



**Перевод графического
пользовательского интерфейса**

17 декабря 2016 г.

Содержание

1	Необходимые файлы и инструменты	2
1.1	Загрузка PoEdit	2
1.2	Загрузка исходных кодов KiCad	2
1.3	Загрузка существующих переводов и руководств пользователя	2
2	Поиск терминов для перевода	2
3	Структура каталога переводов KiCad	3
3.1	Каталоги словарей	3
3.2	Пути поиска	4
3.3	Файлы	5
4	Использование poedit	5
4.1	Установка	5
4.2	Подготовка KiCad	6
4.3	Настройка Poedit	6
4.4	Настройка проекта	7
4.5	Настройка каталогов и файлов	8
4.6	Настройка ключевых слов	9
4.7	Сохранение проекта	9
5	Создание или редактирование словаря	9
6	Добавление пункта меню для нового языка в исходный код KiCad (только для разработчиков)	10
6.1	Действия	11
6.1.1	Добавление нового идентификатора в include/id.h.	11
6.1.2	Добавление новой иконки (только в эстетических целях)	12
6.1.3	Редактирование bitmaps_png/CMakeLists.txt	12
6.1.4	Редактирование include/bitmaps.h	13
6.1.5	Редактирование common/edaappl.cpp	13
6.1.6	Повторная сборка проекта	14

Справочное руководство

Авторские права

Авторские права на данный документ © 2010-2015 принадлежат его разработчикам (соавторам), перечисленным ниже. Вы можете распространять и/или изменять его в соответствии с правилами лицензии GNU General Public License (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>), версии 3 или более поздней, или лицензии типа Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>), версии 3.0 или более поздней.

Все торговые знаки этого руководства принадлежат его владельцам.

Соавторы

Jean-Pierre Charras, Fabrizio Tappero, Wayne Stambaugh.

Перевод

Барановский Константин <baranovskiykonstantin@gmail.com>, 2016.

Обратная связь

Просьба оставлять все комментарии и замечания на следующих ресурсах:

- О документации KiCad: <https://github.com/KiCad/kicad-doc/issues>
- О программном обеспечении KiCad: <https://bugs.launchpad.net/kicad>
- О переводе программного обеспечения KiCad: <https://github.com/KiCad/kicad-i18n/issues>

Дата публикации

10 октября 2015 года

1 Необходимые файлы и инструменты

Перевод и его сопровождение не требует особых навыков, как, например, программирование на C++: **здесь не нужно изменять файлы исходных кодов KiCad.**

Достаточно просто выполнять перевод с помощью приложения **PoEdit**, которое находит (в исходных кодах KiCad) термины для перевода и позволяет создать словарь для KiCad из переводов этих терминов. Таким образом, нужно установить PoEdit и получить последнюю версию исходных кодов KiCad, и, если доступны уже существующие переводы, получить их последнюю версию. Переводить можно в Linux, Windows или MacOSX.

1.1 Загрузка PoEdit

Смотрите: <http://www.poedit.net/>

1.2 Загрузка исходных кодов KiCad

В данный момент исходные коды KiCad хранятся на Launchpad:

<https://launchpad.net/kicad>

Файлы можно загрузить из Launchpad с помощью инструмента под названием "bazaar" (команда bzr). Для этого:

- Установите, если еще не установлен, инструмент bazaar (легко устанавливается в любой из операционных систем): смотрите <http://bazaar.canonical.com/>
- Загрузите исходные коды KiCad, используя команду `bzr branch lp:kicad <каталог для хранения файлов исходных кодов>`
- Найдите это справочное руководство о переводе и настройке poedit в разделе Документация на http://docs.kicad-pcb.org/en/gui_translation_howto.html

1.3 Загрузка существующих переводов и руководств пользователя

Переводы KiCad и руководств пользователя хранятся на github: <https://github.com/KiCad/kicad-i18n/>

Загрузите переводы используя команду:

```
git clone https://github.com/KiCad/kicad-i18n.git
```

2 Поиск терминов для перевода

Разнообразные меню и всплывающие подсказки в KiCad интернационализированы и могут быть легко переведены на нужный язык *без изменения исходных кодов.*

Основные положения:

