



AJ_Tools_xliff

Manuel d'Utilisation

1	Introduction	4
1.1	Qu'est-ce que AJ_Tools_xliff	4
1.2	How XLIFF works?	4
2	Installation	5
2.1	Installation du composant	5
2.2	Dépendances	5
2.2.1	Table Language	5
2.2.2	Table File	5
2.2.3	Table Group	5
2.2.4	Table String	6
2.2.5	Relations	6
2.2.1	Utiliser les tables (AJ_Tools_xliff_setTables)	6
2.2.2	Lancer l'Éditeur	7
2.3	License	7
2.3.1	Installer la licence (AJ_Tools_xliff_setLicense)	7
2.3.2	Démo Mode	7
3	Déscription Fonctionnelle	7
3.1	Description de l'Éditeur XLIFF	7
3.1.1	Listes	8
3.1.2	Détails	8
3.1.3	En-Tête	9
3.2	Édition	9
3.3	Recherche	9
3.4	Placeholders	10
3.5	Fonctionnalités Spéciales	10
3.5.1	Définir la langue source	10
3.5.2	Afficher toutes les traductions manquantes	10
3.5.3	Fixer la langue de la base	10
3.5.4	Changer le Group	10
3.5.5	Copier le Texte	10
3.5.6	Séparateurs	10
4	Divers	11
4.1	Empreinte des Variables	11
4.2	Contact	11
5	Conclusion	11

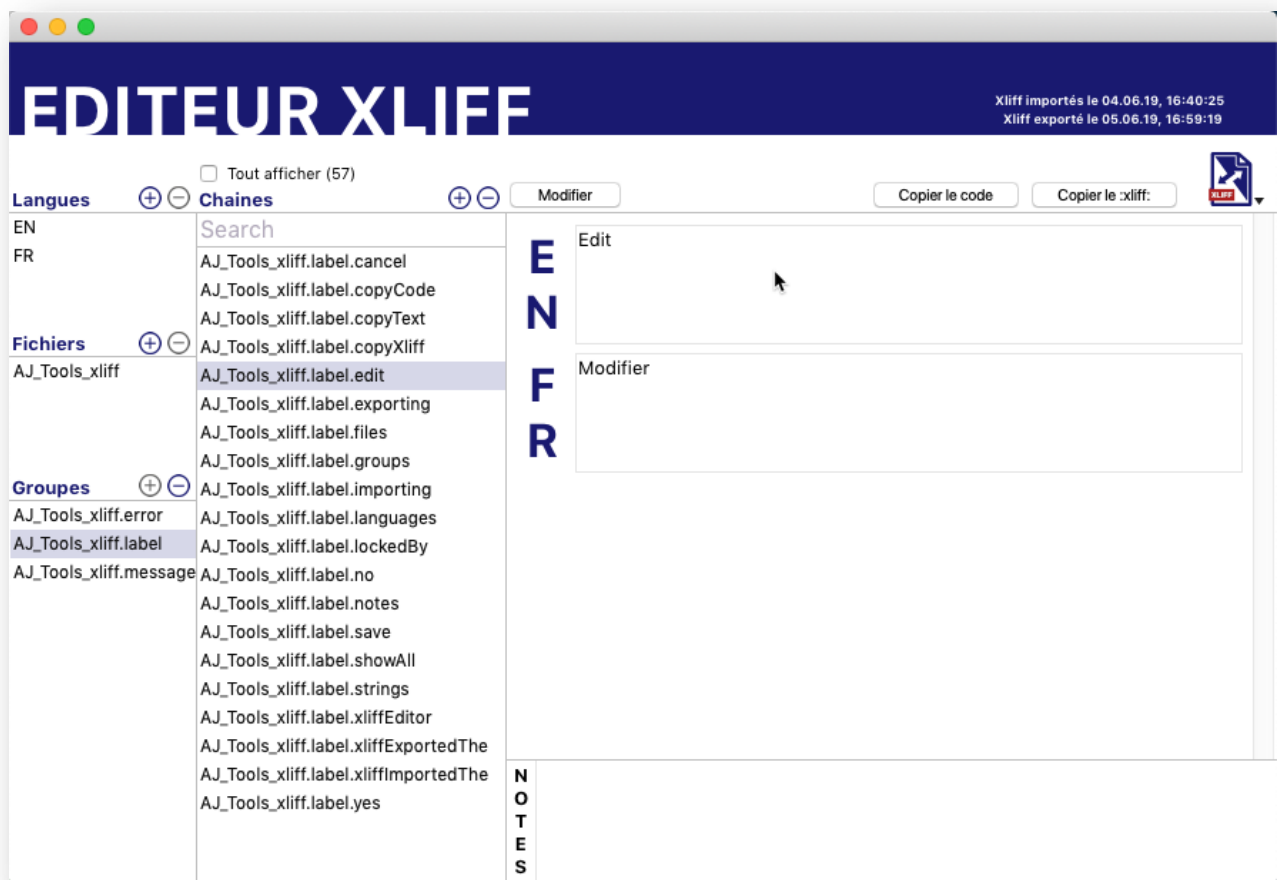
Version	Date	Comment (Change)	Author
1.0	5.06.2019	First release	Gabriel Inzirillo

