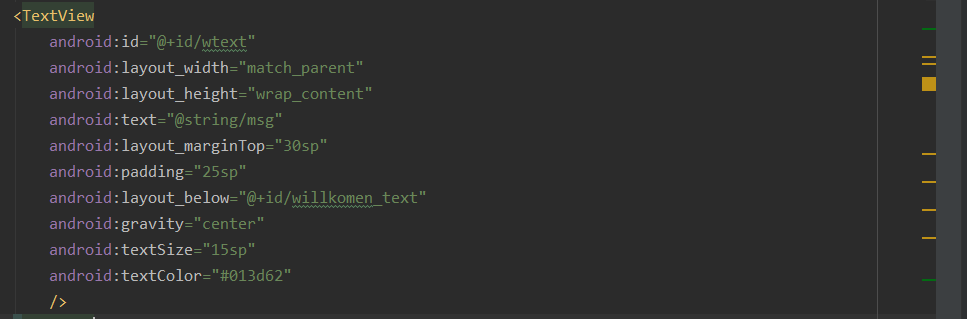
Die statische Übersetzung ist generell implementierbar, indem es alle Strings bzw. Texte in einer JSON – Datenbank – XML – Word oder auch Excel Datei schreibt und dann werden alle Texte manuell übersetzt. Für kleine Projekte ist die Übersetzung meistens vom Entwickler oder dem Projektinhaber zu machen aber für Größe Projekte wird sie über eine interne Dolmetscherabteilung oder auch externe für die Firma keine hat.

### Java oder Kotlin

Die Umsetzung unter Kotlin und Java unterscheidet sich ausschließlich durch das Datenstrukturformat der Sprachdateien. Diese verwendet XML-artige Dateien, die vom IDE (Android Studio beispielerweise) generiert werden können.

Vorgehensweise zu der Implementierung einer statischen Übersetzung mit dem Java/Kotlin:

* Nachdem ein neues Projekt angelegt werden, ist hier beispielerweise ein TextView im Layout angelegt wurde.



* Den wichtigsten Elementen, die hier zu betrachten sind, sind:
  + - Android:id: Der ID wird gebraucht um den TextView wieder in der Klasse

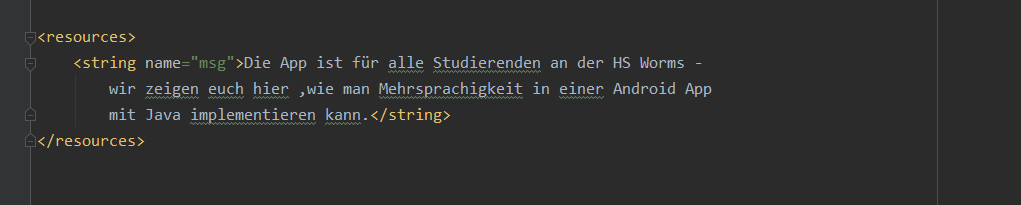
zu finden.

* + - Android:text: ist zuständig um den Text in dem TextView zu schreiben.

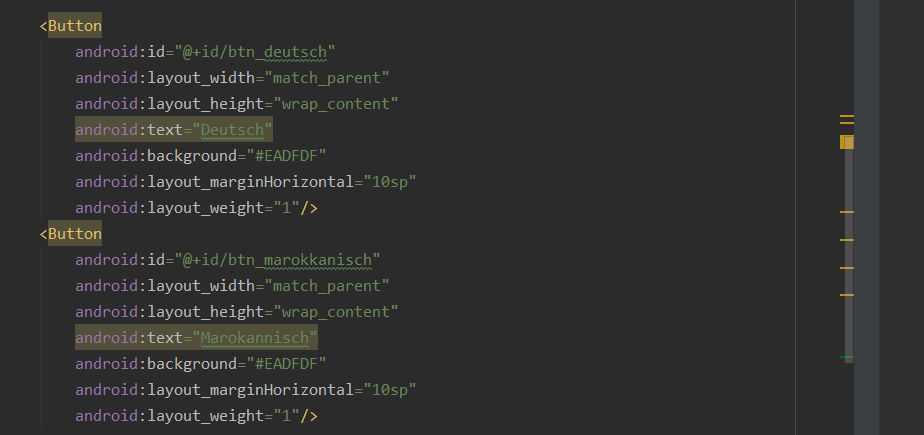
Hier ist sehr wichtig, dass der Text nicht direkt im TextView geschrieben wird sonst kann keine Mehrsprachigkeit implementiert werden.