- Исходные термины написаны на английском языке.
-

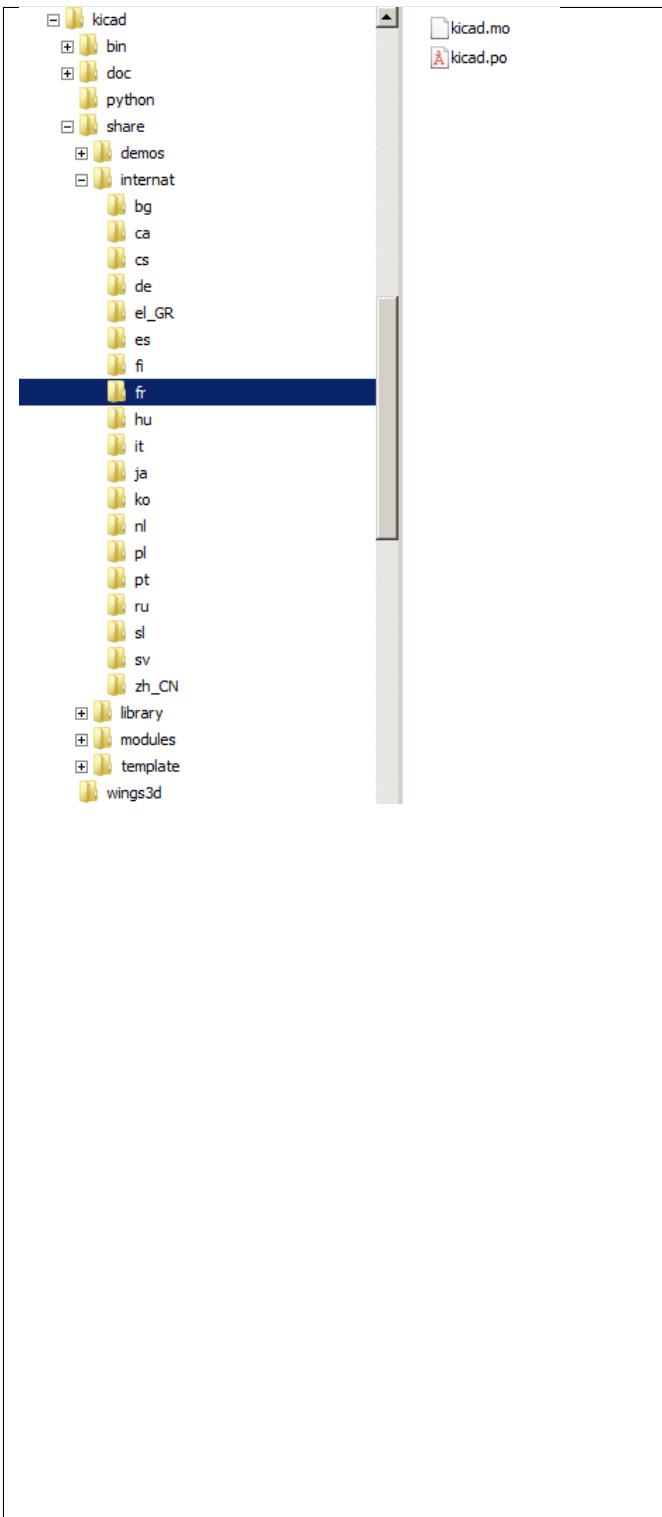
- Все строки, которые должны быть переведены, записаны в формате: _("hello world"). Если будет обнаружен словарь перевода на текущий язык, то отобразится перевод термина "hello world".
- Словарь хранится в формате английский язык → текущий язык (по одному словарю для каждого языка).

Самый простой путь для создания и сопровождения словарей английский язык → текущий язык — использовать **poedit**. PoEdit ищет термины в исходных кодах KiCad и позволяет выполнять их перевод. Нужно только загрузить исходные коды KiCad и настроить нужным образом poedit для создания перевода.

3 Структура каталога переводов KiCad

3.1 Каталоги словарей

KiCad сможет найти словарь, только в том случае, если он находится по следующему пути:



Правильный путь **kicad/internat/xx**,
или **kicad/internat/xx_yy**
где: **xx** = стандартное обозначение языка (сокращенная форма), например:

- fr = французский
- en = английский
- es = испанский
- pt = португальский

или: **xx_yy** = стандартное обозначение языка (расширенная форма), например:

- fr_FR
- en_GB
- en_US

3.2 Пути поиска

Поиск словарей переводов ведется в следующем порядке:

- В каталоге с обозначением языка в расширенной форме (kicad/internat/xx_yy)

- В каталоге с обозначением языка в сокращенной форме (kicad/internat/xx)

А поиск руководств пользователя выполняется:

