## **METANIT.COM**



Сайт о программировании













# Глобализация и локализация

### Добавление локализации

Последнее обновление: 30.06.2016













Прямо сейчас люди к товары и услуги, по

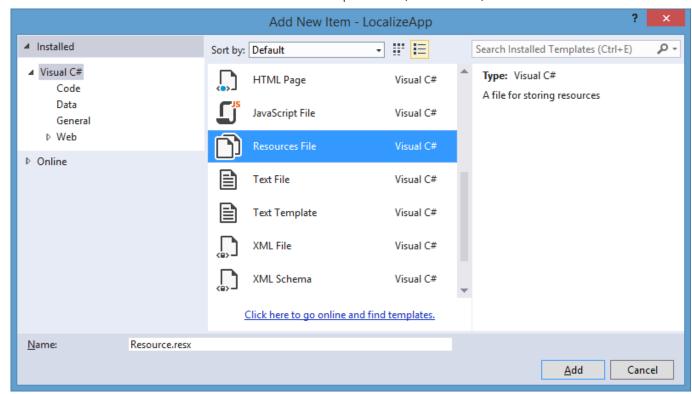
Хотя можно создать приложение на одном языке, однако чем больше языков оно будет поддерживать, тем больше оно будет распространено, и в итоге тем больше будет прибыль от приложения. Рассмотрим, как создать в Xamarin Forms многоязычное приложение.

Допустим, у нас определена в приложении страница с простеньким интерфейсом:

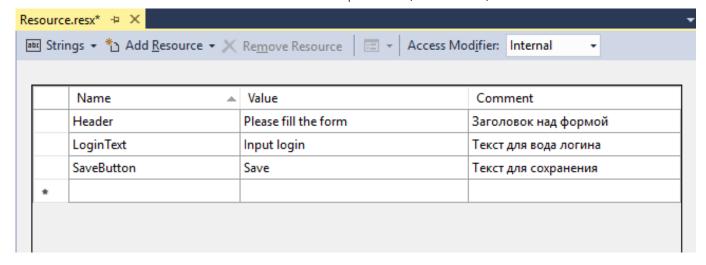
```
<StackLayout>
  <Label x:Name="myLabel" FontSize="Large" />
  <Entry x:Name="myEntry" />
  <Button x:Name="myButton" FontSize="Large" />
  </StackLayout>
```

Рассмотрим, как можно локализовать эту форму на несколько языков.

Чтобы определить в приложении локализацию, нам надо использовать файлы ресурсов. Основной файл ресурсов (RESX) будет содержать все строковые значения для языка по умолчанию. Добавим в проект файл ресурсов. Для этого нажмем на проект правой кнопкой мыши и выберем **Add -> New Item...**. В окне добавления нового элемента выберем тип **Resources Files**. Назовем его просто **Resource.resx**:



После добавления в Visual Studio новый файл автоматически откроется в дизайнере ресурсов, который представляет собой таблицу. Таблица имеет несколько столбцов. В столбце Name указывается название ресурса, а в столбце Value - его значение. Опционально можно в третьем столбце указать комментарий по поводу использования данного ресурса. Допустим, у нас будет простейшая форма ввода на странице с меткой, текстовым полем и кнопкой. То есть мы можем создать три ресурса для текстовых значений этих элементов. Добавим эти элементы в таблицу:



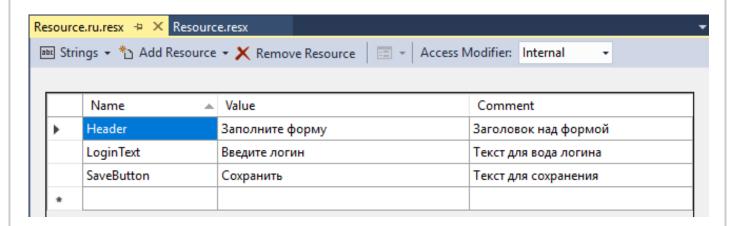
Пусть это будет англоязычная культура по умолчанию, хотя это может быть любая другая культура.

