

Gérer plusieurs langues au niveau de l'interface d'une application.

La gestion de plusieurs langues dans un même projet peut s'effectuer soit :

- Lors de la définition du projet (lors de la création du projet)
- À n'importe quel moment sur un projet existant.

Mise en œuvre

Dans ce sujet, nous allons modifier le projet "WD Internationalisation" afin de le rendre multilingue. L'application correspondante pourra alors être exécutée en français ou en anglais à partir du même code source.

Projet Multilingue

Pour avoir mon application à la fois en français et en anglais, tout en n'ayant qu'un seul code source à maintenir, il faut rendre ce projet "Multilingue", c'est-à-dire que l'interface et les messages de ce

projet pourront être définis dans plusieurs langues.

Pour cela, il suffit de :

- Sélectionner l'option "Description du projet" du menu "Projet" de WinDev.
- Sélectionner l'onglet "Langues"
- Cocher "Anglais"
- Sélectionner "Anglais"

Note : WinDev permet de gérer jusqu'à 20 langues dans une même application.

Options Linguistiques

Pour chaque langue du projet, il est possible de définir les options linguistiques : format des nombres, des monétaires, des heures, des dates, des durées ... et d'autres paramètres comme le sens d'écriture par exemple.

Prenons par exemple l'option linguistique sur les nombres, il est possible soit de :

- Utiliser les paramètres définis dans les options linguistiques du Windows de l'uti-

lisateur.

- Personnaliser les paramètres pour chaque langue.

Par exemple, pour la langue anglaise, il est possible de forcer l'utilisation du point pour le séparateur de décimale et la virgule pour le séparateur de milliers.

Dès qu'un projet est multilingue, tous les champs de l'interface (fenêtre, pages, états,...) deviennent multilingues.

Utilisation

Pour illustrer le fonctionnement d'un projet multilingue, ouvrez la fenêtre "FEN_AjoutCollaborateur" du projet.

Dans la description de chaque élément, vous disposez d'un paragraphe pour le français et un paragraphe pour l'anglais.

Prenez, par exemple le champ "Nom et prénom" (clic droit...description).

Il est même possible de définir les textes d'indications et autres systèmes d'aide dans les différentes langues du projet (options accessibles depuis l'onglet "Aide").

Note : le texte d'indication est le texte affiché dans le champ avant que l'utilisateur ne commence à saisir.

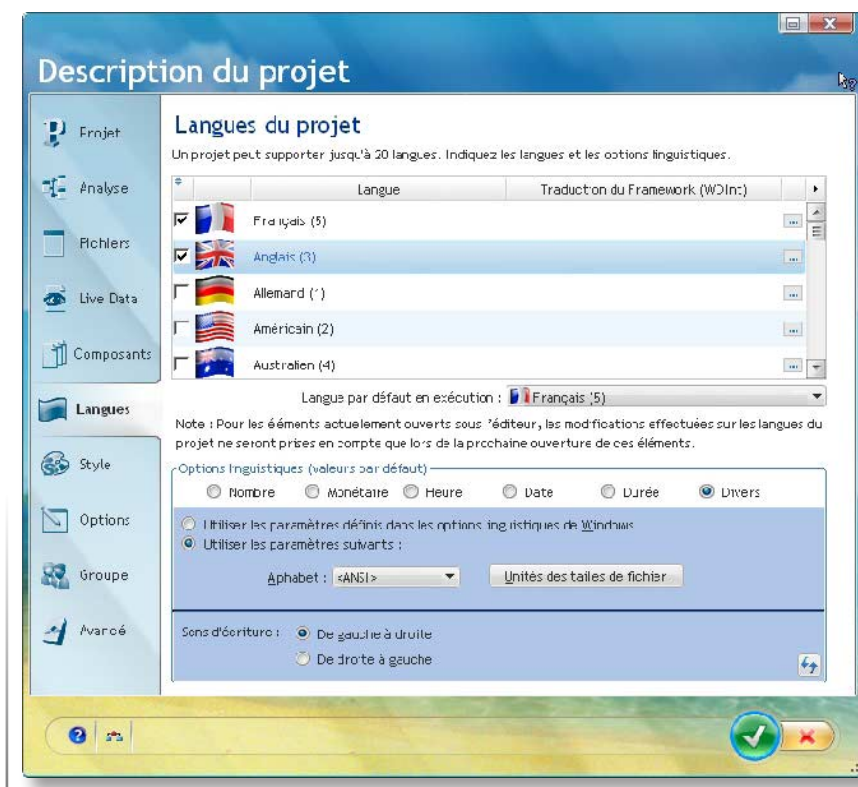
Ressources textes

Pour l'interface, nous venons de le voir, WinDev (mais également WebDev et WinDev Mobile) simplifie énormément le travail à réaliser, il reste donc à gérer les chaînes en "dur" dans le code :

- message d'erreur
- boîtes de dialogue
- ...

Par exemple, dans le traitement VerifInfos de la fenêtre "FEN_AjoutCollaborateur", vous pouvez trouver le message suivant : "Vous n'avez pas entré le nom et le prénom du collaborateur" .