- В каталоге с обозначением языка в расширенной форме (kicad/help/xx_yy)
- В каталоге с обозначением языка в сокращенной форме (kicad/help/xx)
- kicad/help/en
- kicad/help/fr

Замечание

Путь к корневому каталогу KiCad образуется из пуки к исполняемому файлу или (если это не возможно):
в WINDOWS:

- c:\kicad
- d:\kicad
- c:\Program Files\kicad

в LINUX

- /usr/share/kicad
 - /usr/local/share/kicad
 - /usr/local/kicad/share/kicad
 - /usr/local/kicad
-

3.3 Файлы

В каждом каталоге присутствует по 2 файла **kicad/internat/xx**:

- internat.po (файл словаря)
- internat.mo (служебный файл poedit)

4 Использование poedit

4.1 Установка

Загрузите и установите poedit (<http://www.poedit.net>). Существуют версии Poedit для Windows, Linux и Mac OS X.

Загрузите и распакуйте исходные коды KiCad.

4.2 Подготовка KiCad

Исходные коды KiCad: в этом примере предполагается, что файлы расположены в /tmp/kicad/. Все строки для перевода обозначены в виде _ (“строка для перевода”).

Poedit должен искать символ _ (подчёркивание) для обнаружения этих строк.

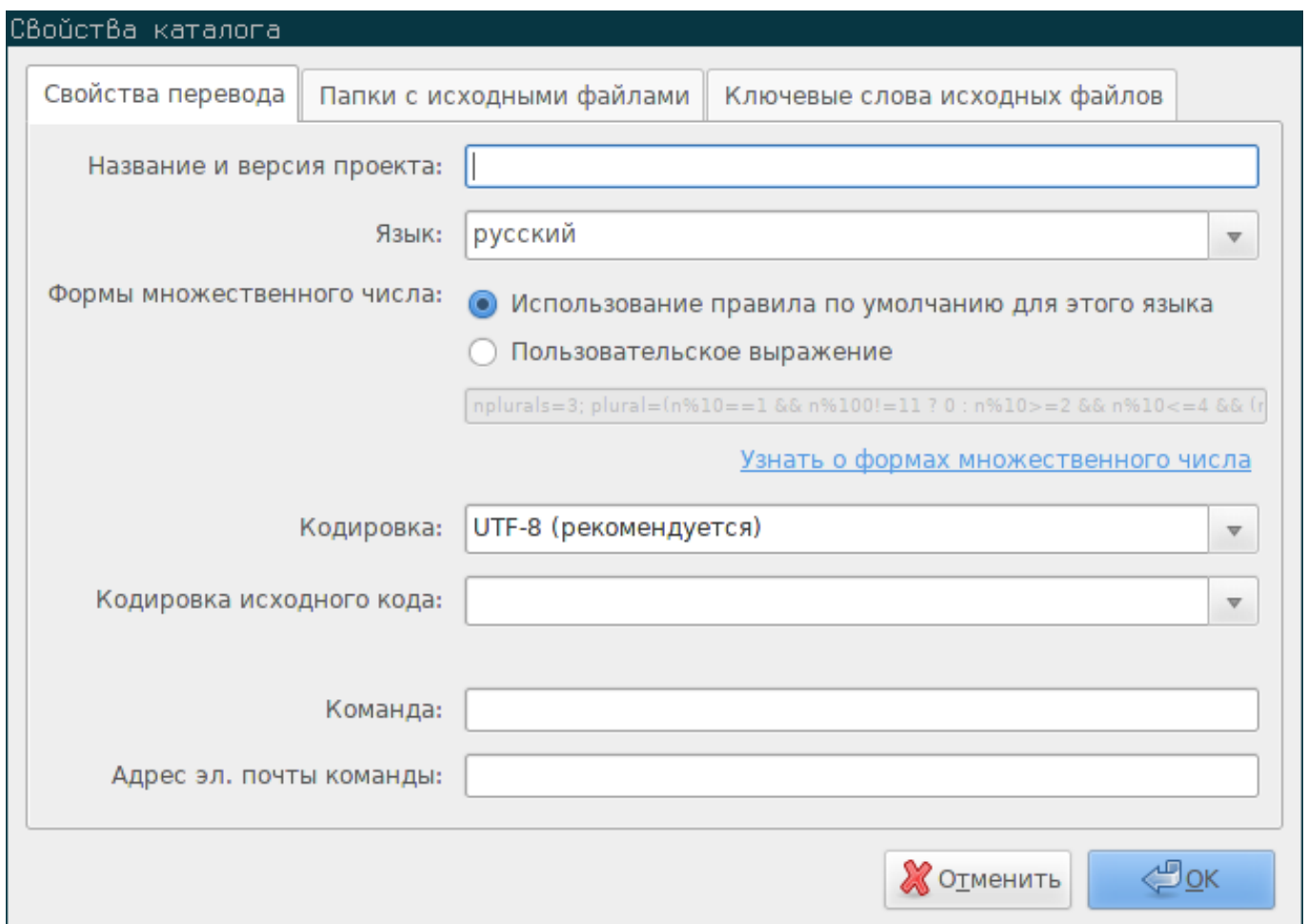
Сначала нужно добавить в KiCad каталог для хранения словаря (**kicad/share/internat/xx**). В данном примере этим каталогом будет **kicad/share/internat/ru**.

