

# Linee guida per la traduzione di GNOME

## 1. □ Introduzione

---

Il progetto [GNOME](#) intende portare avanti la costruzione di un ambiente desktop libero, semplice da usare, stabile e accessibile per gli utenti, così come un potente ambiente di sviluppo per i programmatori.

Per venire incontro ad entrambe queste esigenze sono state definite alcune linee guida per lo sviluppo dei singoli programmi: tale progetto prende il nome di [Human Interface Guidelines](#). Qui vengono codificate alcune norme o suggerimenti per gli sviluppatori mirati a rendere i programmi non solo *ben integrati* nello GNOME Desktop, ma anche *semplici da usare*.

Questo documento intende definire delle linee guida per la traduzione italiana del progetto GNOME, per far sì che gli stessi principi che animano lo sviluppo dei programmi possano essere estesi anche al processo di localizzazione nella lingua italiana.

Le finalità principali che si vogliono raggiungere con il processo di traduzione sono quindi:

- *coerenza*: le traduzioni di azioni uguali o simili in differenti applicazioni debbono essere uguali per quanto possibile, in modo da rendere omogeneo l'ambiente di lavoro e di permettere all'utente di imparare ad usare programmi nuovi basandosi su quanto già appreso;
- *chiarezza*: gli utenti, novizi o esperti che siano, debbono essere in grado di eseguire ciò che hanno in mente velocemente e facilmente, senza domandarsi quale azione sia effettivamente correlata alle stringhe che gli si presentano o, peggio, fraintendere e compiere azioni non volute;
- *correttezza*: le traduzioni debbono tanto tradurre fedelmente l'originale, quanto adattarsi allo stile e alle convenzioni della lingua italiana.

Le indicazioni presentate in questo documento hanno sia lo scopo di rendere più facile la realizzazione di nuove traduzioni, sia quello di agevolare la revisione di quelle già affrontate, senza comunque voler definire delle rigide norme a cui attenersi, ma lasciando libero ciascun traduttore di esprimere il proprio gusto e creatività.

## 2. □ Principi di base

---

In questa sezione è indicato quanto è necessario seguire per “entrare nello spirito” delle traduzioni di GNOME.

### 2.1. □ Realizzare una buona traduzione

Quando ci si appresta a realizzare una traduzione si deve avere come fine quello di *realizzare una buona traduzione*. Non bisogna pensare che una buona traduzione sia quella che effettua una mappatura dei termini dell'originale, ma allo stesso tempo non si deve stravolgere la volontà dell'autore e il significato delle parole usate nell'originale.

Realizzare una buona traduzione significa quindi che la versione in italiano di un programma deve essere comprensibile ad un madrelingua italiano tanto quanto la versione inglese lo è ad un madrelingua inglese. Il processo di traduzione può quindi comportare, ove necessario, un adattamento del testo di partenza alle esigenze specifici che dei lettori di un determinato paese.

### 2.2. □ Ricercare la semplicità d'uso

Ogni applicazione è sviluppata per permettere ad un *generico utente* di compiere uno specifico compito o azione. Una buona traduzione per le applicazioni dello GNOME Desktop è quella che **pone l'utente al centro della propria attenzione**.

Per conseguire tale risultato si deve tenere bene a mente che una interfaccia utente è completamente relazionata alla psicologia. Le forme, i colori, le immagini, le parole influiscono sul legame utente-interfaccia in maniera

[Informazioni su questo documento](#)

magari invisibile, ma forte.

Oltre quindi a garantire le funzionalità necessarie, è importante che ciascuna applicazioni presenti una chiarezza ed una coerenza con se stessa e con le altre.

Una buona traduzione quindi cerca di soddisfare le seguenti caratteristiche:

- *Una buona traduzione è immediatamente comprensibile* - L'utente deve essere messo nelle condizioni di comprendere cosa accade in maniera chiara e precisa, perché la traduzione rende l'originale in modo fedele al significato o con termini di uso comune - questo è importante perché tipicamente l'utente non legge mai i manuali :-);
- *Una buona traduzione non è ambigua* - Poiché errare è umano (o anche “ se qualcosa può andar male lo farà ” ) è importante mettere in giusta evidenza azioni che possano risultare dannose o distruttive;
- *Una buona traduzione è ben integrata* - Le applicazioni devono essere coerenti tra loro e con l'ambiente grafico, così da creare una sensazione confortevole nell'uso dell'intero sistema. Per tale motivo è importante tradurre allo stesso modo le stesse stringhe o stringhe diverse che intendono la stessa azione;
- *Una buona traduzione è democratica ed universale* - Ogni applicazione deve poter essere usata da ogni possibile utente, ad esempio una applicazione scritta per amministratori di rete deve essere comprensibile ad ogni amministratore di rete, così come ogni applicazione che consenta di scrivere una lettera deve poter essere fruibile da chiunque possa avere la necessità di scrivere una lettera ;
- *Una buona traduzione è succinta ed elegante* - frasi inutilmente lunghe ed arzigogolate risultano fastidiose alla lettura: lo stile della frase non deve inficiare la comunicazione delle informazioni.

Inoltre è utile far notare come talvolta sia opportuno rispettare per quanto possibile la lunghezza del testo originale: talvolta infatti un elemento mal progettato dell'interfaccia utente può risultare sgradevole con un testo di lunghezza molto dissimile dall'originale. Ovviamente qualora ci si accorga di ciò è opportuno segnalare prontamente il bug.

### 2.3. □ **Mantenere il messaggio originale**

“ Porre l'utente al centro della propria attenzione” non vuol dire modificare il contenuto informativo del messaggio per semplificarlo.

Se possiamo infatti considerare giusto ed auspicabile migliorare la comprensibilità di un messaggio (la frase originale è un po' contorta o usa modi di dire o struttura improponibili in italiano), è invece da considerare errore la sostituzione di un termine con uno più semplice o generico solo perchè la maggior parte degli utenti potrebbe non comprenderlo.

Se è stato utilizzato nel testo originale un termine o concetto ben preciso, non esiste ragione per modificarlo nella traduzione: evidentemente l'autore ritiene che l'uso della applicazione necessiti di tale conoscenza o proprietà di linguaggio.

Per maggiori informazioni è bene riferirsi al documento sulla [buona traduzione](#) e al [glossario](#) distribuiti dal [transator project italiano](#).

Ovviamente è anche possibile che l'autore originale abbia sbagliato o esagerato; in tal caso è opportuno uno scambio di opinioni con lo stesso o la sopra menzionata notifica di bug.

#### **Caso d'uso**

Un esempio tipico di termine ben preciso è `host`. Tale termine non va tradotto con “ sistema” o “ macchina” o “ computer” , non solo perché quest'ultime sono le traduzioni di altre parole (`system`, `machine` e `computer` rispettivamente), ma soprattutto perché nessuno di tali termini è la traduzione di `host`. `Host`, quando usato a proposito, deve rimanere, anche se il tipico utente medio non ne conosce neppure l'esistenza.

### 3. □ **Indicazioni linguistiche e stilistiche**

---

Questa sezione elenca alcuni suggerimenti sullo stile di scrittura da seguire per mantenere coerenti le traduzioni delle applicazioni per lo GNOME Desktop. Verranno presentati anche alcuni errori da non commettere in fase di traduzione.