1 Introduction

1.1 Qu'est-ce que AJ_Tools_xliff

AJ_Tools_xliff est un composant développé avec 4D V17. Son utilisation est destinée aux développeurs 4D et aux traducteurs. Il vous permet de gérer les traductions XLIFF de votre application 4D.

Le composant vous donne accès à une interface pratique afin de gérer les chaînes de texte de votre application.



1.2 Comment fonctionne XLIFF ?

4D utilise des fichiers XLIFF pour gérer les traductions dans une application. Pour plus de détails, nous vous invitons à vous rendre sur la documentation officielle de 4D : [Annexe B : Architecture XLIFF](#).

Vous pouvez aussi vous référer aux spécifications officielles : [XLIFF 1.1 Specification](#).

2 Installation

2.1 Installation du composant

Le composant peut être installé comme n'importe quel composant 4D. Il vous suffit de déplacer le fichier *AJ_Tools_xliff.4dbase* dans le dossier "Components" de votre application.

2.2 Dépendances

Le composant a besoin que 4 tables soient créées dans votre application pour fonctionner.

Ce choix permet de pouvoir travailler en mode client/serveur avec plusieurs personnes en accès simultané.

L'éditeur XLIFF peut aussi bien être utilisé par des développeurs, qui souhaitent créer de nouvelles chaînes à insérer dans l'application, que par des traducteurs qui s'occupent de la traduction de ces chaînes. Plusieurs traducteurs peuvent ainsi être impliqués et le risque de collision est réduit lorsque l'on travaille directement sur des enregistrements et des tables.

Voici la configuration des tables qui doit être respectée minutieusement :

Les tables peuvent être nommées selon votre choix, cependant nous vous recommandons d'utiliser les noms suivants pour chaque table afin de les différencier de vos propres tables.

Le nom des champs, des relations et les attributs doivent être respectés pour que le composant puisse fonctionner.

2.2.1 Table Language

Nom : **AJ_Tools_xliff_Language**

Champs :

Nom	Type	Index	Attributs
<u>UUID</u>	UUID	B-tree	Clé Primaire
name	Alpha	B-tree	Unique
infos	Object	-	

2.2.2 Table File

Name : **AJ_Tools_xliff_File**

Fields :

Nom	Type	Index	Attributs
<u>UUID</u>	UUID	B-tree	Clé Primaire
name	Alpha	B-tree	Unique

2.2.3 Table Group

Name : **AJ_Tools_xliff_Group**

Fields :

Nom	Type	Index	Attributs
-----	------	-------	-----------

UUID	UUID	B-tree	Clé Primaire
UUID_File	UUID	Cluster	
resname	Alpha	B-tree	Unique
id	Alpha	B-tree	Unique