4.3 Настройка Poedit

Запустите poedit.

Выполните команду Файл/Новый каталог...

Увидите что-то на подобии этого:



4.4 Настройка проекта

Свойства каталога

Свойства перевода | Папки с исходными файлами | Ключевые слова исходных файлов

Название и версия проекта:

Язык:

Формы множественного числа:

Использование правила по умолчанию для этого языка

Пользовательское выражение

[Узнать о формах множественного числа](#)

Кодировка:

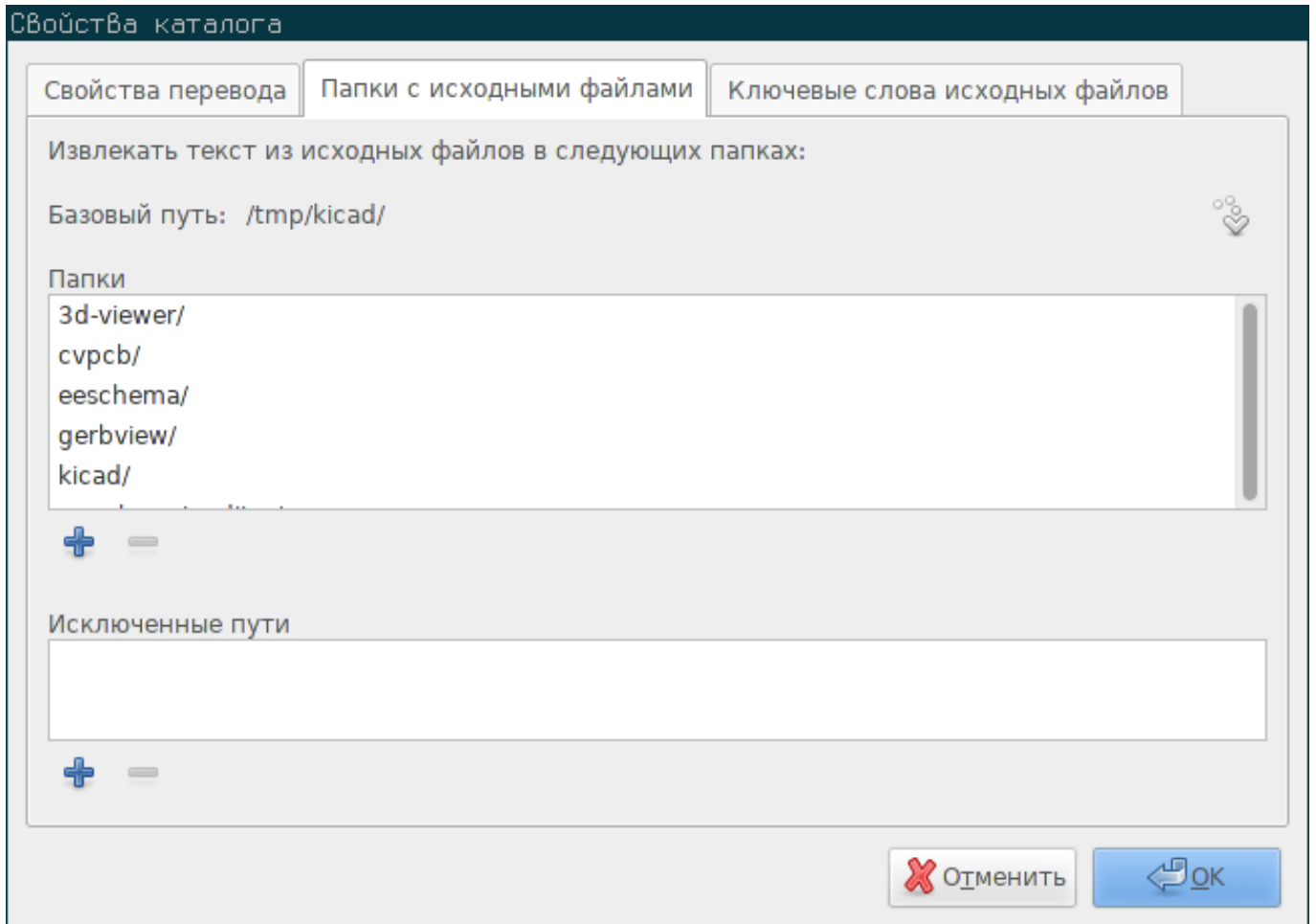
Кодировка исходного кода:

