

LOCALIZATION

Для работы локализации понадобится выставить определенные настройки в коде:

1. Вставить ссылку на таблицу в скрипте *CloudConnectorEditor.cs*, поле *spreadsheetId*.

```
public class CloudConnectorEditor
{
    // -- Complete the following fields. --
    private static string webServiceUrl = "https://script.google.com/macros/s/AKfycbzc93zTnjcRUtbqtlBtzJkEbkwhlMP8W-iu0nCn/exec";
    private static string spreadsheetId = "1vJjzBRWOzRUPwEuuzN9VS4_uT4-KTbz9N8mTWOjJUR0"; // If this is a fixed value could also be
    private static string servicePassword = "bibizot2017";
    private static float timeOutLimit = 50f;
    private static bool usePOST = true;
    // --
    private static UnityWebRequest www;
    private static double elapsedTime = 0.0f;
    private static double startTime = 0.0f;

    [Usage]
    public static void CreateRequest(Dictionary<string, string> form)
    {
        form.Add("ssid", spreadsheetId);
        form.Add("pass", servicePassword);

        EditorApplication.update += EditorUpdate;
    }
}
```

Необходимая часть ссылки:

docs.google.com/spreadsheets/d/1vJjzBRWOzRUPwEuuzN9VS4_uT4-KTbz9N8mTWOjJUR0/edit#gid=866171017

2. Отредактировать / добавить все языки с таблицы в таком виде (скрипт - TextSheetLoader.cs):

```
[System.Serializable]
3 usages
public struct LanguageTexts
{
    public string _id; [Serializable]
    public string _en; [Serializable]
    public string _ru; [Serializable]
    public string _de; [Serializable]
    public string _sp; [Serializable]
    public string _jp; [Serializable]
    public string _cn; [Serializable]
    public string _ko; [Serializable]
}
```

Вид самой таблицы:

| _id | | | _en | _ru |
|------------|--------------|---|------------------------------------|-------------------------|
| ID | Symbol Count | Art - преф | EN | RU |
| t_0800 | | | Click the mouse button to continue | НАЖМИ КНОПКУ ПРОДОЛЖИТЬ |
| t_0004 | настройки | http://joxi.ru/a2X3aGwt19ypRm | Settings | Настройки |

Именно по этим ключам скрипт парсит таблицу, их нужно **обязательно** добавить.

- `_id` - ключ по которому мы вытягиваем слово из префаба.
- `_en, _ru...` - идентификатор языка.

Добавить соответствующие переменные:

```

133     langId = savedId switch
134     {
135         "English" => "EN",
136         "Unknown" => "EN",
137         "Russian" => "RU",
138         "German" => "DE",
139         "Spanish" => "SP",
140         "Japanese" => "JP",
141         "Chinese" => "CN",
142         "ChineseTraditional" => "CN",
143         "Korean" => "KO",
144         _ => "EN"
145     };
146

```

```

168 if (!string.IsNullOrEmpty(textTemp._id))
169 {
170     SingleTextLoc newLoc = new SingleTextLoc();
171
172     OneLoc engLoc = new OneLoc();
173     newLoc._textId = textTemp._id;
174     engLoc._langId = "EN";
175     engLoc._text = textTemp._en.Replace(oldValue: "[l]", newValue: "\n");
176     newLoc.oneLoc.Add(engLoc);
177
178     OneLoc ruLoc = new OneLoc();
179     ruLoc._langId = "RU";
180     ruLoc._text = textTemp._ru.Replace(oldValue: "[l]", newValue: "\n");
181     newLoc.oneLoc.Add(ruLoc);
182
183     OneLoc deLoc = new OneLoc();
184     deLoc._langId = "DE";
185     deLoc._text = textTemp._de.Replace(oldValue: "[l]", newValue: "\n");
186     newLoc.oneLoc.Add(deLoc);
187
188     OneLoc spLoc = new OneLoc();
189     spLoc._langId = "SP";
190     spLoc._text = textTemp._sp.Replace(oldValue: "[l]", newValue: "\n");
191     newLoc.oneLoc.Add(spLoc);
192
193     OneLoc jpLoc = new OneLoc();
194     jpLoc._langId = "JP";
195     jpLoc._text = textTemp._jp.Replace(oldValue: "[l]", newValue: "\n");
196     newLoc.oneLoc.Add(jpLoc);
197