### 3.1. **Questione di stile**

Citando il “ [Manuale di stile per la traduzione](#)” della SUN Microsystem, “ un buono stile è la migliore garanzia di una comunicazione efficace, permette di ridurre i costi e, in ultima analisi, di migliorare la soddisfazione dei clienti. L’ adozione di uno stile che risponda alle esigenze dei lettori comporta minori esigenze di revisione, un numero inferiore di chiamate ai servizi di assistenza e meno esigenze di formazione.”

### 3.2. **Termini stranieri**

I termini stranieri non vanno mai coniugati al plurale e rimangono sempre nella loro forma singolare: ad esempio si dice “ i mouse” , non “ i mice” .

Per quanto riguarda il genere, il termine assume quello che avrebbe se tradotto in italiano oppure quello che suona meglio dandogli un significato italiano. In caso di dubbio è consigliabile rifarsi all’uso comune (sempre che ne esista uno) e consultare le risorse messe a disposizione dal [translator project italiano](#) (glossario e mailing list).

#### 1 Uso di termini stranieri

```
#: src/dialogs:43
msgid "Selected %d files, total %d bytes"
msgstr "Selezionati %d file, in totale %d byte"
```

### 3.3. **Italianizzazioni**

Termini stranieri "italianizzati" (come "settare", "rebootare", "pingare") sono da evitare usando i termini corretti ("impostare", "riavviare") o aggirandoli con parafrasi ("effettuare il ping").

Ovviamente esistono ragionevoli eccezioni a questa regola (ad esempio il termine "zippare", neologismo anche per la lingua inglese), ma in generale tali italianizzazioni sono spesso da considerare errori linguistici.

### 3.4. **Rivolgersi all’utente**

Mentre i testi inglesi usano solitamente rivolgersi direttamente al destinatario, in italiano è una cosa da evitare, essendo preferibile usare forme impersonali per esprimere gli stessi concetti.

Ricadono in questa sezione l’uso di forme interrogative ed esclamative nella documentazione, le forme colloquiali, e l’uso della seconda persona, come verrà evidenziato negli esempi qui di seguito.

È anche opportuno limitare l’uso del "si" impersonale, il quale tende a rendere le frasi pesanti e poco scorrevoli, privilegiando l’uso dell’infinito.

Si tenga, inoltre, presente che in inglese i programmi tendono a essere incredibilmente educati, antepoendo molti "please" alle azioni che l’utente deve compiere. In italiano, invece, i programmi sono molto più freddi e si limitano a dire all’utente cosa deve fare.

In definitiva, la regola aurea nel tradurre molte delle frasi informative (messaggi di avviso, spiegazioni, sezioni di manuali) è : “ leva tutto chiò che non è il messaggio” . Per chiarimenti consultare gli esempi seguenti.

#### 2 Forme interrogative ed esclamative

```
#: ../panel.xml:502 (title)
msgid "How do you use an applet?"
msgstr "Utilizzo delle applet"

#: ../panel.xml:1024 (para)
msgid "Let's get to know the program!"
msgstr "Nei paragrafi seguenti verrà spiegato il funzionamento del progr
```

### 3 Forme colloquiali

```
#: src/assistant.c:43
msgid "Now you know what to do if you want to proceed with the installat
msgstr "Il processo ora descritto permetterà di procedere con l'installa
```

### 4 Forme verbali impersonali e personali

```
#: src/assistant.c:43
msgid "Use the script to save the existing configuration to a disk flopp
msgstr "Usare lo script per salvare la configurazione esistente su un fl
```

### 5 Tempo futuro e tempo presente

```
#: src/assistant.c:43
msgid "This chapter will describe the procedures to install a client/ser
msgstr "Questo capitolo descrive le procedure per l'installazione di un
```

### 6 Verbi modali ed imperativo

```
#: src/assistant.c:43
msgid "You should save data before proceeding to the next step."
msgstr "Salvare i dati prima di passare alla fase successiva."
```

### 7 Seconda persona singolare e forme impersonali

```
#: src/dialogs:43
msgid "Do you really want to delete this file?"
msgstr "Eliminare veramente questo file?"
```

### 8 Traduzione di "please"

```
#: src/dialogs:57
msgid "Please choose an option"
msgstr "Scegliere un'opzione"
```

## 3.5. Personificazione di hardware e software

Mentre in inglese il programma si riferisce a se stesso in prima persona, in italiano ciò è da evitare, usando costrutti impersonali o forme passive.

#### 9□ Personificazione dei programmi

```
#: src/dialogs:57
msgid "I'm going to ask you some questions"
msgstr "Verranno poste alcune domande"

#: src/dialogs:57
msgid "The program will delete the document."
msgstr "Il documento verrà eliminato."
```

### 3.6.□ Acronimi

Gli acronimi devono essere utilizzati, ove possibile, nella forma corrente in italiano. Si noti che specialmente per gli acronimi tecnici e per quelli di origine più recente, è invalso l'uso in italiano della forma originale (es. AIDS e non SIDA, ERP e non RPA).

Allo stesso modo è opportuno non usare la forma estesa dell'acronimo quando l'acronimo stesso ha uso più frequente.

#### 10□ Acronimi

```
#: data/mimetypes.xml:57
msgid "eXtensible Markup Language document"
msgstr "Documento XML (eXtensible Markup Language)"

#: src/dialogs.c:57
msgid "Click here to open the URL"
msgstr "Fare clic qui per aprire l'URL"
```

### 3.7.□ Da scrivere

Altri consigli

## 4.□ Che cosa esattamente si traduce

---

All'interno del tipico marasma che contraddistingue ogni file .po è difficile talvolta attribuire una stringa ad un particolare elemento dell'interfaccia del programma. La generazione del file .po infatti non ricalca la struttura che l'applicazione avrà una volta in esecuzione, ma è determinata dalla disposizione delle stringhe traducibili all'interno dei sorgenti, in ordine alfabetico.

Questa è una delle principali cause di traduzioni non errate, ma non buone, secondo quanto definito in [Sezione 2 - Principi di base](#). Riuscire ad individuare dove apparirà esattamente una determinata stringa è una condizione utile per indirizzare al meglio la traduzione.

È possibile classificare diversi tipi di stringhe tra quelle che possono essere presenti in un programma. Ad ognuna di queste classi corrisponde un diverso livello di *visibilità* da parte dell'utente (anche in relazione alla esperienza dello stesso) e quindi una diversa attenzione nella traduzione. Di seguito le tre categorie più presenti di stringhe, quelle cioè che vanno ad interessare quasi tutti i programmi: non bisogna dimenticare infatti che esistono comunque stringhe non catalogabili nelle categorie elencate, come ad esempio le stringhe per la documentazione del registro di configurazione di GNOME, ma ugualmente importanti in fase di traduzione.

## 4.1. □ Stringhe per la riga di comando

Ci si riferisce a quelle stringhe che spiegano brevemente la funzione di una determinata opzione che può essere impartita dalla riga di comando. Ovviamente l'utente che intende avviare un programma da riga di comando sa quello che fa, oppure è solo costruttivamente curioso.

Spesso questi messaggi possono essere relativi ad una questione tecnica: in tal caso è opportuno fare riferimento a quanto precisato in una nota della [Sezione 2.2 - Ricercare la semplicità d'uso](#). Ad ogni modo tenere presente che:

- tali stringhe sono di solito nel file *main.c* o equivalente;
- una adeguata traduzione è in imperativo presente seconda persona singolare.

