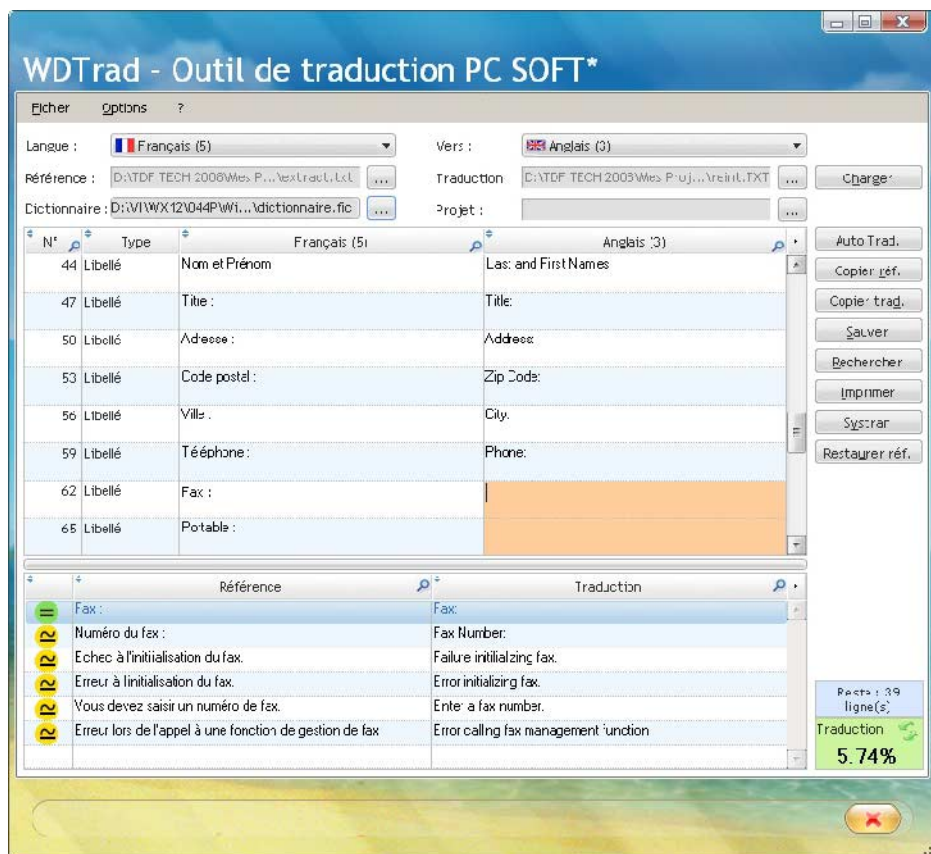


Automatiser et/ou externaliser la traduction d'une application.



WDMMSG, est un module optionnel de WinDev qui industrialise la phase de traduction.

En effet, WDMMSG va automatiquement extraire toutes les ressources multilingues du projet (il est possible de réaliser une extraction totale ou partielle). Il est ensuite possible de traduire ou faire traduire ces ressources grâce à un outil redistribuable livré avec WDMMSG (WDFrad) puis de réintégrer ces traductions dans le projet via WDMMSG.

Extraction des ressources

Première étape : demander à WDMMSG d'extraire les ressources à traduire par l'option "Outils...WDMMSG...Extraction des messages". Cette option lance WDMMSG sous la forme d'un assistant guidant les opérations :

- Sélection de la langue des messages à extraire (la langue de référence utilisée lors du développement).
- Sélection des éléments à traduire.
- Sélection du fichier à générer en sortie.

L'extraction est alors réalisée automatiquement par WDMMSG.

Traduction des ressources

Une fois les messages extraits, il faut passer à l'étape de traduction des ressources dans la ou les langues désirées. Cette traduction peut être réalisée en direct depuis WinDev par l'option "Outils...WDMMSG...Traduction des messages" ou être réalisée par des traducteurs ne disposant pas de WinDev.

Principe

Cette option lance l'outil "WDFrad" qui va gérer la traduction proprement dite. Cet outil est livré en standard avec WDMMSG. Il est possible de fournir cet outil avec les fichiers à traduire à un cabinet de traduction.