2.2.4 Table String

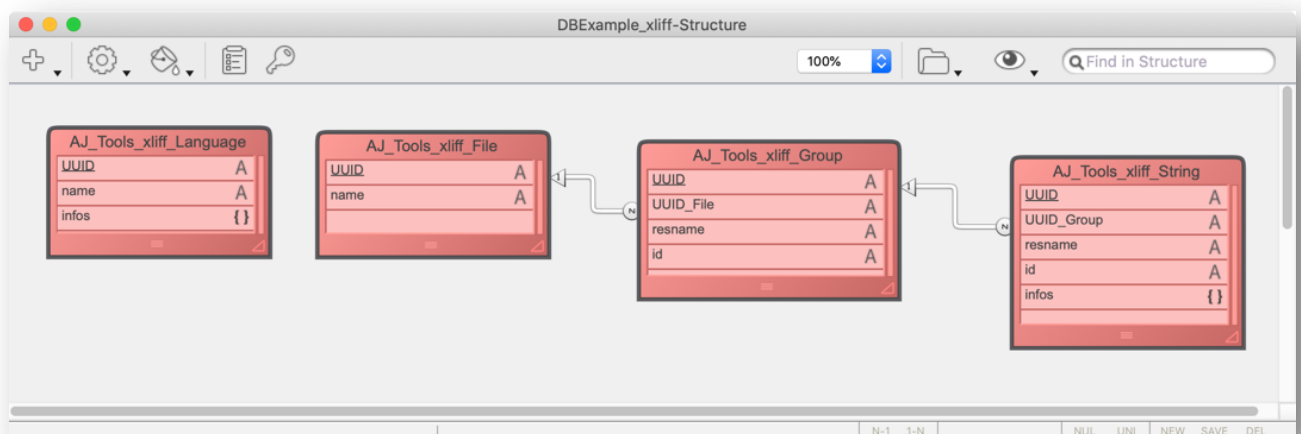
Name : **AJ_Tools_xliff_String**

Fields :

Nom	Type	Index	Attributs
UUID	UUID	B-tree	Clé Primaire
UUID_Group	UUID	Cluster	
resname	Alpha	B-tree	Unique
id	Alpha	B-tree	Unique
infos	Object		

2.2.5 Relations

Many To One	One to Many	Many To One Name	One To Many Name	Attributs
[Group]UUID_File	[File]UUID	file	groups	Manual, Delete Related Many
[String]UUID_Group	[Group]UUID	group	strings	Manual, Delete Related Many



2.2.6 Utiliser les tables (AJ_Tools_xliff_setTables)

Pour donner au composant l'autorisation d'utiliser ces tables, vous devez passer les dataClasses au composant. Vous devez utiliser la méthode "AJ_Tools_xliff_setTables" avant d'ouvrir l'éditeur. Cette méthode accepte 4 paramètres qui sont les dataClasses dans cet ordre (Language;File;Group;String).

```
AJ_Tools_xliff_setTables (ds.Language;ds.File;ds.Group;ds.String)
```

Le mieux est d'exécuter cette méthode dans la méthode de base "Sur Ouverture".

Si le composant est utilisé en client/serveur, il est nécessaire d'exécuter cette méthode sur la méthode base "Sur démarrage serveur".

2.2.7 Lancer l'Éditeur

Pour lancer l'éditeur, lancez simplement la méthode "AJ_Tools_xliff_launchEditor".

2.3 License

2.3.1 Installer la licence (AJ_Tools_xliff_setLicense)

Afin d'installer votre licence, vous devez exécuter la méthode "AJ_Tools_xliff_setLicense" avec la licence fournit.

```
AJ_Tools_xliff_setTables (ds.Language;ds.File;ds.Group;ds.String)  
AJ_Tools_xliff_setLicense ("1DXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX")
```

Vous devez aussi installer la licence sur la méthode base "Sur démarrage serveur" si vous souhaitez utiliser le composant en client/serveur.

2.3.2 Démo Mode

Si vous n'avez pas de licence valide, vous pouvez toujours lancer l'éditeur XLIFF en "Mode Démo".

Lorsque vous utilisez le mode démo, vous pouvez importer vos fichiers XLIFF existants (ou créer de nouvelles chaînes à partir de zéro) et jouer un peu avec l'éditeur XLIFF.