Команда:

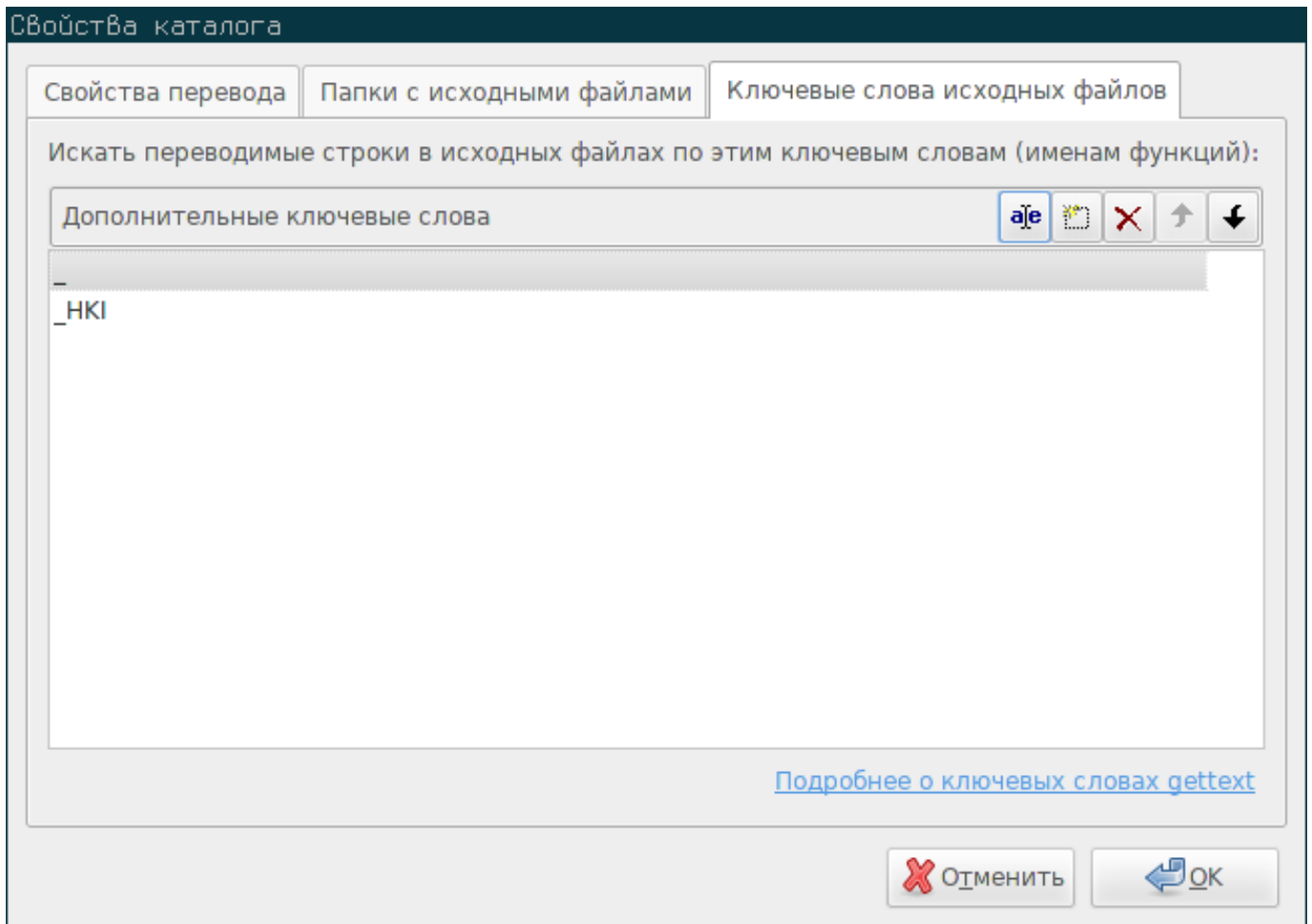
Адрес эл. почты команды:

Файлы исходных кодов на английском языке, поэтому для них не нужно ничего настраивать.