Ce message sera affiché à l'utilisateur par la fonction WLangage "Erreur", il faut donc que ce message soit également traduit pour que l'application soit fonctionnelle





Retrouvez plus d'informations sur ce sujet en formation "WinDev Prise en main"

en anglais.

Il n'est cependant pas possible de remplacer l'ensemble des chaînes utilisées dans un projet par une ressource multilingue de façon automatique.

Par exemple, un nom de procédure passé en paramètre à une fonction "Événement" ne devra pas être traduit sinon le programme ne fonctionnera plus..

Conversion

Si les ressources multilingues n'ont pas été créées au fur et à mesure de l'écriture de l'application, il est malgré tout possible d'automatiser une partie de cette opération.

Pour cela, il suffit d'utiliser l'option "Convertir les chaînes simples en messages multilingues" du menu "Code .. Message Multilingues" lorsqu'une fenêtre de code est affichée.

Une fois la portée de l'action définie (il est possible de faire cette opération uniquement sur l'élément courant par exemple, WinDev parcourt automatiquement le code source de la fenêtre. Pour chaque chaîne trouvée, WinDev propose de la convertir ou non en "message multilingue".

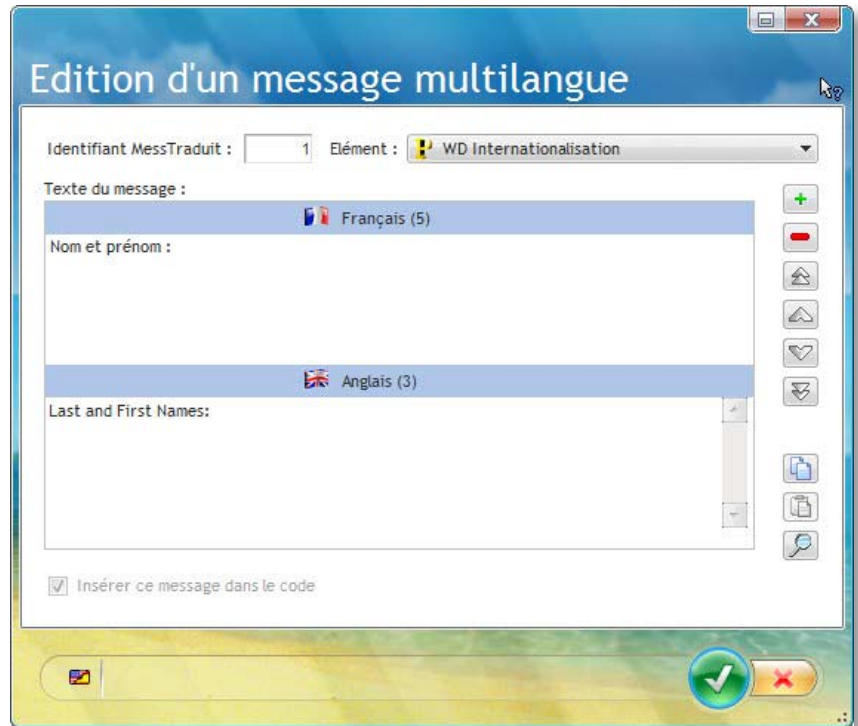
Par exemple, la chaîne correspondant au message "Vous n'avez pas entré le nom et le prénom du collaborateur" est à traduire, donc à transformer en ressource multilingue.

Un "message multilingue" est alors caractérisé par le petit drapeau qui apparaît juste derrière la chaîne. Pour éditer le message, il suffit de cliquer sur le drapeau.

Par contre, l'appel à l'événement "Proc_EvtCopie" ne doit surtout pas être traduit sinon il risque d'y avoir une erreur à l'exécution de la version anglaise.

Conseil

Pour les chaînes construites dynamiquement, nous vous conseillons d'utiliser la fonction WLangage *ChaîneConstruit* avec "%1", "%2"



pour les paramètres plutôt que de concaténer des chaînes.

La fonction *ChaîneConstruit* facilite le travail des traducteurs qui ont alors une phrase complète à traduire et non des bouts de phrase.

De plus, les constructions syntaxiques changent selon les langues. Cela permet donc de garantir une traduction de qualité.

Raccourci clavier

Pour transformer une chaîne en ressource multilingue, il suffit de sélectionner la chaîne et d'utiliser le raccourci "CTRL+T".

Ce mécanisme de chaîne multilingue peut être utilisé sur une application uniquement livrée avec une interface française, c'est un bon réflexe de développement qui vous fera gagner du temps si l'application doit être traduite.

Gestion de la traduction

L'application est maintenant prête à être traduite. Il y a 2 possibilités pour traduire une application :

- Première possibilité : tout faire à la main. Le développeur traduit les chaînes une à une, en se faisant éventuellement assister par un outil de traduction externe.

La configuration d'un outil de traduction externe s'effectue dans les options de WinDev (menu "Outils"), dans l'onglet "Traduction".

- Deuxième possibilité pour traduire : utiliser WDMMSG. Cet outil optionnel (utilisable avec WinDev, WebDev et WinDev Mobile) permet d'automatiser la manipulation des ressources multilingues, mais également d'externaliser la traduction à proprement parlé.