

# Installations- & Verwendungs- Anleitung Babylon

## 1.1 Installationsanleitung

### 1.1.1 Klonen des Projekts

Das Projekt kann über die URL <https://github.com/marcorensch/babylon-ndshfsem2.git> geklont werden. Wählen Sie hierzu im IntelliJ Welcome Screen den Punkt «Get from VCS» und geben Sie obigen Link als Repository URL an. Alternativ können Sie das Projekt selbstverständlich auch zunächst via GitHub forken und diesen Fork dann im IntelliJ als Repository URL hinterlegen.

### 1.1.2 Installieren des Projekts

Nachdem das Projekt geklont wurde, finden Sie sich im Root-Verzeichnis der Applikation wieder, hier können wir über das Terminal den Befehl «npm install» eintippen und mit der Eingabetaste bestätigen. Es werden nun die nötigen Pakete für den Server (unser Back-End) heruntergeladen und installiert.

Nach Abschluss der Serverseitigen Installation, wechseln wir mittels Konsolenbefehl «cd client» ins client-Verzeichnis unserer Applikation. Auch an dieser Stelle führen wir wieder den Befehl «npm install» im Terminal aus – dieses Mal werden allerdings die Pakete für das GUI resp. Unserem Client installiert.

Nachdem alles abgeschlossen ist wechseln Sie bitte mittels Terminalbefehl «cd ..» zurück ins Hauptverzeichnis unserer Applikation, um mit den folgenden Punkten fortfahren zu können.

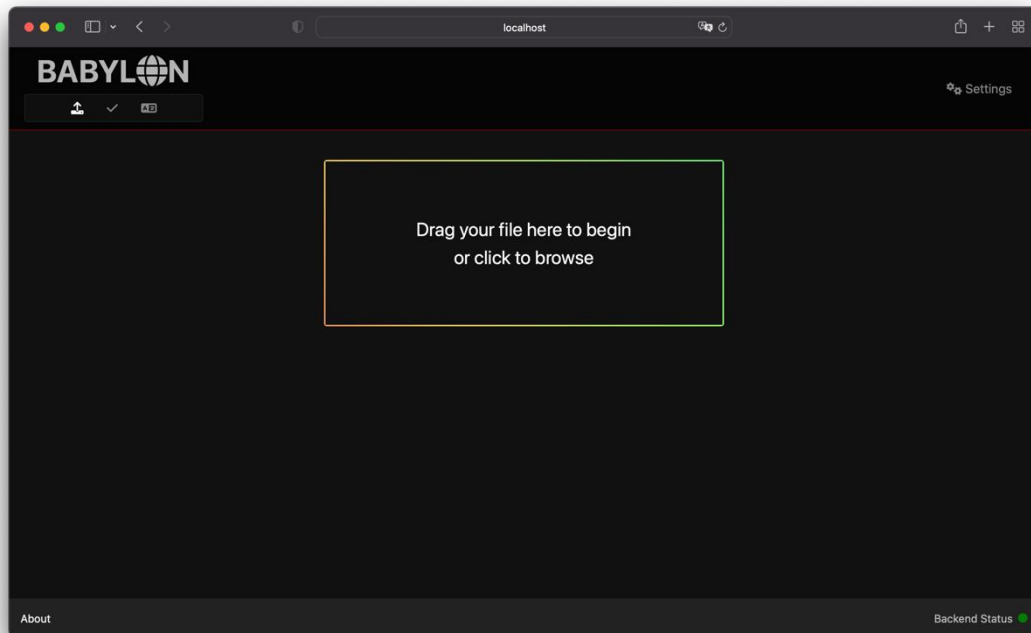
## 1.2 Verwendungsanleitung

### 1.2.1 Start der Applikation

Öffnen Sie das Projekt innerhalb Ihrer IDE (z.B. IntelliJ / PHPStorm / WebStorm) stellen Sie sicher, dass Sie sich im Hauptverzeichnis des Projekts befinden. Starten Sie hier das Projekt über die Kommandozeile mit dem Befehl «npm run devStart» Client & Server werden nun gestartet. Stellen Sie nach erfolgreichem Start sicher das der Client unter <http://localhost:8080> erreichbar ist. Sollte der Client auf einem anderen Port laufen muss innerhalb der server.mjs auf Zeile 30 der Port entsprechend angepasst und der Server neu gestartet werden.