* + - Android:id: Der ID wird gebraucht um den TextView wieder in der Klasse

zu finden.



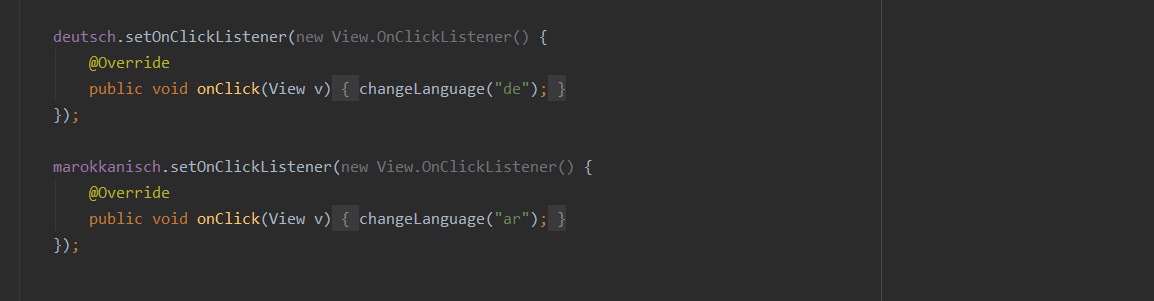
* Hier werden die 2 Buttons um zwischen die Sprachen zu wechseln.
* Hier ist wichtig nur das Android:id um die Buttons wieder in der Klasse zu finden.



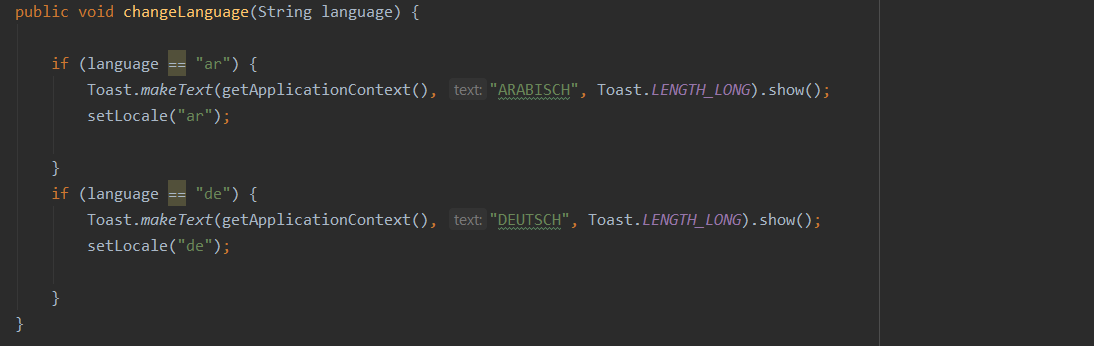
Bemerkung: Android:text ist hier direkt in den Buttons geschrieben, weil es bei allen Sprachen gleichbleiben muss.

* Die Buttons werden hier in unser Klasse aufgerufen und mit der Override Methode setOnClickListener implementiert, um das Verhalten nach dem Einklicken zu bestimmen.

Anschließend ist eine Funktion changeLanguage aufgerufen.