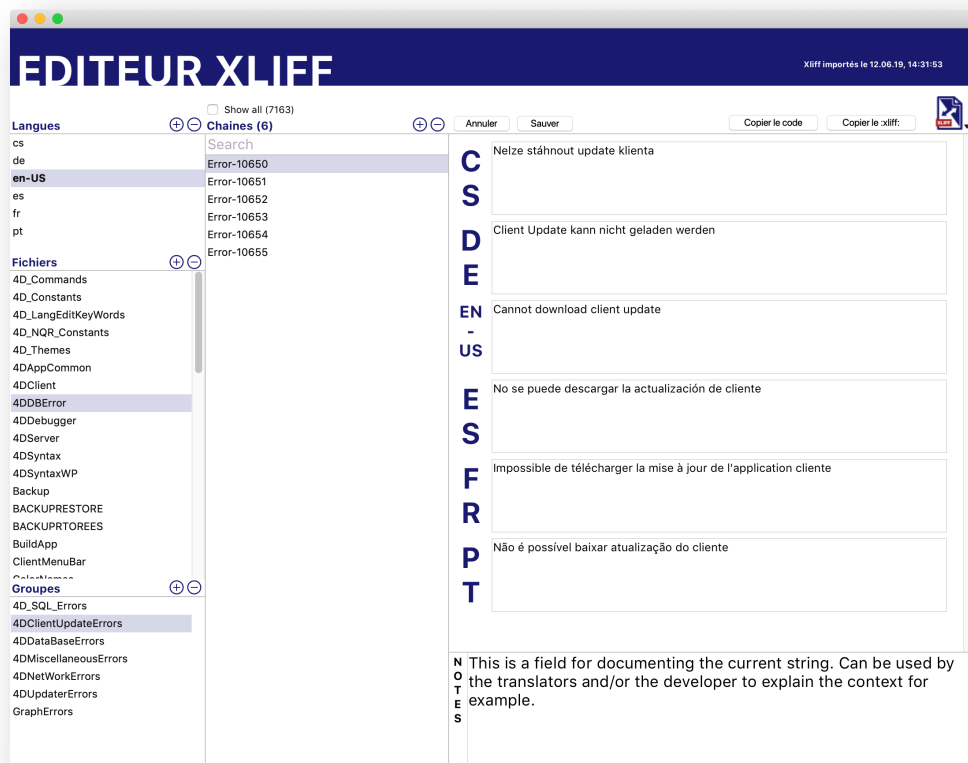
Vous ne pourrez pas avoir plus de 4 fichiers, 10 groupes par fichier et 10 chaînes par groupe.

Vous ne pourrez pas exporter vos fichiers XLIFF.

3 Description Fonctionnelle

3.1 Description de l'éditeur XLIFF

L'éditeur se compose de 3 parties principales, les listes, les détails et l'entête.



3.1.1 Listes

Il y a 4 listes

- **Langues** : Liste toutes les langues utilisées dans l'application. Le nom d'une langue est le nom du dossier ".lproj" créer dans le dossier "Resources". C'est aussi le nom que vous devez utilisé lors ce que vous changer la langue courante de votre application à la volée grâce à la commande "SET DATABASE LOCALIZATION". Le nom est exprimé selon les standard RFC 3066, ISO639 and ISO3166.
- **Fichiers** : Liste tous les différents fichiers de traduction de votre application. Ces fichiers vous aident à organiser vos traductions dans des contextes séparés
- **Groupes** : Liste tous les groupes liés au fichier sélectionné. Les groupes vous aident à organiser vos chaines dans un fichier.
- **Chaines** : Liste toutes les chaines liées au groupe sélectionné. Le nom de la chaine sera utilisé dans votre application grâce à la fonction "Get localized string". Vous allez aussi utilisé ce nom dans les formulaires, pour les labels ou les boutons par exemple, en utilisant la syntaxe ":xliff:<string_name>".

Quand vous ouvrez l'éditeur XLIFF, les listes, des groupes et des chaînes affichent tous les enregistrements existants. Idem, lorsque vous effectuez une recherche.

Si vous sélectionnez un fichier dans la liste, cela va réduire la liste des groupes à ceux liés à ce fichier. Et si vous sélectionnez un groupe, cela va réduire la liste des chaînes à celles liées à ce groupe.

3.1.2 Détails

Les détails vous permettent de voir les traductions, dans chaque langues, pour la chaine sélectionnée. Vous pouvez aussi voir des notes qui peuvent aider à la traduction ou donner des

informations sur les placeholders que le traducteur peut utiliser dans la chaîne. Référez-vous à la section [placeholders](#) pour plus d'informations.



3.1.3 En-Tête

L'en-tête a plusieurs fonctionnalités :

- **Tout afficher** : Cette case à cocher vous permet de basculer l'affichage des chaînes entre le groupe sélectionné et toutes les chaînes de l'application. Cela est disponible seulement si un groupe est sélectionné.
- **Modifier** : Ce bouton vous permet de modifier les traductions et les notes d'une chaîne. Cela verrouille l'enregistrement. Lorsque vous cliquez, deux boutons apparaissent :
 - **Annuler** : Permet d'annuler la modification courante.
 - **Sauver** : Permet de sauvegarder les modifications.
- **Copy Code** : Ce bouton permet de copier le code 4D dans le presse-papier. Cela est très pratique lorsque vous devez insérer du code dans vos méthodes 4D, cliquez simplement sur le bouton and collez le code là où vous en avez besoin. Le code copié ressemble à cela `"Get localized string("<string_name>")"`
- **Copy :xliff** : Ce bouton va copier le code XLIFF afin de pouvoir le coller dans vos objets de formulaire. Le résultat ressemble à cela `":xliff:<string_name>"`
- **Import/Export button** : Ce bouton vous permet d'importer et d'exporter des fichiers XLIFF.
 - **Import** : Cela va importer tous les fichiers XLIFF présents dans le dossier "Resources". Au niveau de la base de données, cela va mettre à jour les données existantes, créer les données manquantes et supprimer les données qui ne sont plus présentes. Attention, lors de l'import, toutes modifications sur les tables seront perdues.
 - **Export** : Exporter l'état actuel des XLIFF de vos tables dans le dossier "Resources". Attention, cela va écraser tous les fichiers XLIFF existants dans votre application.
- **Import/Export date et heure** : Vous pouvez voir la date et l'heure des derniers import et export .