Ad esempio per un caso come

```
[shell]$ programma --help
Usage: programma [OPTIONS...]
Application options
-d, --debug                Enable debugging code
-n, --no-registration      Do not register the shell
...
```

è possibile individuare e tradurre le voci nel relativo file *it.po*

```
#: src/main.c:57
msgid "Enable debugging code"
msgstr "Abilita il codice di debug"

#: src/main.c:58
msgid "Do not register the shell"
msgstr "Non registrare la shell "
```

### Al lavoro

Il suggerimento sul modo del verbo è puramente indicativo: alcuni messaggi potrebbero diventare sgradevoli se resi in questo modo. L'importante è rendere l'idea di un *comando* che l'utente sta impartendo al programma.

## 4.2. □ Stringhe per il tracciamento di errori

Si tratta di stringhe che riferiscono di errori nella esecuzione del codice, dovuti a condizioni che non si dovrebbero verificare nell'uso normale della applicazione. Anche in questo caso si ricade nella nota sulla traduzione di termini tecnici della [Sezione 2.2 - Ricercare la semplicità d'uso](#).

Individuare tali stringhe è più semplice che tradurle.

Spesso, oltre a presentare la parola *error* al loro interno, fanno riferimento ad un particolare oggetto del codice del programma, magari un widget proprio della applicazione o una sua struttura dati. Una ispezione del sorgente (con EMACS premere 's', almeno per sorgenti in C e C++) può essere illuminante, specie se la stringa è un argomento di una funzione `g_error_*`).

Sulla traduzione non è possibile dare molte indicazioni. Di certo non è da tradurre il nome del particolare elemento che può causare la condizione di errore.

Tradurre poi il resto del messaggio presenta sia il vantaggio di venire incontro all'utente, sia lo svantaggio di essere incomprensibile agli sviluppatori, i quali potrebbero ricevere una segnalazione d'errore in una lingua diversa

dell'inglese o in inglese, ma con un messaggio ritradotto in maniera differente da quanto si aspettano. Valutare quindi la scelta caso per caso e con attenzione.

#### Al lavoro

Attenzione: i messaggi a cui fa riferimento questa sezione non sono quelli che appaiono quando, ad esempio il programma non è stato in grado di trovare un certo file di nome `pippo` o simili, bensì quelli che, solitamente, causano l'immediata terminazione del programma o, comunque, ne impediscono il corretto funzionamento.

### 4.3. □ Stringhe della interfaccia del programma

Com'è ovvio vanno a costituire l'interfaccia stessa del programma e delle sue finestre, quindi la loro visibilità è massima.

L'argomento sarà estesamente e dettagliatamente trattato nella [Sezione 6 - Finestre](#) e nella [Sezione 7 - Menù standard](#).

### 5. □ Integrazione con l'ambiente

In aggiunta alle tipologie di stringhe già presentate in [Sezione 4 - Che cosa esattamente si traduce](#), ne esistono altre che, seppure non presenti in maniera consistente nei file `po`, costituiscono un importante elemento dell'intero ambiente grafico GNOME.

Oltre ad usare i widget GTK+ infatti, le applicazioni per GNOME si possono integrare:

1. inserendo una voce nel menù **Applicazioni**: ciò consente all'utente di scoprire la disponibilità della applicazione stessa e di avviarla;
2. notificando la propria presenza al registro dei tipi MIME: in questo modo si possono aprire automaticamente i documenti supportati.

La presenza dei meccanismi atti a realizzare una o entrambe tali operazioni dipende ovviamente dal tipo di applicazione o modulo che si sta traducendo.

#### 5.1. □ Il menù Applicazioni

Secondo quanto esposto nello HIG le voci degli elementi del menù **Applicazioni** dovrebbero includere una indicazione delle funzionalità dell'applicazione cui si riferiscono.

Ciò perché l'utente può non conoscere a priori le funzionalità di un programma (per esempio sapere che *Nautilus* è un file manager) e al tempo stesso possa essere messo nella condizione di distinguere facilmente una particolare applicazione in sistemi che ne hanno molte con funzionalità simili, come ad esempio il caso in cui siano installati diversi **Lettores multimediale**.

Un'altra indicazione dello HIG è quella di evitare l'uso di termini legati alla piattaforma (es.: " X11" , " GNOME" , " KDE" ), poiché o l'utente sa già che piattaforma sta usando o può non esserne interessato, e comunque evitare in generale l'uso di termini non strettamente necessari alla individuazione dell'applicazione di interesse.

11 □ Voce con descrizione di funzionalità

Nome semplice	Nome descrittivo
Nautilus	Nautilus - File manager
Gnumeric	Gnumeric - Foglio di calcolo

**Al lavoro**

Per ulteriori esempi tratti dallo HIG leggere [più avanti](#).

**5.1.1. □ Voce di menù delle applicazioni**

La traduzione di una voce di menù per le varie applicazioni deve cercare di includere una descrizione dell'uso che l'utente può fare della applicazione stessa.

è possibile individuare due tipi di stringhe, cioè di nomi già decisi dagli sviluppatori per l'originale inglese:

- quelle che descrivono chiaramente (e non suggeriscono soltanto) la funzione dell'applicazione;
- tutte le altre.

Nel primo caso è sufficiente tradurre adeguatamente il nome dell'applicazione. Questa nomenclatura dovrebbe in particolare essere seguita (sia nell'originale inglese, sia nella traduzione italiana) per le applicazioni che fanno parte dei pacchetti dello GNOME Desktop. Ad esempio per *gedit* è bene usare **Editor di testi**, senza specificare il nome proprio del programma, poiché è l'editor di riferimento della piattaforma e non un programma aggiuntivo.

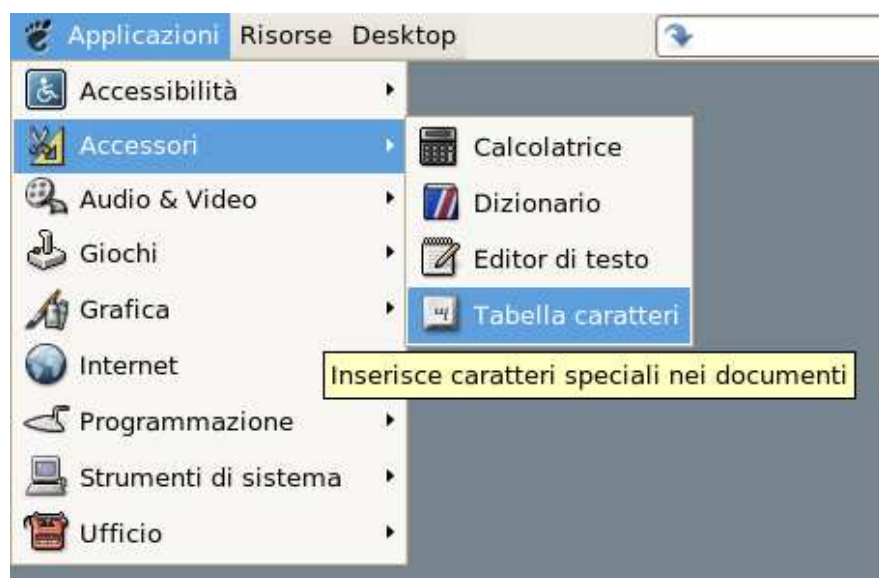
Nel secondo caso la stringa originaria dovrebbe già essere composta dal nome della applicazione seguita dalla breve descrizione di funzionalità. Il suggerimento è quello di tradurre queste due parti separandole con un trattino. Ad esempio:

```
#: data/misc/gimp.desktop.in.in.h:2
msgid "The GIMP Image Editor"
msgstr "GIMP - Editor di immagini"
```

A questa categoria si possono ascrivere tutti i vari programmi di contorno dell'ambiente GNOME, anche quelli che fanno parte del Fifth Thoe.