4.5 Настройка каталогов и файлов



4.6 Настройка ключевых слов



Здесь нужно указать пару ключевых слов:

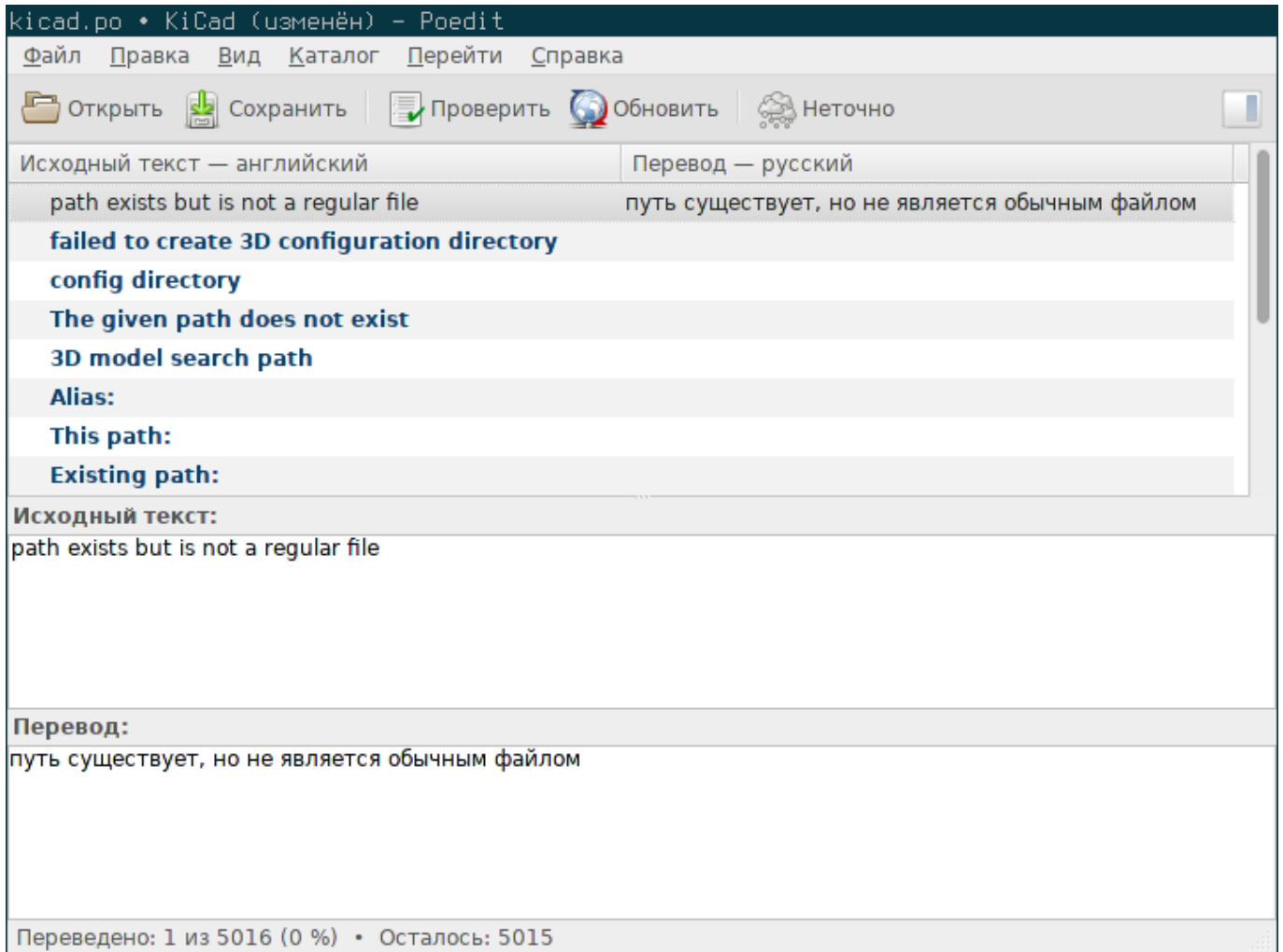
- `_` (подчёркивание) используется в качестве отметки в обычных файлах исходных кодов.
- `_НКІ` используется в качестве отметки для перевода описания сочетаний клавиш.

