

# Flutter – Globalisierung



# Agenda



- G11N, L10N, I18N, WTF?
- Übersicht
- L10N für Flutter

# Abkürzungen

---

- G11N = Globalization  
11 Buchstaben
- I18N = Internationalization  
18 Buchstaben
- L10N = Localization  
10 Buchstaben
- T9N = Translation  
9 Buchstaben
- A11Y = Accessibility

# Übersicht

---

- Globalization  
= alle Aktivitäten, das Produkt weltweit zu vermarkten  
z.B. Name oder Logo der App, Farbgebung, Verhalten, Communities
- Internationalization  
= Anpassung des Quellcodes an unterschiedliche Gegebenheiten  
z.B. Währungssymbole, Datumsformate, Leserichtung, Kartendarstellung, Telefonnummern
- Localization  
= Vorbereitung auf Übersetzungen, Einpflegen von Übersetzungen
- Translation  
= Übersetzung von Begriffen

# L10N für Flutter

- Pakete in `pubspec.yaml`:

```
dependencies:  
  flutter_localizations:  
    sdk: flutter  
  intl: ^0.17.0  
...  
flutter:  
  generate: true
```

# L10N für Flutter

---

- Neue Datei **l10n.yaml**:

```
arb-dir: lib/l10n  
template-arb-file: app_en.arb  
output-localization-file: app_localizations.dart
```

- Neuer Ordner **lib/l10n**

# L10N für Flutter

- Englische Vorlage `lib/l10n/app_en.arb`:

```
{  
  "buttonDelete": "Delete checklist",  
  "@buttonDelete": {  
    "description": "The button on the start page"  
  }  
}
```

- Deutsche Übersetzung `lib/l10n/app_de.arb`:

```
{  
  "buttonDelete": "Checkliste löschen"  
}
```

# L10N für Flutter

- Code in der App:

```
import 'package:flutter_gen/gen_l10n/app_localizations.dart';  
  
...  
  
return MaterialApp(  
  localizationsDelegates: AppLocalizations.LocalizationsDelegates,  
  supportedLocales: AppLocalizations.supportedLocales,  
  
  ...  
);
```

- Anstelle von Strings:

```
Text(  
  AppLocalizations.of(context)!.buttonDelete,  
)
```



# L10N für Flutter

---

- Siehe auch
- <https://flutter.dev/docs/development/accessibility-and-localization/internationalization>

# Zusammenfassung



- Flutter unterstützt Localization
- Strings werden in mehreren Dateien abgespeichert
- Zur Laufzeit wird der Text entsprechend der Sprache ausgewählt
- Anpassungen im Code notwendig, damit die Strings aus dem Quelltext entfernt werden

# Fragen

---