Si noti, infine, come tali stringhe siano solitamente contenute in un file con estensione `.desktop`.

Figura 1 □ Esempio di voci e suggerimenti del menù Applicazioni

**5.1.2. □ Suggerimenti per le voci di menù**



Sono quei suggerimenti che compaiono quando il puntatore del mouse si attarda su una voce del menù **Applicazioni**.

Questi elementi hanno il compito di fornire all'utente informazioni sufficienti da permettergli di scegliere la giusta applicazione per il compito che si prefigge. Risulta evidente come siano di particolare importanza nella esplorazione di un ambiente di lavoro non conosciuto.

Debbono quindi essere più descrittivi della voce di menù, senza comunque risultare prolissi. In particolare i suggerimenti sono scritti tipicamente in *forma verbale*.

Per la traduzione italiana si può usare il presente indicativo, terza persona singolare (l'applicazione stessa è il soggetto sottinteso), come nell'esempio seguente:

```
#: data/misc/gimp.desktop.in.in.h:1
msgid "Create and edit images or photographs"
msgstr "Crea e modifica immagini o fotografie"
```

In alternativa una qualsiasi forma che lasci intendere un “ Questa applicazione permette di fare questo compito” .

Anche questi messaggi sono contenuti in un file con estensione .desktop.

#### **Al lavoro**

Se la voce del menù e il suggerimento sono troppo simili, consultate un dizionario dei sinonimi!

### 5.1.3.□ Possibili eccezioni: giochi ed applet

Una possibile eccezione a quanto esposto potrebbero essere i giochi. Oltre al fatto che, tipicamente, non dovrebbe servire una voce di menù descrittiva, a volte può risultare difficile rendere i suggerimenti in terza persona. A tal proposito mostriamo come esempio quanto suggerito dallo HIG per il gioco **Same GNOME**:

```
Arrange long chains of similar colored balls and eliminate them
```

Volendo tradurre come [prima](#) suggerito avremmo:

```
Dispone delle lunghe catene di palline di uguale colore e le elimina
```

Peccato, o forse per fortuna, che non è il programma a compiere tali azioni, anche perché altrimenti che gioco sarebbe? Data la natura ricreativa della applicazione può essere concesso rompere l'omogeneità con gli altri suggerimenti e tradurre:

```
Disponi delle lunghe catene di palline di uguale colore ed eliminale
```

rivolgendosi quindi direttamente all'utente, ma in un canone colloquiale che l'utente ha implicitamente accettato quando ha deciso di giocare.

Ad ogni modo è bene ricordare che sarebbe possibile tradurre anche come:

```
Disporre delle lunghe catene di palline di uguale colore ed eliminarle
```

Sebbene non strettamente correlato con il menù **Applicazioni**, anche nella traduzione delle applet ci si trova di fronte alla scelta di dare un nome che l'utente leggerà .

Oltre a riproporre anche per la traduzione italiana la raccomandazione (ma non l'obbligo) di evitare l'uso del termine " applet" , si dovrebbe cercare di:

1. fare in modo che la voce di menù che indica l'applet abbia un riferimento alla sua funzione. Esempio: dall'originale **NetSpeed Applet** a **Prestazioni della rete**
2. evitare, per quanto possibile, di usare per la voce di menù parafrasi come " **Controllo di oggetto**" : quasi tutte le applet effettuano il monitoraggio di qualcosa e " controllo" è una informazione aggiuntiva sovrabbondante - ogni sottomenù sarebbe pieno di voci che iniziano per **Controllo**. è possibile, anzi consigliato, usare tale termine per il suggerimento di tutte quelle applet che effettuano un monitoraggio, in quanto ciò aiuta l'utente a capire la funzione della applet stessa.

Ad ogni modo tenere presente che spesso il nome dell'applet coincide con la voce di menù (cioè una sola traduzione per stringhe che appaiono in due posti diversi): questo vuol dire, ad esempio per il caso di *Netspeed* prima citato, che risulterebbe impossibile venire a conoscenza del nome proprio della applicazione dalla finestra di informazioni, richiamabile facendo clic col tasto destro sulla applet stessa.

#### 5.1.4.□ Alcuni esempi di voci del menù Applicazioni

12□ Rimozione di informazioni non necessarie

Originale	Rivisto
GNOME Help System	Aiuto
GNOME Search Tool	Strumento di ricerca, Cerca, Ricerca file [...]

13□ Rimozione di informazioni tecniche

Originale	Rivisto
GNOME Battaglia Naval Client	Battaglia navale
gFTP	Trasferimento file
Multithreaded ftp client	Trasferisce sulla rete tramite protocollo FTP
Gnome VideoLAN Client	VideoLAN - Lettore Video

14□ Uso del nome delle applicazioni come voce di menù

Applicazione	Voce del menù
Dizionario	Dizionario
Mixer	Controllo volume
Strumento di ricerca	Ricerca file...
Eye of GNOME	Visualizzatore immagini

15□ Uso della descrizione di funzionalità nelle voci di menù

Applicazione	Voce di menù
The GIMP	GIMP - Editor di immagini
Sub-applicazione di Evolution per la posta elettronica (*)	Posta elettronica
AbiWord	AbiWord - Word processor
Galeon	Galeon - Navigatore Web (**)

Applicazione	Voce di menù
gThumb	gThumb - Gestore di immagini

16□ Esempi di suggerimenti per le applicazioni

Applicazione	Suggerimento della voce di menù
Mappa caratteri	Inserisce caratteri speciali nei documenti
Monitor di sistema	Mostra i processi correnti e controlla lo stato del sistema
Visualizzatore immagini	Visualizza immagini di vari formati
gThumb - Gestore di immagini	Mostra, organizza in cataloghi e commenta immagini (***)

17□ Esempi di voci e suggerimenti per le applet

Applet (comando)	Voce di menù	Suggerimento
battstat-applet-2	Batteria	Controlla lo stato della carica della batteria dei portatili
netspeed_applet2	Prestazioni di rete	Controlla il funzionamento delle interfacce di rete
mixer_applet2	Volume	Modifica il livello del canale audio principale

(\*) Lo HIG suggerisce per le applicazioni a suite, come per esempio *Ximian Evolution* o *OpenOffice.org* di inserire una voce pe ogni singolo componente della suite. Ovviamente tale possibilità può essere offerta nella traduzione italiana solo se lo prevede l'originale.

(\*\*) Ma forse si può anche lasciare **Web browser**.

(\*\*\*) Non perfetta, ma mette in evidenza le differenze tra *Eyes of GNOME* e *gThumb*

## 5.2.□ Registro dei MIME type

In generale gran parte delle associazioni per i formati più comuni è già presente in nel modulo *gnome-mime-data*: solo applicazioni che necessitano di gestire formati proprietari non catalogati hanno la necessità di gestire questa caratteristica. Per la traduzione fare riferimento al modulo citato.

