

INTERNATIONALISATION D'UNE APPLICATION NATSTAR

NatStar 5.00 implémente la possibilité d'internationaliser une application, c'est-à-dire d'adapter une application à des langues différentes.

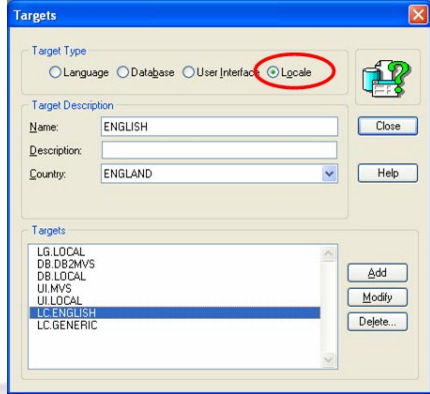
Cette adaptation s'effectue en traduisant l'interface, mais également en paramétrant diverses conventions linguistiques (direction de l'écriture, dates du calendrier, typographie locale, ...).

Pour utiliser cette nouvelle fonction, la première étape consiste à créer une nouvelle cible Locale. Puis, à créer une configuration correspondant à cette nouvelle cible. Ensuite, il faut personnaliser les contrôles. Et enfin, on peut générer l'application NatStar.

Etape 1 : Création d'une cible Locale

Une nouvelle cible de type Locale a été implémentée. Elle permet de créer un environnement cible dans une langue différente en identifiant une langue et un pays donnés.

1. Pour définir une cible Locale, activez le menu **Options/Targets**, la boîte de dialogue **Targets** s'ouvre.



2. Saisir dans les champs **Name** et **Country**, le nom et le pays de la langue dans laquelle vous souhaitez implémenter votre application NatStar.

Par défaut, la cible Locale prédéfinie est LC.GENERIC qui correspond à la langue de votre système d'exploitation.

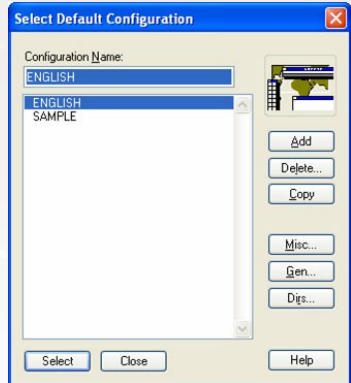
Vous pouvez définir autant de cibles que vous le désirez. Comme elles sont indépendantes des applications, vous pouvez les réutiliser autant de fois que vous le souhaitez.

Etape 2 : Configuration de l'application

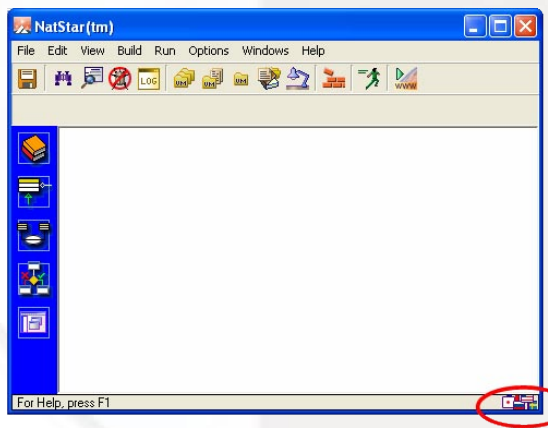
Il est nécessaire de créer une configuration correspondant à la cible Locale que vous venez de créer.

Pour créer et paramétrer cette configuration, exécutez les instructions suivantes, étape par étape :

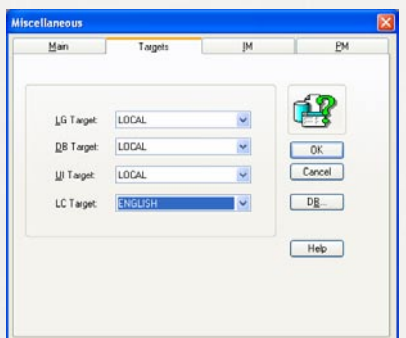
1. Activer le menu **Build/Set Configuration**, la boîte de dialogue **Select Default Configuration** apparaît.



2. Saisir le nom d'une nouvelle configuration dans le champ **Configuration Name**, puis activer le bouton **Add**.



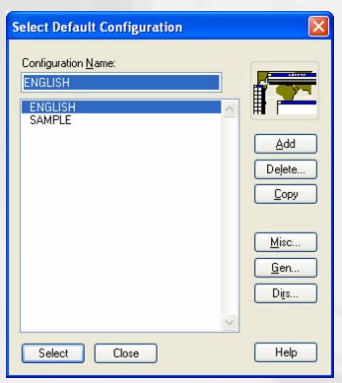
3. Ensuite, activer le bouton **Misc...**, la boîte de dialogue **Miscellaneous** apparaît.