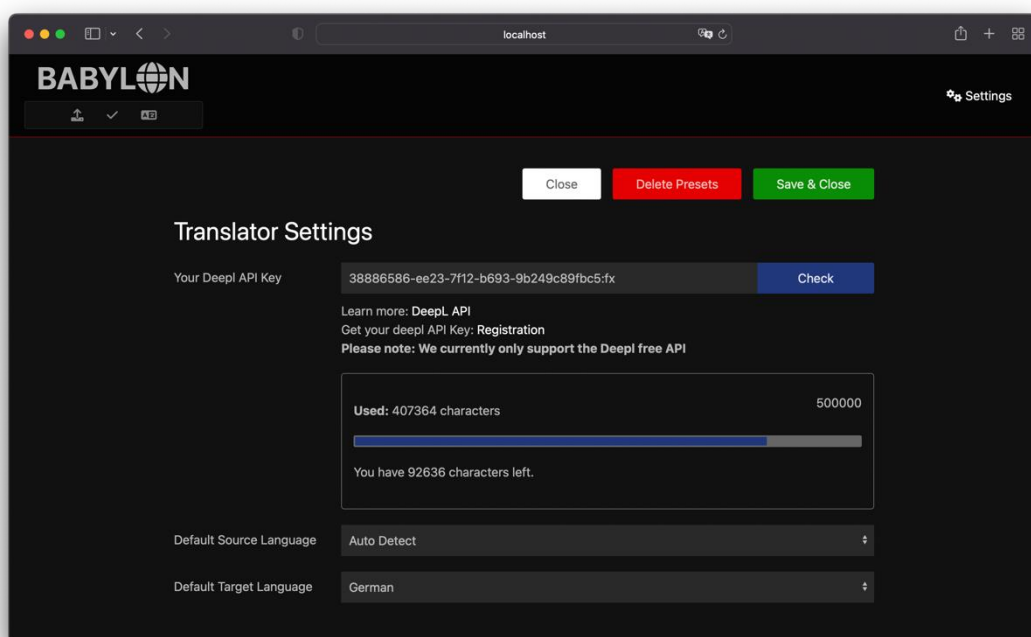
## 1.2.2 Öffnen des GUI (Client)

Nachdem Server & Client erfolgreich gestartet wurde können Sie das GUI über die URL <http://localhost:8080> erreichen. Das GUI kann mit jedem aktuellen Browser (Chrome / Firefox / Edge / Safari) genutzt werden.



## 1.2.3 Applikation einrichten

Sofern Sie Sprachdateien übersetzen möchten, müssen Sie noch einige wenige Einstellungen vornehmen. Öffnen Sie hierzu die Einstellungen im GUI (oben rechts).



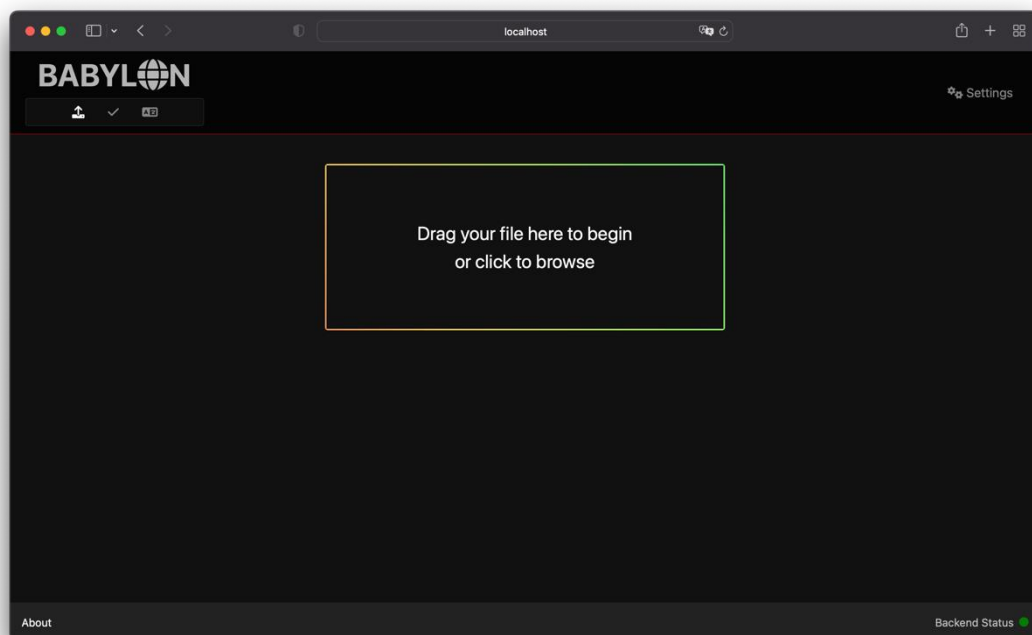
Damit die App Ihre Sprachdateien übersetzen kann, wird ein DeepL API-Schlüssel benötigt, um einen Key zu erhalten. Müssen Sie sich unter der folgenden URL gratis registrieren: <https://www.deepl.com/de/pro-api>. Wichtige Information: Die aktuelle Version unserer Applikation unterstützt lediglich die so genannten «Free» API Keys. Weiterführende Informationen zur DeepL API finden Sie bei Bedarf auf dieser Seite: <https://www.deepl.com/de/docs-api/>.