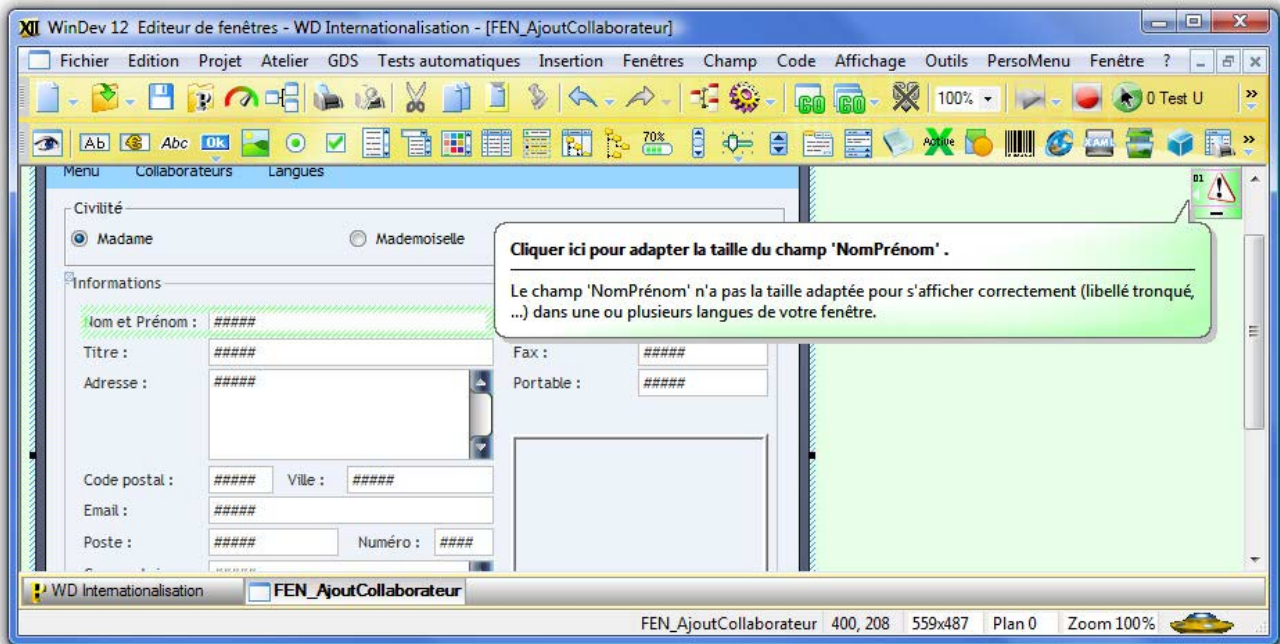
L'utilisation de WDFrad est simple, il suffit de :

- Sélectionner le fichier contenant les messages à traduire (issu de l'étape précédente).
- Sélectionner le fichier de destination (le fichier allant contenir les traductions).
- Cliquer sur le bouton "Charger".

Dans la partie gauche, vous retrouvez les ressources, en français, à traduire. Et dans la partie droite, on aura les traductions qui correspondent.

Dictionnaire de traduction

WDMMSG gère un dictionnaire personnalisé de traduction. Par défaut, ce dictionnaire de WDMMSG contient plus de 10.000 traductions des formulations les plus courantes. Pour utiliser ce dictionnaire, il suffit de cliquer sur le bouton "Auto Trad." WDMMSG cherche alors pour chaque ressource une correspondance exacte dans le dictionnaire. Si une traduction est disponible, elle est automatiquement affichée et affectée.



Ensuite pour les ressources non trouvées, à l'identique, dans le dictionnaire, il suffira de les saisir dans la colonne de droite. Un double-clic permet de rechercher dans le dictionnaire les ressources similaires afin d'accélérer et d'uniformiser la traduction.

Chaque nouvelle traduction saisie peut venir alimenter automatiquement le dictionnaire. Ca veut dire que le dictionnaire de WDMMSG s'enrichit au fur et à mesure que des traductions. Ce sont donc autant de ressources que WDMMSG traduira tout seul les fois suivantes ! Et bien sûr, il est possible d'utiliser plusieurs dictionnaires dans différentes langues.

Réintégration des ressources

Une fois la traduction des ressources terminée, il n'y a plus qu'à réintégrer dans le projet initial la traduction anglaise.

La procédure de réintégration est très similaire à celle d'extraction puisqu'elle utilise là aussi l'outil WDMMSG par l'option "Outils...WDMMSG....Réintégration des mes-

sages". Les informations nécessaires sont alors les suivantes :

- La langue des messages à réintégrer (l'anglais par exemple).
- Le fichier contenant les traductions dans cette langue (fichier généré par l'outil WDMTrad à l'étape précédente).

Astuce

Pour visualiser une application sous l'éditeur dans différentes langues, il est possible d'utiliser le menu "Affichage - Langue affichée" (raccourci :Ctrl + Alt + L).

AAD : Aides Au Développement

Après la réintégration de traductions, il est possible que des "AAD" apparaissent sous l'éditeur (Aides Au Développement).

Il existe notamment une AAD capable d'indiquer qu'un champ n'a pas la taille adaptée pour s'afficher correctement, dans une ou plusieurs langues.

Par exemple, le libellé "nom et prénom :" en français est plus court que la traduction correspondante en anglais "First name and name". Le champ libellé peut alors être trop petit et donc le texte tronqué en anglais.

Changement de langue de l'application

Une fois que l'application contient les messages et l'interface dans plusieurs langues, il suffit d'être capable de lancer cette application dans une langue ou de laisser la possibilité à l'utilisateur de choisir la langue à utiliser.

Pour changer dynamiquement la langue depuis l'application, il suffit de :

- Créer une option de menu "English" (ou un bouton).
- Ajouter dans le code de cette option, le code WLanguage suivant :

```
Nation(nationAnglais)
Utilise(FEN_Fenêtre1)
```

La fonction *Nation* permet de modifier la langue utilisée par l'application.

La fonction *Utilise* permet de réafficher la fenêtre pour prendre en compte le changement de langue.