3.2 Édition

Vous pouvez modifier les valeurs dans les listes en double cliquant sur un enregistrement, cela va ouvrir une fenêtre de dialogue où vous pourrez éditer le nom. Chaque nom doit être unique !

Vous pouvez ajouter / supprimer un enregistrement à l'aide des boutons  . Attention, supprimer des fichiers et des groupes va supprimer les données liées en cascade !

Éditer une chaîne via le bouton "Modifier" va verrouiller l'enregistrement et vous permettre de travailler en toute sécurité sans que quelqu'un d'autre puisse modifier cet enregistrement. Faites attention à bien sortir de l'édition via les boutons "Annuler" ou "Sauver" afin de libérer l'enregistrement si quelqu'un d'autre travaille sur les mêmes traductions.

3.3 Recherche

Vous pouvez utiliser le champ de recherche pour chercher dans les fichiers, groupes, chaînes, traductions et notes. Le résultat va afficher toutes les chaînes qui correspondent au critère de recherche. La recherche va afficher les fichiers et groupes qui contiennent les chaînes trouvées.

3.4 Placeholders

Les "Placeholders" sont un bon moyen de rendre vos chaînes de caractères adaptables à un contenu dynamique. Voyons un exemple.

Vous avez une chaîne qui dit "Bienvenue John, aujourd'hui nous sommes le 06 juin 2019" quand l'utilisateur John est connecté. On peut distinguer deux valeurs calculées dans cette chaîne. Ces valeurs calculées peuvent se trouver à un endroit différent dans la phrase selon la langue. Ici, nous allons utiliser quelques caractères de remplacement de cette façon : " Bienvenue \$1, aujourd'hui nous sommes le \$2 ", \$1 et \$2 seront remplacés par le code du développeur pendant l'exécution.

3.5 Fonctionnalités Spéciales

3.5.1 Définir la langue source

Pour définir la langue source, vous pouvez faire un clic-droit sur une langue et choisir "Définir la langue source".

La langue source est obligatoire afin de pouvoir exporter les fichiers XLIFF.

La langue source est en gras dans la liste.

3.5.2 Afficher toutes les traductions manquantes

Cette fonctionnalité est disponible lors du clic-droit sur une langue. Elle permet d'afficher toutes les traductions manquantes pour la langue choisit. Cela va réduire les listes afin d'afficher seulement les enregistrements concernés.

La langue aura une couleur de police rouge et la barre de recherche affichera une croix qui vous permet de supprimer ce filtre. Vous pouvez aussi faire un clic-droit sur la langue pour supprimer ce filtre.

3.5.3 Fixer la langue de la base

Vous pouvez fixer la langue de la base en faisant un clic-droit sur une langue. Cela va relancer l'éditeur XLIFF et changer la langue courante de la base.