Nach erfolgreicher Registration finden Sie Ihren DeepL API-Schlüssel in Ihrem Benutzerkonto «Konto» (<https://www.deepl.com/de/account/summary>) unter «Authentifizierungsschlüssel für DeepL API» (Stand Juni 22).

Nach Eingabe Ihres persönlichen API-Schlüssels können Sie die Standardsprachen definieren, die im Übersetzer voreingestellt sein sollen. Die endgültige Auswahl der Quell- / Ziel-Sprache können Sie jeweils vor jeder Übersetzung wählen, diese Optionen vereinfachen den Workflow, wenn immer aus derselben Quell- oder Ziel-Sprache übersetzt werden soll. Wenn Sie nun die getätigten Einstellungen speichern, gelangen Sie zurück zum Upload Fenster.

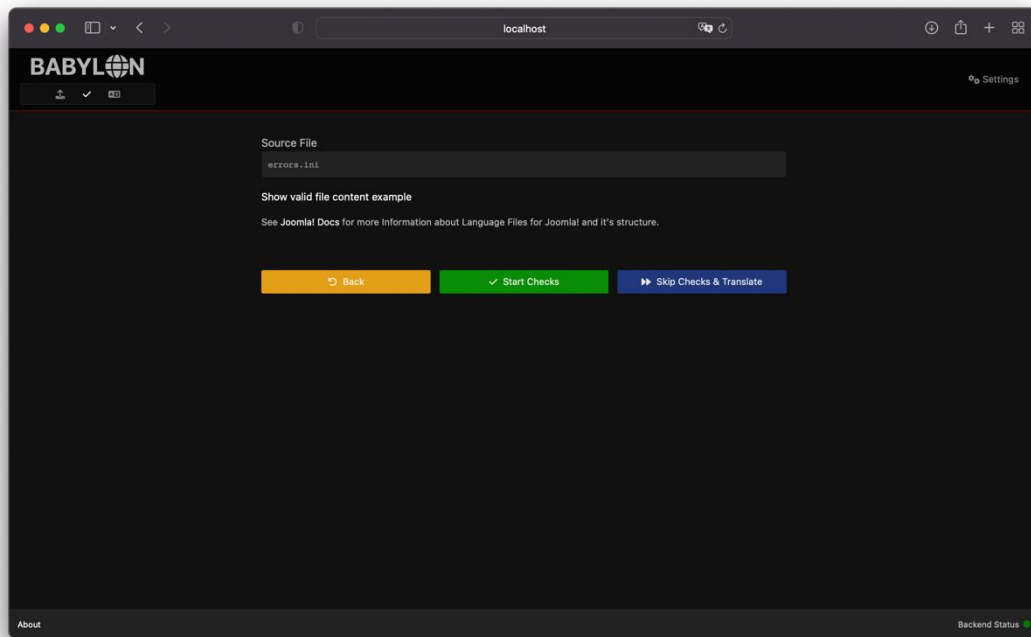
#### 1.2.4 Sprachdatei in die Applikation laden

Eine Sprachdatei lässt sich einfach per Drag & Drop auf oder durch Klicken der Schaltfläche und anschließender Selektion im lokalen Dateisystem in die App laden. Es können Dateien des Typs INI oder TXT eingelesen werden. Andere Formate werden nicht unterstützt.

