

# Localization système

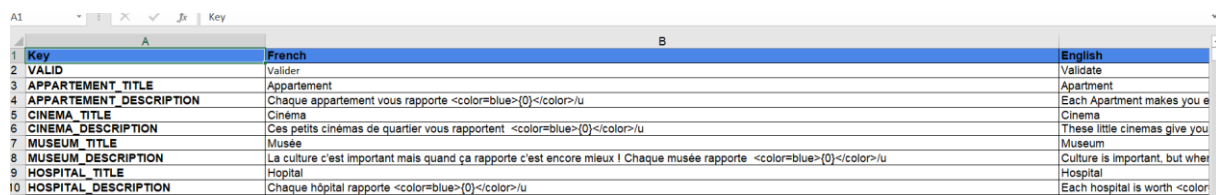
## Introduction

-Cette asset est totalement gratuit, vous pouvez le modifier et me soumettre ces modifications si vous le souhaitez.

-L'utilisation commercial ne me pose aucun problème.

## Etape 1 : Créer les mots dans le fichier Excel

Tout d'abord, il faut extraire le fichier **LocalizationConverter1.0.3.rar**. Puis, lancez le tableur :



Key	French	English
VALID	Valider	Validate
APPARTEMENT_TITLE	Appartement	Apartment
APPARTEMENT_DESCRIPTION	Chaque appartement vous rapporte <color=blue>{0}</color>/u	Each Apartment makes you e
CINEMA_TITLE	Cinéma	Cinema
CINEMA_DESCRIPTION	Ces petits cinémas de quartier vous rapportent <color=blue>{0}</color>/u	These little cinemas give you
MUSEUM_TITLE	Musée	Museum
MUSEUM_DESCRIPTION	La culture c'est important mais quand ça rapporte c'est encore mieux ! Chaque musée rapporte <color=blue>{0}</color>/u	Culture is important, but wher
HOSPITAL_TITLE	Hôpital	Hospital
HOSPITAL_DESCRIPTION	Chaque hôpital rapporte <color=blue>{0}</color>/u	Each hospital is worth <color

La première colonne est la clé, elle est commune pour toutes les langues et servira à identifier le mot/la phrase dans le système. Elle **doit** être **unique**.

Pour ajouter une langue, il suffit d'ajouter une colonne avec le nom de la langue en **anglais** et plus particulièrement l'enum du namespace system **SystemLanguage**.

Il faut ajouter dans le fichier **config.ini** dans le paramètre **LangageColumn** la colonne de la langue

## Etape 2 : Générer les fichiers json

-Une fois le tableur Excel rédigé, il suffit de lancer le .exe et les fichiers json vont se générer

## Etape 3 : Unity

-Mettez vos fichiers dans le dossier Assets\Resources\Traduction de votre projet Unity.

-Une fois cela fait, ajouter dans un Game Object vide le script **localizationmanager**

-Assigner le scriptable object « BDD » dans le champs « BDD »

Le système est opérationnel, au démarrage, le système cherchera la langue du système de l'utilisateur, si elle n'existe pas le jeu sera automatiquement en anglais

## Etape 4 : Traduisez votre premier mot !

- Créer un text avec l'asset text Mesh PRO
- Ajouter le script « localizationText », renseigner la clé

Et c'est tout !

Pour toute question, vous pouvez me contacter : **[gatitostudio@gmail.com](mailto:gatitostudio@gmail.com)**