Чтобы добавить поддержку нескольких языков, нам надо создать файлы ресурсов для соответствующих языков. Согласно соглашениям по именованию названия этих ресурсов должны иметь одно и то же имя, после которого через точку идет код языка. Например, если для языка по умолчанию файл ресурсов называется Resource.resx, то для немецкого языка, код которого - de, название файла будет Resource.de.resx, для русского, например, - Resource.ru.resx, для испанского - Resource.es.resx и т.д.

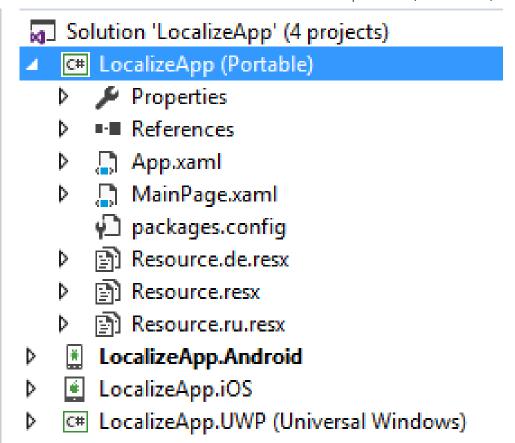
Некоторые языковые культуры имеют разные ответвления, например, португальский в Португалии будет отличаться от португальского в Бразилии. Чтобы более точно таргетировать файл ресурсов на определенную языковую культуру, мы можем

использовать полное название локали. Например, для бразильского португальского: *Resource.pt-BR.resx* 

Скопируем файл ресурсов и вставим его в проект. Переименуем новый файл в *Resource.ru.resx*. Изменим в нем определения ресурсов:



Попутно можно определить файлы ресурсов и для других языков. Добавление ресуросов происходит только в главный проект, остальные проекты мы вообще не трогаем. В итоге в главном проекте будет примерно следующая структура:



Теперь для того, чтобы локализовать элементы интерфейса в коде, мы можем присвоить их тексту определенный ресурс из файла ресурсов. Например, в конструкторе класса страницы в файле кода с# можно прописать следующее:

```
myLabel.Text = Resource.Header;
myEntry.Placeholder = Resource.LoginText;
myButton.Text = Resource.SaveButton;
```

То есть название класса ресурса, которое совпадает с именем файла ресурса - "Resource", после которого идет конкретный ресурс. Причем значения для ресурсов будут браться из того файла, который

соответствует языковой культуре мобильного устройства. Например:



# WebStorm

### Powerful IDE for mod JavaScript developm

#### Назад Содержание Вперед



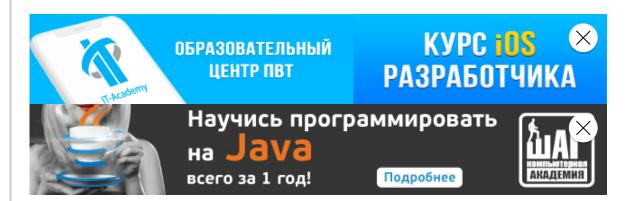












Комментарии

Сообщество



Войти

**♡** Рекомендовать

**Поделиться** 

Лучшее в начале

Присоединиться к обсуждению...

войти с помощью

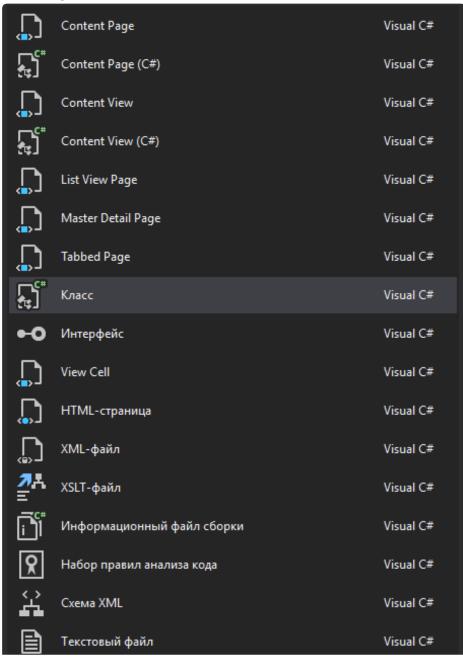
### или через disqus ?