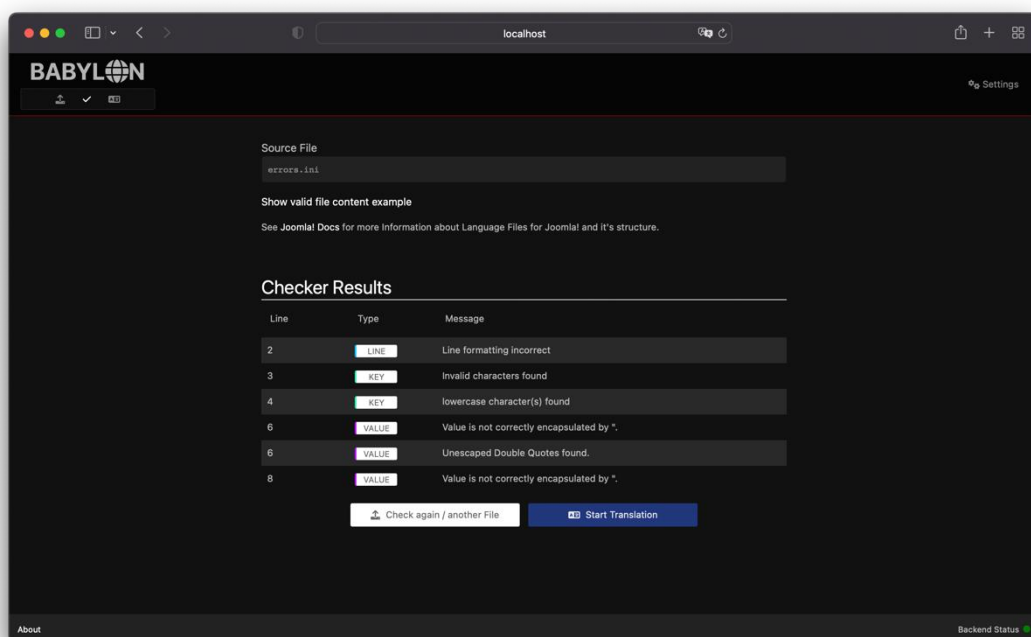


## 1.2.5 Sprachdatei prüfen

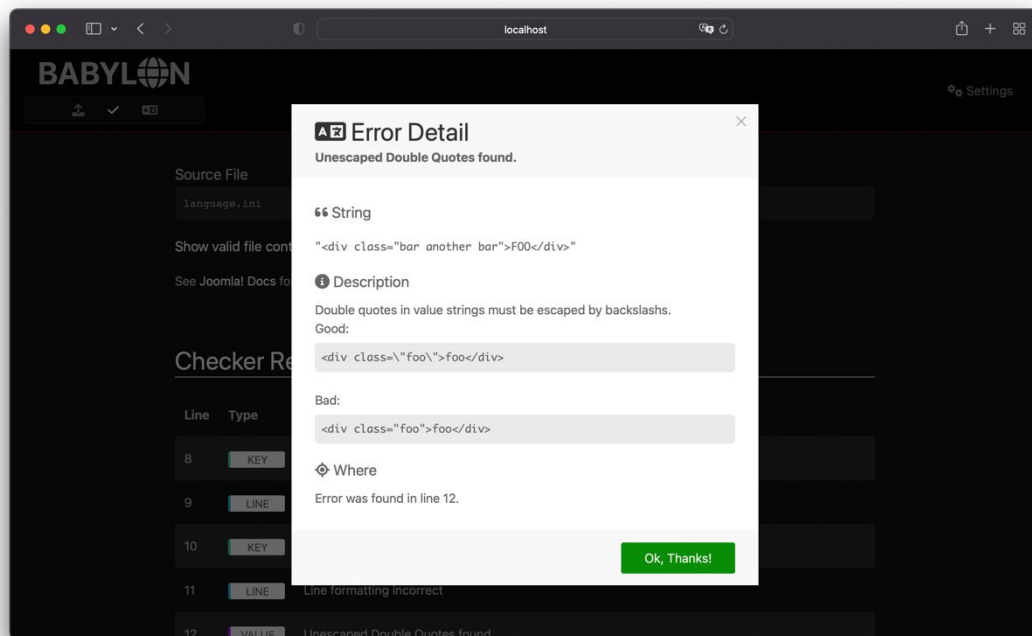
Babylon enthält einen Syntax Checker, dieser erlaubt es eingelesene Sprachdateien auf korrekte Syntax hin zu prüfen. Hierbei wird das Format der Inhalte geprüft und mit den gültigen Normen / Regeln für Joomla! Sprachdateien abgeglichen. Eine Datei mit nicht validem Inhalt kann von Joomla! nicht genutzt werden. Klicken Sie auf «Start Checks» um die eingelesene Datei zu überprüfen.



Werden Probleme in der Datei gefunden listet Ihnen Babylon diese auf:



Die Tabelle beinhaltet die Zeilennummer, in welcher das Problem gefunden wurde, den Typ (Line / Key / Value) sowie eine kleine Info was gefunden wurde. Ein Klick auf eine Zeile zeigt weitere Details zum Fehler sowie Hinweise zur Behebung des Problems an.