4.7 Сохранение проекта

Сохраните новый проект в `kicad/share/internat/xx` под именем `kicad.po`.

5 Создание или редактирование словаря

Запустите `roedit` и загрузите проект (здесь это `kicad.po`).



Выполните команду **Каталог/Обновить из исходного кода**.

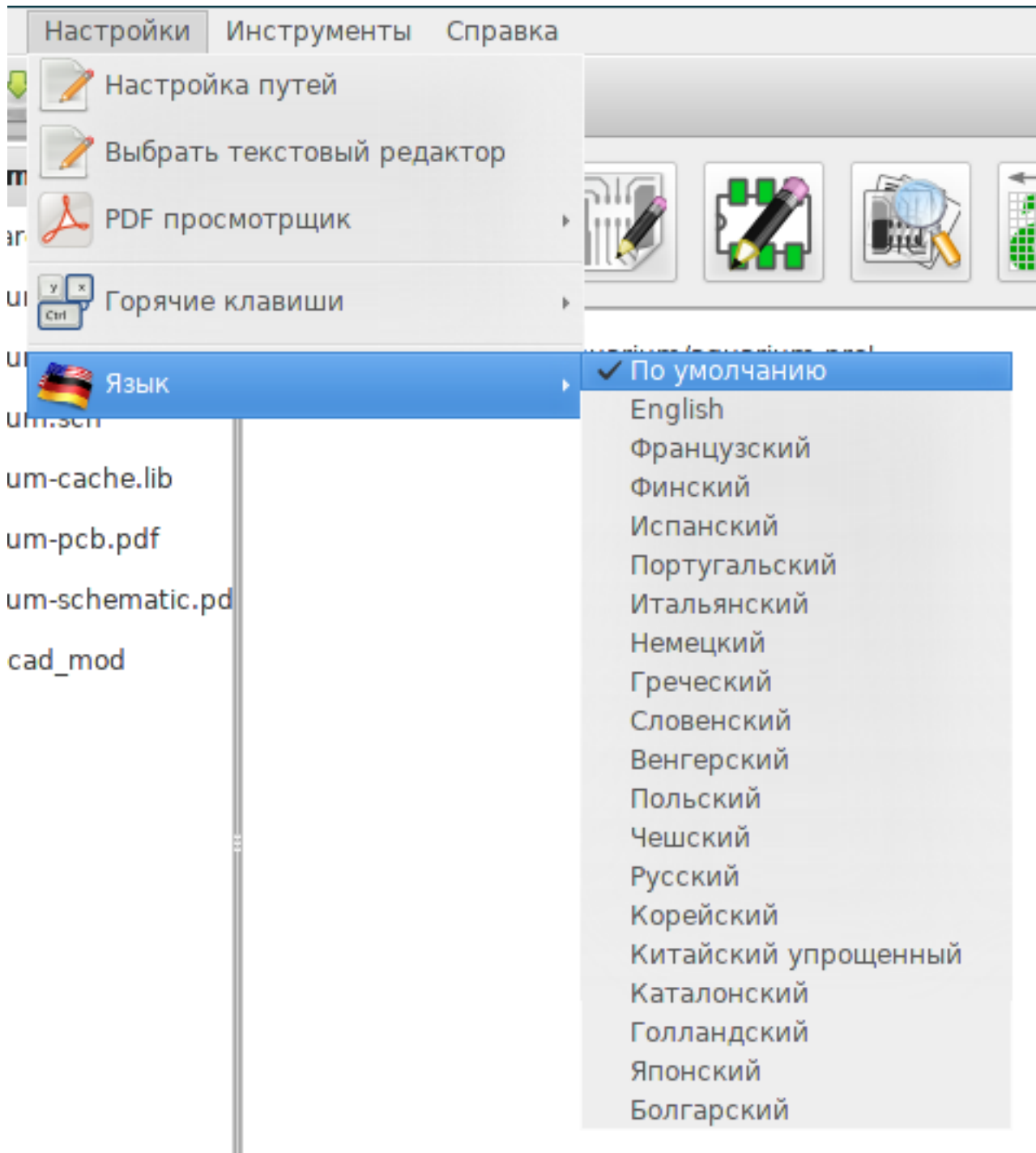
Новые строки (без перевода) будут показаны в верхней части окна.

