

08 - Internacionalização e Localização

Desenvolvimento Aberto - 2018/2

Igor Montagner

Na parte expositiva da aula tivemos uma introdução aos problemas de Internacionalização (i18n) e Localização (L10N). Neste roteiro iremos praticar o uso destas técnicas em duas situações: uma aplicação linha de comando de exemplo e em um sistema Web feito em Flask.

Em ambos exemplos vamos trabalhar com o módulo *Babel*, que é feito para facilitar a tradução e localização de aplicações feitas em Python. Outras linguagens de programação possuem bibliotecas similares que seguem a mesma sequência de comandos e usam os mesmos tipos de arquivos.

Sistemas POSIX suportam a determinação de do *locale* utilizado por meio da variável de ambiente *LANG*, que pode ser modificada para cada execução de um programa. O formato padrão usado é `<lingua>_<pais>.<codificacao>`. Para português do Brasil usando codificação UTF8 usamos o locale `pt_BR.utf8`. Rodando o seguinte comando as mensagens de ajuda do `ls` devem aparecer em inglês.

```
LANG=en_US.utf8 ls --help
```

Já executando o comando abaixo elas devem aparecer em português.

```
LANG=pt_BR.utf8 ls --help
```

De maneira mais geral, existe uma série de variáveis *LC_** que controlam qual locale é usado para determinado tipo de dados. Veremos a seguir como usar *LC_TIME* e *LC_NUMERIC* para controlar como datas e números são exibidos e *LANG* para definir a lingua de exibição de um programa.

Parte 1 - linha de comando

Vamos trabalhar com uma aplicação de linha de comando que nada mais faz que imprimir alguns dados simples como data em extenso, um número fracionário grande e uma mensagem pré-definida. O código completo (arquivo *cli.py*) está abaixo.

```

from datetime import date

if __name__ == '__main__':
    today = date.today()
    print(today)

    print(240000000000.32212)

    name = input('Input your name: ')
    print('Hello {}'.format(name))

```

Uma saída possível seria

```

2018-08-28
240000000000.3221
Input your name: Igor
Hello Igor

```

Como já visto em aula, este programa reúne três das principais saídas que precisam ser formatadas: datas, números fracionários e mensagens para o usuário.

Formatando datas

A formatação de datas é governada para variável `LC_TIME`. O módulo `babel.dates` já possui diversas funções que automaticamente a utilizam para fazer a localização de variáveis do tipo `Date` (usando a função `format_date`) ou `DateTime` (usando `format_datetime`).

Exercício: pesquise como usar estas funções e utilize-as no seu programa para localizar a data por extenso (ou seja, 29 de agosto de 2018).

Exercício: o quê acontece quando definimos a variável de ambiente `LC_TIME=en_US.utf8` e rodamos o programa? E se usamos `LC_TIME=pt_BR.utf8`?

Formatando números

A formatação de datas é governada para variável `LC_NUMERIC`. O módulo `babel.numbers` possui a função `format_number` que formata um número de acordo com esta configuração.

Exercício: pesquise como usar estas funções e utilize-as no seu programa para localizar o número fracionário mostrado.

Exercício: teste seu programa com `LC_NUMERIC=en_US.utf8` e `LC_NUMERIC=pt_BR.utf8`. Os efeitos são os esperados?

Traduzindo mensagens

A parte final consiste em criar traduções das duas strings presentes no texto. A linguagem usada é definida pela variável `LANG`, que pode ser definida separadamente para cada processo. Um dos pontos mais importantes é marcar quais strings deverão ser traduzidas para que uma equipe de tradutores não precise mexer no código. O módulo `gettext` do Python já provê suporte a esta funcionalidade, o *Babel* apenas fornece um conjunto de ferramentas que facilita seu uso.

A implantação do framework de tradução é feita em quatro passos:

1. Marcação das strings a serem traduzidas
2. Extração destas strings do código em um arquivo modelo `.pot`
3. Criação de traduções `.po` a partir do modelo criado no passo anterior
4. Compilação das strings traduzidas em um arquivo binário `.mo`

No arquivo principal de nossa aplicação podemos “instalar” o framework de tradução e marcar todas nossas strings a serem traduzidas com a função `_()`. A instalação é feita pelo seguinte trecho de código.

```
import gettext
gettext.install('cli', localedir='locale')
# cli é o nome do arquivo em que guardamos nossas traduções
# localedir é o caminho onde estão armazenadas as traduções. Pode ser um caminho relativo.
```

Devemos então marcar todas as strings para serem traduzidas com `_()`. Podemos usar `_()` em qualquer arquivo do projeto, mesmo que a instalação tenha sido feita somente no arquivo principal.

```
print(_("Hello!"))
```

Os passos seguintes são feitos com auxílio do *Babel*, que efetivamente analisa nosso código Python e extrai as strings para tradução. A criação do arquivo modelo de tradução a partir dos arquivos do diretório atual é feita com o seguinte comando.

```
$ pybabel extract . -o cli-model.pot
```

Criamos então uma nova tradução usando o seguinte comando. A opção `-D` indica o nome do arquivo em que as traduções serão guardadas (usado em `gettext.install`). A opção `-l` indica o locale da tradução. A opção `-d` indica o `localedir` usado em `gettext.install`.

```
$ pybabel init -i cli-model.pot -D cli -l pt_BR -d
locale
```

Devemos então editar o arquivo criado em `locale/pt_BR/LC_MESSAGES/cli.po`. Serão apresentados (após algumas linhas de comentários) pares de linhas como as seguintes. O primeiro valor `msgid` é a string a ser traduzida e o segundo

`msgstr` é a tradução no locale `pt_BR` (pois o arquivo está na pasta `pt_BR` do `localedir`).

```
msgid "Input your name: "  
msgstr ""
```

Com as strings traduzidas vamos finalmente compilar nossos resultados. Isto é feito para que não seja possível mexer nos arquivos de tradução em uma versão *Release* do programa.

```
$ pybabel compile -d . -l pt_BR -o locale
```

Tudo pronto!

Podemos definir a variável `LANG` para modificar a língua de um programa (como visto anteriormente com `ls`). Execute seu programa diretamente e depois setando `LANG=pt_BR.utf8`. Os resultados foram os esperados?

Parte 2 - Tradução de uma aplicação Web em Flask

Agora que fizemos um primeiro exemplo simples vamos trabalhar em um código minimamente complexo (o sistema de `SoftDes` de novo :) e fazer sua tradução para inglês. Um ponto importante: agora que vocês já estão familiarizados com os passos necessários para fazer traduções e localização vocês irão usar um tutorial de *Flask-babel* e adaptá-lo para funcionar no sistema de `DesSoft`. ([link](https://blog.miguelgrinberg.com/post/the-flask-mega-tutorial-part-xiii-i18n-and-l10n) - <https://blog.miguelgrinberg.com/post/the-flask-mega-tutorial-part-xiii-i18n-and-l10n>)

Este trabalho deverá ser colocado no seu fork de `DesSoft-Desafios` e um link para ele deverá ser colocado em **prof** da skill *Minha primeira tradução*.