Nun können Sie in aller Ruhe die entsprechenden Fehler in Ihrer Sprachdatei beheben und die Datei anschliessend nochmals prüfen. Hierzu klicken Sie einfach auf den Button «Check again / another File» und laden die von Ihnen korrigierte Sprachdatei nochmals in das Programm.

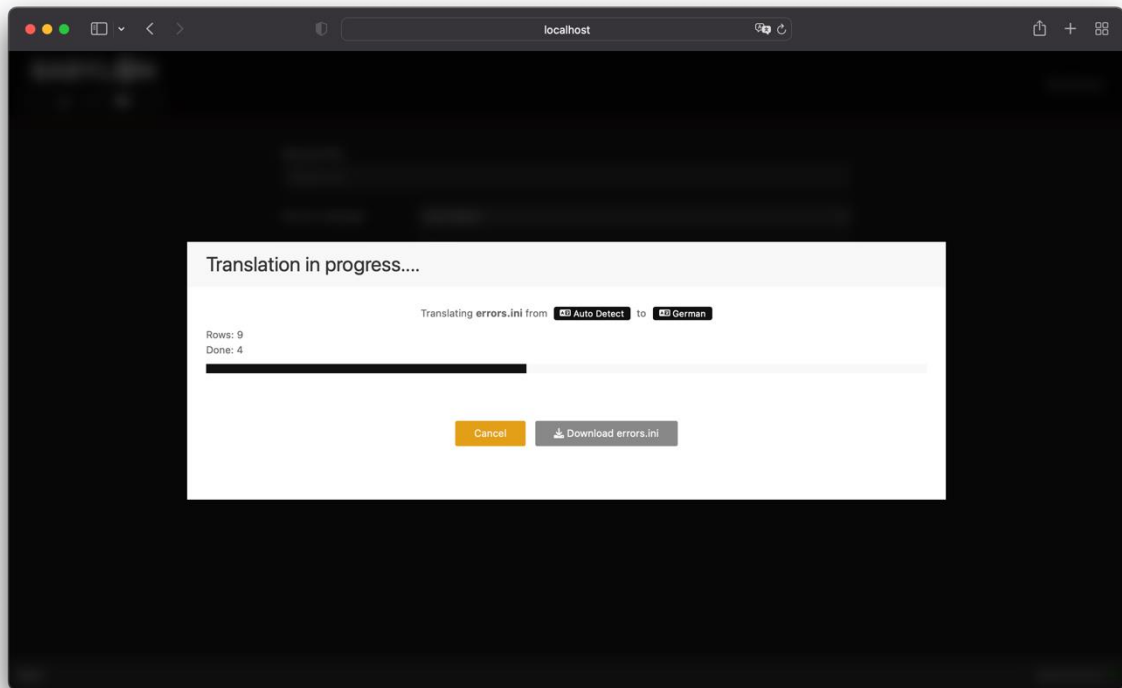
Nachdem alle Checks abgeschlossen & alle Fehler behoben wurden können Sie die Datei übersetzen. Hierzu können Sie im Checker den Button «Start Translation» nutzen, um auf die Übersetzungsoberfläche zu wechseln.

Hinweis: Sie müssen eine Datei weder checken noch gefundene Probleme in Ihrer Quelldatei beheben, um mit der Übersetzung starten zu können. Es empfiehlt sich aber, alle mit dem Checker identifizierten Probleme zu beheben, bevor Sie die entsprechende Quelldatei verwenden / übersetzen.

## 1.2.6 Übersetzen

In der Übersetzungsoberfläche werden die Quell-Sprache (Sprache der Werte der hochgeladenen Datei) sowie die Ziel-Sprache gewählt, in welche die Datei übersetzt werden soll. In den Einstellungen vordefinierte Standardwerte werden hier zunächst automatisch gesetzt. Weiter kann der Dateiname der übersetzten Datei angegeben werden, ein Download nach dem Übersetzen speichert die neue Datei anschliessend unter dem gewünschten Dateinamen. Die Web Applikation erlaubt es Dateien im Format INI oder TXT zu exportieren.

Im «Save as» Feld muss der Dateiname inkl. einer dieser Endungen angegeben werden damit die Übersetzung initiiert werden kann.



Der Fortschritt der aktuellen Übersetzung wird nach dem Start in der Applikation angezeigt. Nach Abschluss kann die Datei über den Button Download geladen werden.

Hinweis: Zeilen die nicht im Format KEY="Value" vorliegen werden nicht übersetzt. Ungültige Zeilen (Die bei einem allfälligen Check Fehler des Typs LINE ausgegeben haben) werden entsprechend markiert und ebenfalls nicht übersetzt.