6 Добавление пункта меню для нового языка в исходный код KiCad (только для разработчиков)

Этот шаг НЕ является обязательным. Эта функция используется только разработчиками и только в целях отладки.

В KiCad можно принудительно изменить язык интерфейса.

Крайне рекомендуется использовать язык по умолчанию.



Но, так как разработчикам нужно проверять состояние переводов, то новый элемент в меню языков может быть полезным при тестировании.

6.1 Действия

6.1.1 Добавление нового идентификатора в include/id.h.

→ В include/id.h найдите строки, как здесь:

```
ID_LANGUAGE_CHOICE,  
ID_LANGUAGE_DEFAULT,  
ID_LANGUAGE_ENGLISH,  
ID_LANGUAGE_FRENCH,  
ID_LANGUAGE_SPANISH,  
ID_LANGUAGE_GERMAN,  
ID_LANGUAGE_RUSSIAN,  
ID_LANGUAGE_PORTUGUESE,
```

и добавьте новый элемент списка (который позже будет использоваться в меню), например:

ID_LANGUAGE_MY_LANGUAGE перед ID_LANGUAGE_CHOICE_END.

6.1.2 Добавление новой иконки (только в эстетических целях)

→ Создайте новую иконку в формате SVG (используя Inkscape, например): обычно это флаг страны. К примеру lang_new.svg

Иконки других языков расположены в common/bitmaps_png/source

6.1.3 Редактирование bitmaps_png/CMakeLists.txt

→ Найдите текст:

```
lang_catalan  
lang_chinese  
lang_bg  
lang_cs  
lang_def  
lang_de  
lang_en  
lang_es  
lang_fr  
lang_fi  
lang_gr  
lang_hu  
lang_it  
lang_jp  
lang_ko  
lang_nl  
lang_pl  
lang_pt  
lang_ru  
lang_sl
```

и добавьте имя нового файла (без расширения): lang_new

6.1.4 Редактирование include/bitmaps.h

→ Найдите текст:

```
EXTERN_BITMAP( lang_bg_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_catalan_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_chinese_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_cs_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_def_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_de_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_en_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_es_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_fr_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_fi_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_gr_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_hu_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_it_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_jp_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_ko_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_nl_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_pl_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_pt_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_ru_xpm )
EXTERN_BITMAP( lang_sl_xpm )
```

и добавьте строку для подключения новой иконки под именем lang_new_xpm (_xpm добавляется к имени файла).

6.1.5 Редактирование common/edaappl.cpp

→ Найдите:

```
struct LANGUAGE_DESCR
{
    int          m_WX_Lang_Identifier;           // wxWidget locale identifier (see ←
    wxWidget doc)
    int          m_KI_Lang_Identifier;           // kicad identifier used in menu ←
    selection (see id.h)
    const char** m_Lang_Icon;                   // the icon used in menus
    const wxChar* m_Lang_Label;                 // Label used in menus
    bool         m_DoNotTranslate;              // set to true if the m_Lang_Label ←
    must not be translated
};

#define LANGUAGE_DESCR_COUNT 14
static struct LANGUAGE_DESCR s_Language_List [LANGUAGE_DESCR_COUNT] =
{
    {
        wxLANGUAGE_DEFAULT,
```



```
    ID_LANGUAGE_DEFAULT,  
    lang_def_xpm,  
    _( "Default" )  
},  
{  
    wxLANGUAGE_ENGLISH,  
    ID_LANGUAGE_ENGLISH,  
    lang_en_xpm,  
    wxT( "English" ),  
    true;  
},  
{  
    wxLANGUAGE_FRENCH,  
    ID_LANGUAGE_FRENCH,  
    lang_fr_xpm,  
    _( "French" )  
},
```

и добавьте новый блок, например так:

```
{  
    wxLANGUAGE_MY_LANGUAGE,  
    ID_LANGUAGE_MY_LANGUAGE,  
    lang_new_xpm,  
    _( "My_language" )  
},
```

`wxLANGUAGE_MY_LANGUAGE` - это идентификатор языка страны для `wxWidgets` (см. документацию на `wxWidgets`).

6.1.6 Повторная сборка проекта

Нужно быть управляющим по изображениям PNG (см. файл `bitmaps_png/CMakeLists.txt`), т.е. компилировать KiCad с включенным параметром `MAINTAIN_PNGS`. Как можно догадаться, этот шаг является завершающим.