## 6.□ Finestre

---

Le finestre sono l'elemento con cui l'utente interagisce direttamente per eseguire un compito che intende portare a termine.

Nello HIG sono codificati diversi tipi di finestre, ognuno con diverse finalità e quindi elementi costitutivi. Questa specializzazione delle finestre richiede una traduzione diversificata a seconda del contesto.

Eseguire l'applicazione rende molto più facile individuare il tipo di finestra alla quale appartiene una singola stringa tra le categorie qui presentate, anche se, talvolta, sono sufficienti le sole informazioni contenute nel file `.po` o quelle reperibili mediante la lettura dei sorgenti.

### 6.1.□ Tipi di interazione e di messaggi

I vari elementi della interfaccia grafica dovrebbero essere strutturati in modo da adattarsi al compito che devono assolvere. Questo principio vale sia per le finestre intese globalmente che per i singoli elementi che le compongono. Tali funzioni possono essere ricondotte essenzialmente a tre:

- immettere un comando;

- impostare o verificare una preferenza o una proprietà ;
- comunicare una informazione.

Anche i messaggi che appaiono nelle finestre seguono quindi, in linea di massima, questa classificazione e, conseguentemente, la loro traduzione deve cercare di collimare il più possibile con la loro funzione.

Indicazioni sulla traduzione sono fornite in [Tabella 1](#).

Tabella 1 □ Stili di traduzione

Funzione	Traduzione	Indicazioni	Esempi
<i>Comando</i>	Imperativo presente, seconda persona singolare	L'utente ordina al programma di eseguire un compito. La forma sottintende una sensazione di controllo sul sistema.	Comandi da menù ed etichette di pulsanti, come <b>File Open</b> che diventa <b>File Apri</b> , o <b>Edit Cut</b> che diventa <b>Modifica Taglia</b> , ma anche le varie caselle di spunta o di scelta multipla presenti nelle finestre di dialogo, come <b>Stampa su file</b> .
<i>Preferenza</i>	Infinito presente	La validità di una preferenza è slegata dal momento in cui la si imposta o verifica, ma rimane valida finché l'utente non effettua una nuova modifica. La contrapposizione con la traduzione del comando dovrebbe chiarire la differente validità dei due elementi.	Esempi validi sono ovviamente i vari controlli presenti nelle finestre di preferenze delle varie applicazioni, ad esempio <b>Mostrare i file nascosti e di backup</b> del file manager o <b>Ripetere il carattere finché il tasto è premuto</b> delle preferenze della tastiera.
<i>Informazione</i>	In generale dipende dal contesto, indicativo presente terza persona singolare per i suggerimenti	Quasi ogni cosa che non ricade nelle precedenti categorie è informazioni, per esempio i suggerimenti che appaiono quando il puntatore del mouse si ferma su un elemento dell'interfaccia, o le frasi persenti nelle finestre di errore o di avviso. Usare la forma impersonale è l'unico suggerimento valido in generale. La forma indicata per i suggerimenti, invece, si adatta perfettamente al ruolo: " Questo controllo permette..." . Cfr <a href="#">Sezione 5.1.2 - Suggerimenti per le voci di menù</a>	Considerando solo i suggerimenti potremmo avere <b>Open a file from the disk</b> che diventa <b>Apri un file dal disco</b> e <b>Cut the selected text and put it in buffer</b> che diventa <b>Taglia il testo selezionato e lo mette negli appunti</b>

Ovviamente tale catalogazione non intende essere rigida: basti pensare ai casi in cui gli elementi sopra riportati come esempio non siano espressi o facilmente esprimibili in una forma verbale, oppure a quei messaggi che in originale si rivolgono all'utente in forma personale e che, per evitare l'uso di un arzigogolato si impersonale (" Si trascini l'immagine per muoverla nella pagina" ), possono essere essere facilmente resi con un infinito (" Trascinare l'immagine..." ).

Qualunque sia la soluzione scelta, è comunque bene che *tutti* gli elementi e controlli uguali tra le applicazione o anche solo visibili all'utente nella stessa finestra usino per quanto possibile *gli stessi modi e tempi* dei verbi per garantire una coerenza dell'interfaccia.

## 6.2. □ Tipi di finestre definiti nello HIG

Dal punto di vista della traduzione ogni tipo di finestra è costituita da una combinazione degli elementi prima definiti e da altri elementi aggiuntivi, obbligatori o meno, come la barra del titolo della finestra stessa o altro.

La struttura della finestra è ovviamente decisa da chi sviluppa l'applicazione, così come il titolo della finestra stessa. Le indicazioni date di seguito quindi vanno adattate di caso in caso, tenendo presente comunque che quanto esposto è quanto indicato dallo HIG.

### 6.2.1. □ Finestra primaria

Visualizza il contenuto di un oggetto come un documento, un'immagine, una cartella oppure qualcosa di più astratto come un gioco o la riproduzione di un file multimediale; è suddivisa verticalmente in aree distinte come la barra dei menù e una o più barre degli strumenti (entrambe permettono all'utente di impartire un comando al programma), la vista dell'oggetto e la barra di stato (che fornisce informazioni generali all'utente, come un resoconto sullo stato o sulle azioni che sta per compiere);

#### **Titolo finestra:**

*Nome Documento* - Nome Programma [o solo il primo o solo il secondo in funzione della vista corrente della applicazione e della applicazione stessa]

#### **Commento:**

menù e barre degli strumenti ricadono nella categoria *comandi*, i suggerimenti ad essi collegati nella categoria *informazioni*; per garantire poi una coerenza dell'ambiente grafico è bene riferirsi a [Sezione 7 - Menù standard](#) per quelle voci di menù comunemente presenti nelle applicazioni.

*Figura 2* □ Esempio di finestra primaria

```

# /etc/default/spamassassin
# Duncan Findlay

# WARNING: please read README.spamd before
using.
# There may be security risks.

# Change to one to enable spamd
ENABLED=0

# Options
# See man spamd for possible options. The -
d option is automatically added.

# NOTE: version 3.0.x has switched to a
"preforking" model, so you
# need to make sure --max-children is not
set to anything higher than
# 5, unless you know what you're doing.

OPTIONS="--create-prefs --max-children 5 --

```

### 6.2.2. □ Finestra di utilità

Appartengono a questa categoria le finestre di proprietà (quelle che permettono di visualizzare e modificare le caratteristiche di un oggetto gestito dalla applicazione) e le finestre di preferenze (che sono usate per modificare l'aspetto o le funzionalità di una applicazione), ma anche le tavolozze -o "palette" - e toolbox di particolari applicazioni (entrambe forniscono un rapido accesso ad un set di possibili azioni); solitamente non presentano la barra dei menù, né la barra degli strumenti o la barra di stato;

#### **Titolo finestre di preferenze:**

Preferenze di *Nome applicazione*

#### **Titolo finestra di proprietà:**

Proprietà di «*Nome oggetto*»

#### **Commento:**

le finestre di proprietà di solito non presentano, se non in qualche eventuale pulsante, messaggi in forma verbale. Per le finestre di preferenze seguire quanto indicato nella [tabella](#) presente in [Sezione 6.1 - Tipi di interazione e di](#)

[messaggi](#) sotto la voce *preferenza*, avendo semmai cura di essere coerenti con stringhe che possono essere presenti in altre parti dell'interfaccia. Ad esempio, se c'è una voce **\_Visualizza Barra degli \_strumenti**, provare a mantenere non solo gli stessi termini, ma anche gli stessi acceleratori in una eventuale casella di spunta nella finestra delle preferenze.