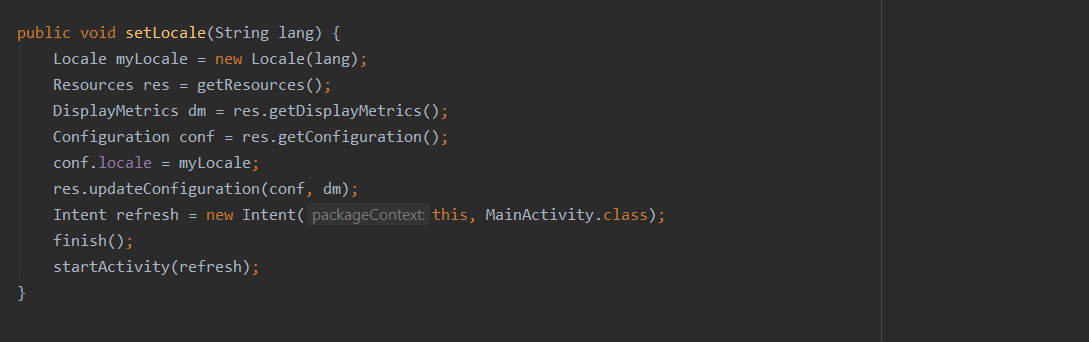


* Die Funktion changeLanguage prüft, welche Sprache im Lokal gespeichert werden soll, um die Sprache zu laden. Diese wird durch eine andere Methode zum Laufen gebraucht.



* Die Funktion setLocale bekommt als Parameter die Sprache, dann wird einen neuen Objekt von der Klasse Locale erzeugt.

In Java/Kotlin repräsentieren Locale-Objekte geografische, politische oder kulturelle Regionen. Die Sprache und die Region müssen getrennt werden, denn nicht immer gibt eine Region oder ein Land die Sprache eindeutig vor.

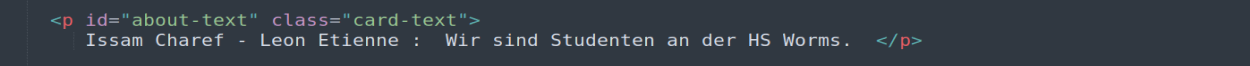


### JavaScript

Die statische Implementierung in der JavaScript sieht genauso aus wie bei PHP. Die Texte werden manuell übersetzt und in Dateien gespeichert, im besten Fall wird hier JSON/XML Dateien verwendet.

Vorgehensweise zu der Implementierung einer statischen Übersetzung mit der PHP:

* Zuerst wird für jede Element, den wir übersetzten wollen einen ID als Parameter in der HTML Attribute gegeben.

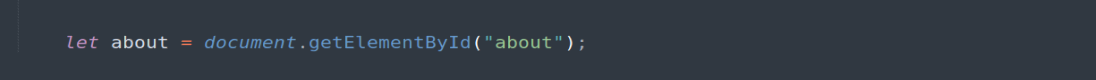


Hier im Beispiel der ID ist about-text {in der JavaScript Funktion soll derselben Namen aufgerufen werden Groß- und Kleinschreibung ist hier zu beachten}.

* JavaScript mit irgendeinem Namen erzeugen und es im Index {am besten im Footer, da der Footer überall in der Webseite aufgerufen wird} einfügen

Das Einfügen ist genauso wie, jQuery eingefügt wurde.

* Jedes Element soll jetzt mit der Funktion getElementById gefunden werden.

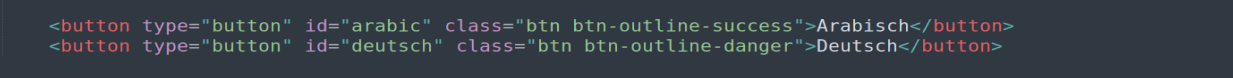


let ermöglicht es Variablen zu deklarieren, deren Gültigkeitsbereich auf den Block, den Befehl oder den Ausdruck beschränkt ist, in dem sie deklariert sind. Der Unterschied zum var Schlüsselwort ist, dass der Gültigkeitsbereich auf Blöcke und nicht auf Funktionen bzw. Global beschränkt ist.