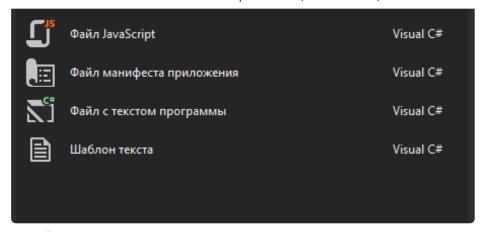
Имя



#### Виктор Викторов • 5 месяцев назад

Что делать, если я не могу добавить в основной проект Resource file, так как его просто там нет? На изображении все доступные для добавления элементы.





Ответить • Поделиться >



#### **Михайло Смага** → Виктор Викторов

• месяц назад

если это Shared Project, а не PSL то там нельзя нативно добавить файл ресурса. в своём решении добавил, ещё одни проект как PSL и уже разместить ресурсы там.

https://forums.xamarin.com/... смотрите здесь решение.



Metanit Модератор → Виктор Викторов • 5 месяцев назад

возможно, вы не на той вкладе смотрите

^ ∨ • Ответить • Поделиться >



### Виктор Викторов → Metanit

• 5 месяцев назад

Я просматриваю все

BOOMOUGH IO OBOMOUTE

#### возможные элементы.

#### показать больше

Ответить • Поделиться >



Metanit Модератор 🖈

Виктор Викторов • 5 месяцев назад

возможно, Visual Studio криво установилась

Ответить •Поделиться >



## **Виктор Викторов →** Metanit

• 5 месяцев назад

И правда, на ноуте всё работает)



#### Balalamb • год назад

А если по умолчанию язык русский, но Resource.resx содержит английское наполнение, и как у Вас написано запускается по умолчанию. Как сделать так, чтобы при запуске автоматически подставлялось Resource.ru.resx?

Ответить • Поделиться >



#### Михайло Смага → Balalamb

• месяц назад

можно использовать решение с обсуждения.

https://forums.xamarin.com/...

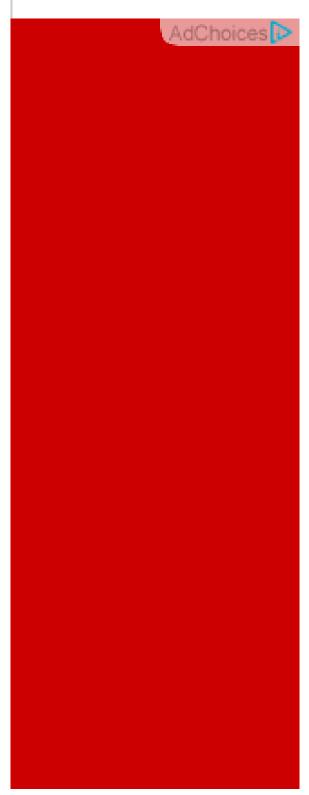
для определения языка устройства
Ответить • Поделиться >

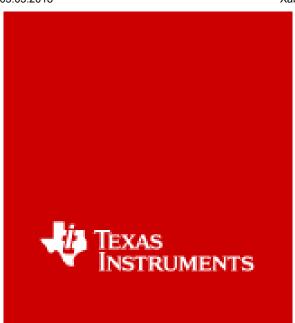


Metanit Модератор → Balalamb

год назад

Если на мобильном устройстве текущая культура ru, то автоматически будет запускаться именно Resource.ru.resx. То есть выбор культуры зависит от текущего языка устройства





Вконтакте | Телеграм | Twitter | Google+ | Youtube | Помощь сайту

Контакты для связи: metanit22@mail.ru

Copyright © metanit.com, 2012-2018. Все права защищены.