Figura 3 □ Esempio di finestra di utilità (finestra di proprietà)



Figura 4 □ Esempio di finestra di utilità (finestra di preferenze)



### 6.2.3. □ Finestre di avviso

Comunicano lo stato di una applicazione o richiedono una informazione essenziale per proseguire nel compito svolto ma, a differenza degli altri tipi di finestre, non sono invocate direttamente dall'utente; inoltre richiedono all'utente l'immissione di una scelta semplice (ad esempio **Annulla** oppure **Salva**);

#### Intestazione finestra:

di regola non dovrebbero presentarla

#### Commento:

oltre ai pulsanti in basso che permettono all'utente di impartire un *comando*, queste finestre dovrebbero presentare due stringhe, o messaggi, quindi *informazioni*. Il primo messaggio, stringato ed essenziale, riassume i motivi per cui la finestra è apparsa. Se, ad esempio, il programma vuole una conferma prima di procedere con l'eliminazione di un file, il testo primario potrebbe essere essere *Eliminare veramente « nomefile»?* o anche *Eliminazione del file «nomefile»*. Evitando di essere troppo prolissi si mettono in evidenza le due parole essenziali del messaggio: l'azione (eliminare) e il nome del file in questione.

Il secondo messaggio, che non è sempre presente, è una spiegazione delle conseguenze o alternative all'azione in questione. Essendo non solo in forma verbale, ma in forma di periodo, va tradotta come tale, fatta salva la solita raccomandazione di non rivolgersi direttamente all'utente.

Figura 5 □ Esempio di finestra di avviso





#### 6.2.4. □ Finestre di dialogo

Effettuano uno scambio di informazioni, un dialogo, tra utente e applicazione; le informazioni richieste sono più numerose e più dettagliate di quelle delle finestre di allerta. Un esempio caratteristico è l'impostazione di stampa di un documento.

##### Titolo finestra:

*Nome del comando che ha aperto il dialogo [senza però i puntini di sospensione che dovrebbero essere presenti nella relativa voce di menù; leggere comunque la nota nelle prossima sezione]*

##### Commento:

poiché in tali dialoghi l'utente va a modificare l'esecuzione di un comando, anche solo fino alla conclusione del compito stesso, ci si può riferire a quanto indicato nella [tabella](#) presente nella [Sezione 6.1 - Tipi di interazione e di messaggi](#) alla voce *comandi*

Figura 6 □ Esempio di finestra di dialogo



#### 6.2.5. □ Assistenti

Guidano l'utente in una operazione divisa per semplicità in passi successivi; vengono utilizzati per realizzare compiti complessi senza intimidire, poiché riducono il numero di richieste (e quindi dei controlli)

contemporaneamente presenti sullo schermo.

Per questo motivo c'è spazio per inserire nelle stesse finestre delle spiegazioni sulle singole azioni o impostazioni che si stanno per fornire.

**Titolo prima finestra:**

*Titolo dell'assistente* [lo stesso che appare nella banda in alto]

**Titolo finestra intermedie:**

*Titolo dell'assistente - (Pagina corrente di Pagine totali)*

**Titolo ultima finestra:**

Fine di *Titolo dell'assistente*

**Commento:**

In generale si può seguire quanto indicato per le finestre di preferenze o quelle di dialogo a secondo di quale l'assistente vada a sostituire. Ovviamente una cura particolare va rivolta alle spiegazioni dei controlli presenti nelle singole finestre.

Figura 7 □ Modello di finestra iniziale di un assistente

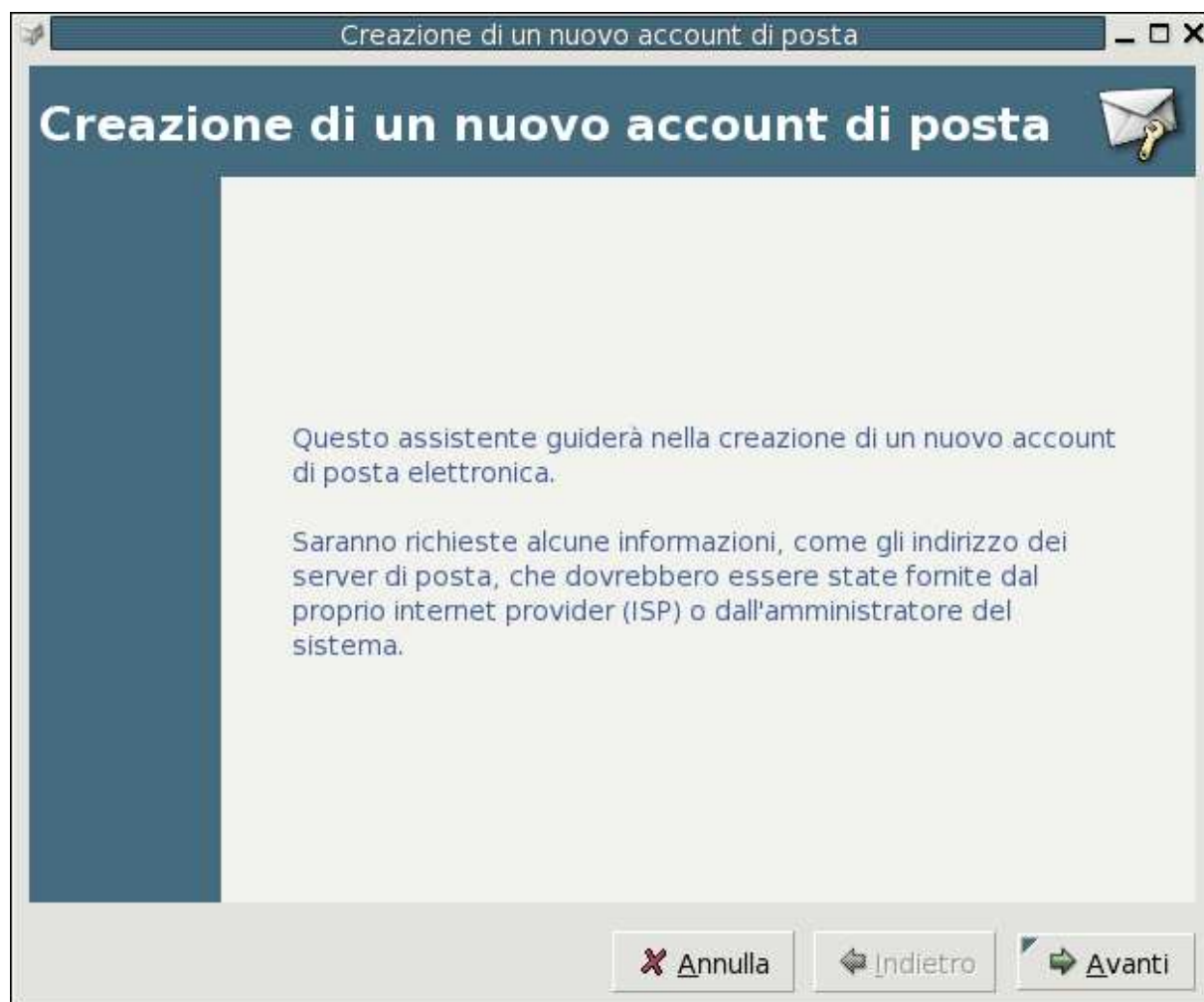


Figura 8 □ Altro modello di finestra intermedia di un assistente



### 6.3. □ Note aggiuntive

Sebbene possa sembrare in contrasto con quanto indicato prima per le finestre di dialogo, quando la stringa da tradurre lo permette è consigliato usare una forma *non verbale* per il titolo delle finestre di dialogo.