Jedes Element soll jetzt mit der Funktion getElementById gefunden werden.

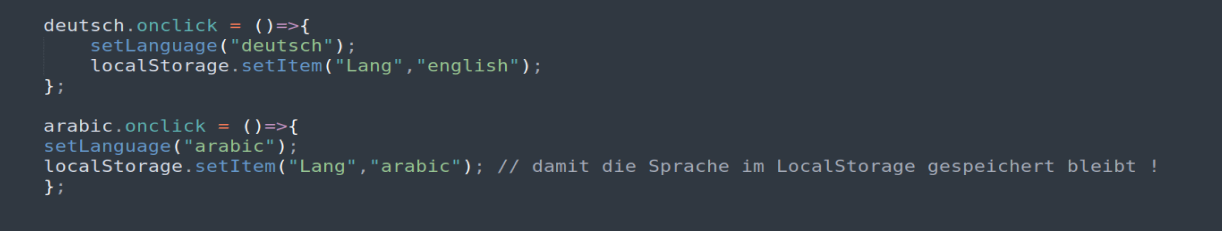
getElementById greift direkt auf ein Element zu, das durch sein ID-Attribut eindeutig identifiziert ist. Das ist eine altbewährte und gängige Methode, um Elemente zu animieren, Inhalt zu ändern oder auszulesen. Die Methode hat nur ein Argument, die ID (die empfindlich auf Groß- und Kleinschreibung reagiert wie es gesagt wurde).

* Hier sind die Buttons implementiert, um zwischen die Sprachen zu wechseln. Für jede Button soll ein ID eingegeben wurde und diese ID auch im JavaScript Code aufgerufen wird.



NB: das Attribut class kann hier ignoriert werden, weil es um eine Klasse von Bootstrap geht, die nur zur Schönheit der Buttons in dem Fall benutzt wurde.

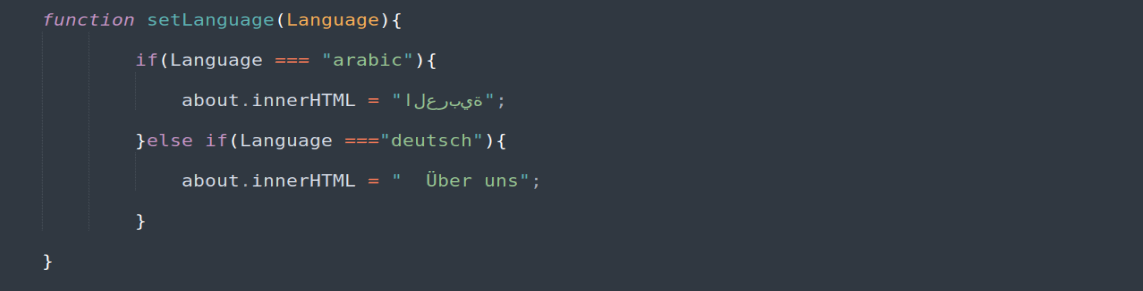
* Die Funktion onclick wird verwendet, um eine Funktion zu aktivieren, wenn auf ein Element geklickt wird.



In dem Fall wird die selbst geschrieben Funktion setLanguage aufgerufen.

* Die Funktion setLanguage bekommt die Sprache als Parameter und dann prüft, ob es arabisch/deutsch oder andere Sprache gefragt ist, dann wird in der Element about der arabische Text angezeigt und wenn die Sprache deutsch ist wird „Über uns“ angezeigt.

Die Element Eigenschaft innerHTML ruft das im Element enthaltene HTML-oder XML-Markup ab oder legt dieses fest.



* Zu guter Letzt kommt die Funktion onload, die erst feuert wird, wenn das HTML und eingebundene Ressourcen geladen sind. Der Browser hat das HTML vollständig geladen, der DOM-Baum kann durchquert werden, aber externe Ressourcen wie Bilder und Stylesheets sind noch nicht geladen. Der Browser hat das Dokument geladen und alle externen Ressourcen geladen.