4. Dans l'onglet **Targets**, sélectionner la cible Locale adéquate dans le champ **LC Target**.

5. Valider votre paramétrage en activant le bouton **OK**.

6. La boîte de dialogue **Select Default Configuration** reprend le focus. Sélectionner la configuration nouvellement créée et activer le bouton **Select**.



Lorsqu'une configuration est paramétrée avec une cible Locale différente de GENERIC, cela est indiqué par une icône qui apparaît dans la barre d'état :





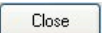
Etape 3 : Personnalisation des contrôles

Lorsqu'une cible secondaire est sélectionnée, les contrôles Check Box, Radio Button, Push Button, Static Text, SheetBox, Classifier et items de Menus n'ont plus leur texte associé, le champ **Text** dans leur volet de propriétés est vide.

En effet, vous devez traduire dans les contrôles les éléments spécifiques à la cible Locale (texte des contrôles, templates, custom controls, menus, fichiers textes, texte des variables de classe, les composants UI des typedef...).

Par ailleurs, les différentes propriétés des contrôles comme les fichiers d'initialisation des ComboBox (qui correspond à la propriété **Init.content**), le format de saisie, le format de date des EntryField ou les bulles d'aide (propriété **Tooltip**) peuvent être adaptés à la cible sélectionnée.

Exemple pour un contrôle Push Button :

Soit un Push Button dont le nom est  dans la cible Locale GENERIC. Le même Push Button sélectionné dans une cible Locale secondaire apparaît ainsi . En effet, le champ **Text** dans le volet de propriétés est vide. Une fois le champ **Text** rempli, le texte apparaît dans le contrôle .

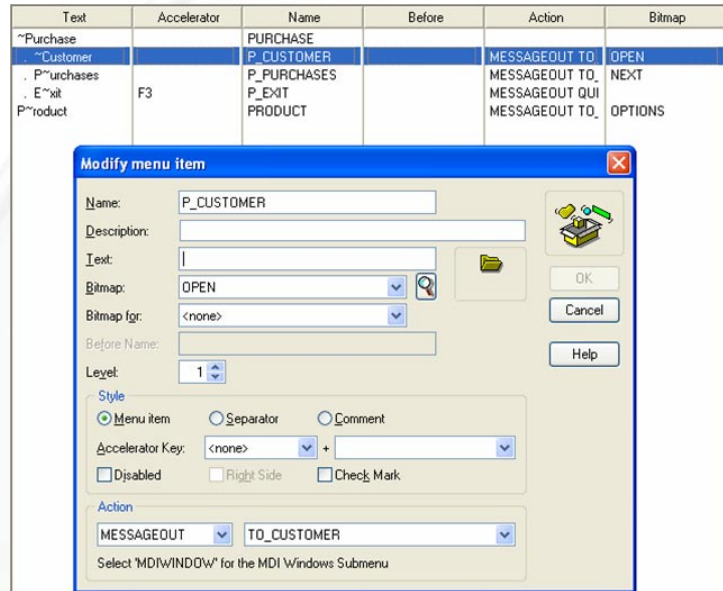
Remarques :

Après génération de l'application, les contrôles, pour lesquels un libellé dans une cible locale secondaire n'a pas été encore renseigné, et qui ne sont pas sélectionnés, présentent le texte de la cible générique.

Tout contrôle dont le texte n'a pas été saisi dans une cible secondaire conservera le texte de la cible générique dans l'application finale. Le texte de la cible générique constitue le texte par défaut.

Exemple pour un contrôle Menu :

Le champ **Text** dans la boîte **Modify menu item** (permettant de modifier les paramètres du menu) est vide quand il n'a pas été saisi dans la cible locale sélectionnée.



L'image liée à un item de menu peut être choisie en fonction de la cible. Par ailleurs, il peut également être nécessaire de définir des valeurs différentes :

- sur les libellés des variables au niveau de la classe,
- sur les textes des constantes,
- sur les textes des tooltips.

Si l'application que vous avez développée doit être implémentée dans plusieurs environnements différents, vous devez régénérer l'application avec les cibles correspondantes.

Etape 4 : Génération de l'application NatStar 5.00

Pour générer l'application dans la langue de votre choix, sélectionner la configuration adéquate dans le champ **Configuration** de la boîte de dialogue **Generator** (obtenue par le menu **Build/Build Resources**). Puis, activez le bouton **Build**.