Questo perchè il titolo delle finestra dovrebbe indicare l'azione che si sta compiendo.

A titolo di esempio ci si può riferire alla classica voce **Open File**, di cui sono state già indicate la voce di menù e il suggerimento. Il titolo della finestra di dialogo associata potrebbe quindi essere **Apertura di un file** oppure la più breve **Apertura file**.

### 7. □ Menù standard

Molte applicazioni hanno svariate funzioni in comune, basta pensare ad esempio ai comandi **Taglia**, **Copia** o **Esci**. Per facilitarne l'apprendimento e la memorizzazione, ma anche per creare un ambiente di lavoro confortevole, le varie etichette che fanno riferimento a tali comandi dovrebbero, nelle varie applicazioni, non solo essere poste in modo coerente, ma anche *avere la stessa etichetta e lo stesso acceleratore*.

In questa sezione verranno trattate nel dettaglio quelle voci di menù che dovrebbero poter essere presenti nelle varie

applicazioni per GNOME o GTK+, secondo quanto descritto nello HIG.

Bisogna precisare che nello HIG sono descritti solo i menù e le voci di menù più comuni, alcuni appartenenti direttamente allo stock fornito dalla libreria GTK+, altri normalmente presenti nelle applicazioni. Nel seguito quindi verranno indicate le possibili traduzioni di queste voci e verrà messo in evidenza quali appartengano allo stock del GTK+ tramite la relativa icona: per queste voci è quasi imposizione mantenere gli acceleratori. Per quanto riguarda le altre voci, è consigliato mantenere inalterati gli acceleratori di quelle aggiunte dallo HIG, ed ingegnarsi su quelle voci proprie dell'applicazione in questione che non compaiono nello HIG e quindi in questa guida.

#### Annotazione

I puntini di sospensione in alcuni menù indicano che per portare a compimento l'azione indicata dalla voce di menù sarà necessario un *ulteriore input* da parte dell'utente. Esempio tipico di ciò è la voce **Stampa...**: dopo averla selezionata infatti, all'utente è richiesto di regolare alcune impostazioni come la stampante da usare, il numero di pagine, di copie...

I puntini di sospensione non debbono essere presenti per voci di menù che richiedono soltanto una conferma (ad esempio **Elimina**) o che non *richiedono* un successivo input (ad esempio le finestre di **Proprietà**, **Preferenze** o **Informazioni**). Alcuni sviluppatori meno attenti o alcuni programmi meno curati compiono tale errore. Si consiglia di correggerlo con la traduzione e di segnalarlo.

## 7.1. □ Voci standard della barra dei menù

Le barre dei menù delle applicazioni possono presentare le voci riassunte nella tabella [Tabella 2](#).

Inoltre possono essere presenti voci come **Strumenti** (Tools), **Documenti** (Documents), **Dati** (Data) e **Tabelle** (Table).

Tabella 2 □ Voci di menù standard

Originale	Tradotto	Commenti
File	<b><u>F</u>ile</b>	
Edit	<b><u>M</u>odifica</b>	
View	<b><u>V</u>isualizza</b>	La scelta di usare <b>Visualizza</b> nasce dal fatto che tutti i maggiori progetti OpenSource (KDE, Mozilla, OpenOffice.org...) usano questa traduzione.
Insert	<b><u>I</u>nserisci</b>	
Format	<b><u>F</u>ormato</b>	
Go	<b><u>V</u>ai</b>	
Windows	<b><u>F</u>inestre</b>	
Bookmarks	<b><u>S</u>egnalibri</b>	Si è scelto di non usare il termine "Preferiti" proprio per evidenziare la natura di elemento che tiene traccia di una posizione. D'altro canto "Preferiti" è la traduzione di "Favorites".
Help	<b><u>A</u>iuto</b>	<i>Attenzione:</i> nello stock delle GTK+ è presente una voce <b>Aiuto</b> , utilizzata ad esempio sui pulsanti per richiamare la guida il linea. La voce qui elencata vale come voce dello stock, pur non essendo presente la relativa icona.











## 7.2. □ File

Il menù **File** presenta comandi che operano sul documento correntemente visualizzato dalla applicazione. È importante notare che tali comando sono anche quelli usati più di frequente, nonché quelli più comuni tra le

applicazioni: quindi la traduzione dovrebbe essere il più possibile omogenea.

Nel seguito le varie voci saranno presentate in diverse tabelle divise per funzionalità










Tabella 3 □ Voci del menù File

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
New	<b>Nuovo</b>		Nelle applicazioni che gestiscono diversi tipi di documento potrebbero essere presenti più voci <b>Nuovo tipo di documento</b> : in tale evenienza l'acceleratore "n" è da usarsi per il tipo di documento proprio della applicazione o a quello usato più di frequente (in generale gli dovrebbe essere attribuita la scorciatoia Ctrl+N).
Open	<b>Apri</b>		
Open Recent	<b>Apri recenti</b>		Visto che non tutte le applicazioni presentano le voce <b>Ripristina</b> , se quest'ultima non è presente si consiglia di usare il suo acceleratore.
Save	<b>Salva</b>		
Save as...	<b>Salva come...</b>		
Save copy	<b>Salva una copia</b>		Voce non frequente. Gestire in base alle occorrenze. Magari usare anche senza articolo.
Revert	<b>Ripristina</b>		
Save Version...	<b>Salva versione...</b>		Voce non frequente. Gestire in base alle occorrenze.
Restore Version...	<b>Ripristina versione...</b>		Voce non frequente. Gestire in base alle occorrenze.
Versions...	<b>Versioni...</b>		Voce non frequente. Gestire in base alle occorrenze.
Page Setup	<b>Imposta pagina</b>		
Print Preview	<b>Anteprima di stampa</b>		
Print...	<b>Stampa...</b>		
Send To...	<b>Invia a...</b>		
Properties	<b>Proprietà</b>		
Close	<b>Chiudi</b>		Come per la voce <b>Nuovo</b> potrebbero essere presenti diverse voci che cominciano per " chiudi" . Usare l'acceleratore indicato per la voce principale, quella che ha come scorciatoia Ctrl+W
Quit	<b>Esci</b>		

### 7.3. □ Modifica

Il menù **Modifica** presenta voci legate sia alla modifica del documento visualizzato (gestione degli appunti, eliminazione, ricerca), sia alle preferenze dell'utente sul comportamento e sull'aspetto della applicazione.