JavaScript ist heutzutage einer der stärksten Sprachen, die es gibt und die Mehrsprachigkeit damit ist sehr gefragt, dass es damit eine Webapplikation übersetzten werden kann, ohne die Seite neu zu laden.

# Handlungsempfehlungen

## Designmäßig

Nach der Implementierung von Mehrsprachigkeit werden viele Probleme im Design der Applikation

stattfinden.

Um diese zu vermeiden wird es aus der Erfahrung von diesem Projekt empfohlen:

* Framework wird natürlich empfohlen, da die Entwickler an diese Probleme gedacht haben.
* Margin und Padding im Web sowie Mobile Entwicklung am besten in der oberen Klasse und

nicht im item.

* Height und Width muss am besten auto im Element verwendet werden, da die Länge von Worten/Sätze in anderen Sprachen verschiedene Länge hat.
* Font spielen eine Größe Rolle. Es sollte immer an Fonts, die alle Sprachen unterstützen oder je nach Sprache den Font ändern.

Google Fonts ist beliebt und kann bei jedem gesehen werden, ob ein Font eine Sprache unterstützt.

* Bilder, Icons und Videos, die mit nur mit einem/er einzigen Land/Sprache abhängig sind, lieber

vermeiden.

* Für eine Applikation, die Sprachen von Recht nach link (arabisch) oder von Oben nach unten unterstützen soll eine extra CSS für Design erstellt werden.

## Codemäßig

# Fazit

# Verweise

Autoren Wikipedias. *Wikipedia - Attribute-value pair.* 23. März 2021. https://en.wikipedia.org/wiki/Attribute%E2%80%93value\_pair (Zugriff am 27. Mai 2021).

—. *Wikipedia - Content management system.* 19. Mai 2021. https://en.wikipedia.org/wiki/Content\_management\_system (Zugriff am 27. Mai 2021).

Büro Medienagenten. *Büro Medienagenten - Startseite.* 2020. https://www.medienagenten.de/ (Zugriff am 26. Mai 2021).

—. *Referenzen der Medienagenten.* 2021. https://www.medienagenten.de/referenzen (Zugriff am 26. Mai 2020).

Google LLC. *Google.* 2021. www.google.de.

—. *Google Cloud Translation.* 2021. https://cloud.google.com/translate (Zugriff am 26. Mai 2021).

—. *Google Translate Help - Translate Images.* 2021. https://support.google.com/translate/answer/6142483?hl=en (Zugriff am 26. Mai 2021).

Prof. Dr. Herbert Thielen, Prof. Dr. Zdravko Bozakov. „Modulhandbuch-AnInf-2021.pdf.“ *Hochschule Worms.* 24. Mai 2021. https://www.hs-worms.de/fileadmin/media/fachbereiche/informatik/AInf/Modulhandbuch/Modulhandbuch-AnInf-2021s.pdf.

Scott, Thomas. *Internationalis(z)ing Code - Computerphile.* Webvideo, University of Nottingham: Computerphile, 2014.

Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.

1. (Prof. Dr. Herbert Thielen 2021) [↑](#footnote-ref-1)
2. (Büro Medienagenten 2020) [↑](#footnote-ref-2)
3. (Büro Medienagenten 2021) [↑](#footnote-ref-3)
4. (Google LLC 2021) [↑](#footnote-ref-4)
5. (Google LLC 2021) [↑](#footnote-ref-5)
6. (Google LLC 2021) [↑](#footnote-ref-6)
7. (Google LLC 2021) [↑](#footnote-ref-7)
8. (Autoren Wikipedias 2021) [↑](#footnote-ref-8)
9. (Autoren Wikipedias 2021) [↑](#footnote-ref-9)
10. (Scott 2014) [↑](#footnote-ref-10)