3.5.4 Changer le Group

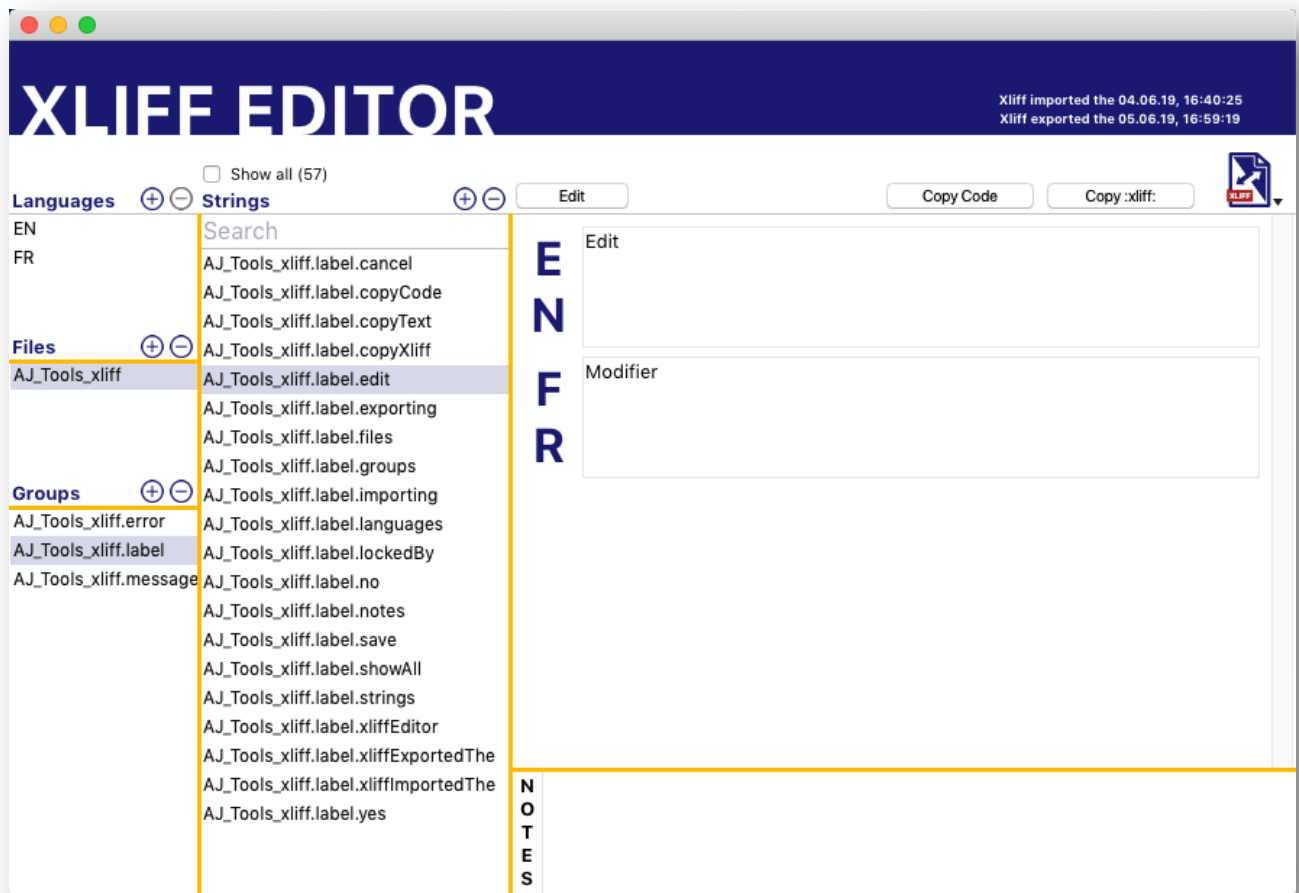
Vous pouvez changer le groupe d'une chaîne facilement en faisant un clic-droit sur une chaîne dans la liste. Cela va ouvrir un dialogue avec la liste des groupes disponible.

3.5.5 Copier le Texte

Parfois il peut être utile de vouloir copier le texte d'une traduction, mais si vous n'êtes pas en édition, vous ne pourrez pas sélectionner le texte. Vous pouvez faire un clic droit sur une traduction et copier simplement le text.

3.5.6 Séparateurs

L'éditeur peut être entièrement redimensionné grâce aux différents séparateurs que vous pouvez voir en jaune dans l'image ci-dessous.



4 Divers

4.1 Empreinte des Variables

Le composant a une empreinte mémoire très faible :

- Interprocess variables : 28 bytes
- Process variables : 216 bytes

4.2 Contact

Si vous trouvez un bug, avez un problème, avez besoin d'une fonctionnalité spécifique ou tout simplement besoin d'une licence, veuillez nous contacter à l'adresse email : info@ajar.ch.

5 Conclusion

Le but de ce document était de vous présenter les principes théoriques du composant.

Quant aux éléments pratiques présentés ils ont pour but de vous permettre de mettre un premier pied à l'étrier et d'aborder quelques cas particuliers qui pourrait intervenir dans l'utilisation du composant.

Si vous désirez une aide pour l'implémentation du composant AJ_Tools_xliff dans votre application. Vous désirez modifier ou étendre ses fonctionnalités pour un usage spécifique. Vous désirez

disposer du code source du composant AJ_Tools_xliff afin de pérenniser son usage dans votre application avec les futures versions de 4D. N'hésitez pas à nous contacter pour en discuter.