Tabella 4 □ Voci del menù Modifica

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Undo	<b><u>A</u>nnulla</b>		
Redo	<b><u>R</u>ipeti</b>		
Cut	<b><u>T</u>aglia</b>		
Copy	<b><u>C</u>opia</b>		
Paste	<b><u>I</u>ncolla</b>		
Paste Special...	<b><u>I</u>ncolla speciale...</b>		
Duplicate	<b><u>D</u>uplica</b>		
Delete	<b><u>E</u>limina</b>		L'uso del verbo elimina è consigliato laddove l'operazione sia non controvertibile, ad esempio eliminare un file senza spostarlo nel cestino. Nella editazione di testi sarebbe consigliato <b>Cancella</b> , ma è difficile indicare un acceleratore che non collida con le altre voci del menù.
Select All	<b><u>S</u>eleziona tutto</b>		
Deselect All	<b><u>D</u>eseleziona tutto</b>		
Find...	<b><u>T</u>rova...</b>		
Find Next	<b><u>T</u>rova successivo</b>		
Find Previous	<b><u>T</u>rova precedente</b>		
Replace	<b><u>S</u>ostituisci</b>		
Insert	<b><u>I</u>nserisci</b>		
Preferences	<b><u>P</u>referenze</b>		

## 7.4. □ Visualizza

Nel menù **Visualizza** dovrebbero trovarsi le voci che hanno effetto sulla vista che l'utente ha del documento corrente.

Tabella 5 □ Voci del menù Visualizza

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Toolbar	<b>Barra degli strumenti</b>		In talune applicazioni potrebbe essere preceduto dal verbo <b>Toggle</b> . Si consiglia di far notare l'errore (secondo l'HIG) agli sviluppatori e tradurre questo verbo come <b>Abilita/Disabilita</b> .
Statusbar	<b>Barra di stato</b>		Vedi sopra
Side pane	<b>Riquadro laterale</b>		Vedi sopra. Inoltre la scelta del termine <i>riquadro</i> è dettata dal fatto che il termine <i>pannello</i> rappresenta una ben precisa entità del desktop GNOME.
Icons	<b>Icone</b>		
List	<b>Lista</b>		
Details	<b>Dettagli</b>		
Sort by...	<b>Ordina per...</b>		
Filter...	<b>Filtro...</b>		
Zoom in	<b>Aumenta ingrandimento</b>		L'etichetta della stessa funzione nella barra degli strumenti è spesso semplicemente <b>In</b> per ragioni di spazio. Si consiglia di usare <b>Aumenta</b> nella barra degli strumenti in ogni evenienza per analoghe ragioni.
Zoom out	<b>Riduci ingrandimento</b>		In base alle stesse considerazioni di sopra, si consiglia di usare nella barra degli strumenti solamente <b>Riduci</b> , sia per l'etichetta completa che per il solo <b>Out</b> .
Normal size	<b>Dimensione normale</b>		Similmente a sopra usare <b>Normale</b> per la barra degli strumenti.
Best fit	<b>Adatta</b>		
Refresh	<b>Aggiorna</b>		
Stop	<b>Ferma</b>		

## 7.5. □ Inserisci

Il menù **Inserisci** presenta una lista di oggetti speciali che possono essere inseriti all'interno del documento nella posizione corrente (immagini, collegamenti, interruzioni di pagina...). Tale menù dovrebbe essere presente solo nel caso in cui gli oggetti che si possono inserire sono più di sei; in caso contrario le singole voci dovrebbero essere inserite nel menù **Modifica**.

Qualora si verificasse questa seconda evenienza, può rendersi necessario modificare gli acceleratori forniti per adattarli a quelli delle voci predefinite del menù **Modifica**.

Tabella 6 □ Voci del menù Inserisci

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Page Break	<b>Interruzione di pagina</b>		
Date and Time...	<b>Data ed ora...</b>		
Symbol...	<b>Simbolo...</b>		
Sheet...	<b>Foglio...</b>		

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Rows...	<b>R</b> ighe...		
Columns...	<b>C</b> olonne...		
Image...	<b>I</b> mmagine...		
Graph...	<b>G</b> rafico...		
From File...	<b>D</b> a file...		
External link...	<b>C</b> ollegamento esterno...		





## 7.6. □ Formato

Nel menù **Formato** sono presenti i comandi per cambiare l'aspetto del documento, come per esempio il tipo di carattere o la spaziatura della selezione corrente.

A differenza di quelli nel menù **Visualizza**, i comandi presenti in questo menù attuano modifiche che possono essere salvate in modo persistente come parte del documento stesso.

Ne viene che gli elementi (e quindi i loro acceleratori) presenti in questo menù dipendono fortemente dalla applicazione; quelli forniti di seguito sono i più comuni.

Tabella 7 □ Voci del menù Formato

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Style...	<b>S</b> tile...		
Font...	<b>C</b> arattere...		
Paragraph...	<b>P</b> aragrafo...		
Bold	<b>G</b> rassetto		
Italic	<b>C</b> orsivo		
Underline	<b>S</b> ottolineato		
Cells...	<b>C</b> elle...		
List...	<b>L</b> ista...		
Layer...	<b>L</b> ivello...		
Page...	<b>P</b> agina...		

## 7.7. □ Vai

Il menù **Vai** fornisce comandi per una rapida navigazione di un documento o di una raccolta di documenti, oppure di uno spazio informativo come una struttura a directory o il Web.

Il contenuto del menù varia in base al tipo di applicazione. Per questo saranno mostrati menù per applicazioni basati sulla navigazione e applicazioni basate su documenti. Ovviamente possono esistere casi in cui sia richiesta una combinazione dei due.

Tabella 8 □ Voci del menù Vai - Navigazione











Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Back	<b>I</b> ndietro		
Forward	<b>A</b> vanti		
Up	<b>S</b> u		
Location...	<b>P</b> osizione...		
Home	<b>H</b> ome		

Tabella 9 □ Voci del menù Vai - Documenti

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Previous	<b>P</b> recedente		
Next	<b>S</b> uccessiva		
Go to...	<b>V</b> ai a...		
First	<b>P</b> rima		
Last	<b>U</b> ltima		

## 7.8. □ Finestre

Il menù **Finestre** è presente solo in applicazioni MDI (multiple document interface) e contiene comandi che hanno effetto su tutte le finestre aperte della applicazione.

Il nome di questo menù può cambiare in funzione del tipo di file o documento gestito dalla singola applicazione: è possibile quindi avere al suo posto un menù **Documenti**, **Buffer** o altro.


Tabella 10 □ Voci del menù Finestre

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Save all	<b>S</b> alva tutte		
Close all	<b>C</b> hiudi tutte		

## 7.9. □ Segnalibri

Il menù **Segnalibri** permette la gestione di segnalibri.


Tabella 11 □ Voci del menù Segnalibri

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Add Bookmark	<b>A</b> ggiungi segnalibro		Come voce di stock per la libreria GTK+ si intende il solo <b>A_ggiungi</b> . Notare come spesso questa voce - ma anche altre - sia usata come <b>Aggiungi elemento</b> : anche in tale evenienze, potendo, è opportuno mantenere l'acceleratore.
Edit Bookmarks...	<b>M</b> odifica segnalibri...		

## 7.10. □ Aiuto

Il menù **Aiuto** permette di accedere alla documentazione in linea per la applicazione.

Tabella 12 □ Voci del menù Segnalibri

Originale	Tradotto	Stock	Commenti
Contents	<b>S</b> ommario		La scelta del termine <i>sommario</i> è dettata dal fatto che, tipicamente, selezionando questa voce di menù si accede al sommario della documentazione dell'applicazione.
About	<b>I</b> nformazioni		La scelta dell'acceleratore è dettata dal menù contestuale del pannello di GNOME e delle applet, in cui sono sempre presenti le voci <b>A_uto</b> e <b>I_nformazioni</b> .