```

3. Выставить номер страницы документа с локализации (в данном примере 8, отсчёт идёт с 0):

[TD] Balance ☆ 🔗 ☁

Файл Правка Вид Вставка Формат Данные Инструменты Расширения Справка

100% р. % .0_ .00 123 Arial 10 B I S A

| | A | B | C | D | E | F |
|----|--------------------------------|--------|---------------|---|---------------------------------------|-------------------------------------|
| | | _id | Symbol Count | Art - pdf | _en | _ru |
| 1 | комментарии | ID | | | EN | RU |
| 2 | меню | | | | | |
| 3 | | t_0800 | | | Click the mouse button to continue | НАЖМИ КНОПКУ МЫШКИ ЧТОБЫ ПРОДОЛЖИТЬ |
| 4 | | t_0004 | настройки | http://joxi.ru/a2X3aGwt19ypRm | Settings | Настройки |
| 5 | игровая сцена | | | | | |
| 6 | | t_0006 | Игровая сцена | http://joxi.ru/eAO70NwFxe4ELA | STAGE # | УРОВЕНЬ # |
| 7 | проверить как было и как стало | t_0007 | Игровая сцена | http://joxi.ru/eAO70NwFxe4ELA | Arrr... Kill those zombies!!! | Аррр... Убей этих зомби!!! |
| 8 | | t_0008 | Игровая сцена | http://joxi.ru/Y2LXpEws9YnL52 | DOUBLE KILL! | ДВОЙНОЕ УБИЙСТВО! |
| 9 | | t_0009 | Игровая сцена | http://joxi.ru/Y2LXpEws9YEXY2 | TRIPLE KILL! | ТРОЙНОЕ УБИЙСТВО! |
| 10 | проверить как было и как стало | t_0010 | Игровая сцена | http://joxi.ru/DnQ79dlv60oVm | You got an Acid Puddle scroll! | Вы получили свиток «Кислотное копь |
| 11 | | t_0011 | Игровая сцена | http://joxi.ru/DnQ79dlv60oVm | UNLOCKED | ОТКРЫТО |
| 12 | | t_0012 | Игровая сцена | http://joxi.ru/brRIEpwJGYP32 | COMPLETED | ЗАВЕРШЕНО |
| 13 | | t_0013 | Игровая сцена | http://joxi.ru/brRIEpwJGYP32 | TOTAL | ВСЕГО |
| 14 | проверить как было и как стало | t_0014 | Игровая сцена | http://joxi.ru/KAxzd71SM0KeXm | NOT ENOUGH MANA! | У ВАС СЛИШКОМ МАЛО МАНЫ! |
| 15 | | t_0015 | Игровая сцена | http://joxi.ru/52akNZwhdYe7lr | UNLOCKED | РАЗБЛОКИРОВАНО |
| 16 | игровая сцена - пап-ап Pause | | | | | |
| 17 | | t_0017 | Игровая сцена | http://joxi.ru/I2ZnNqwhwYZW82 | PAUSE | ПАУЗА |
| 18 | | t_0018 | Игровая сцена | http://joxi.ru/I2ZnNqwhwYZW82 | STAGE - # | УРОВЕНЬ - # |
| 19 | туториал - карта, магазин | | | | | |
| 20 | | t_0020 | Игровая сцена | http://joxi.ru/J2b1NawfX14wom | Tap on the screen to use the spell. | Нажмите на экран для применения э |
| 21 | проверить как было и как стало | t_0021 | Игровая сцена | http://joxi.ru/D2PDV0whpEdRz2 | Collect coins to make more purchases. | Собирайте монеты, чтобы делать пок |
| 22 | проверить как было и как стало | t_0022 | магазин | http://joxi.ru/zANDpjwhBa6PYm | Upgrade your spells. | Улучшайте ваши заклинания. |
| 23 | | | | | | |

+ Spells Scrolls Creatures Upgrade Gems Potions BottlesWin OtherParams Localization

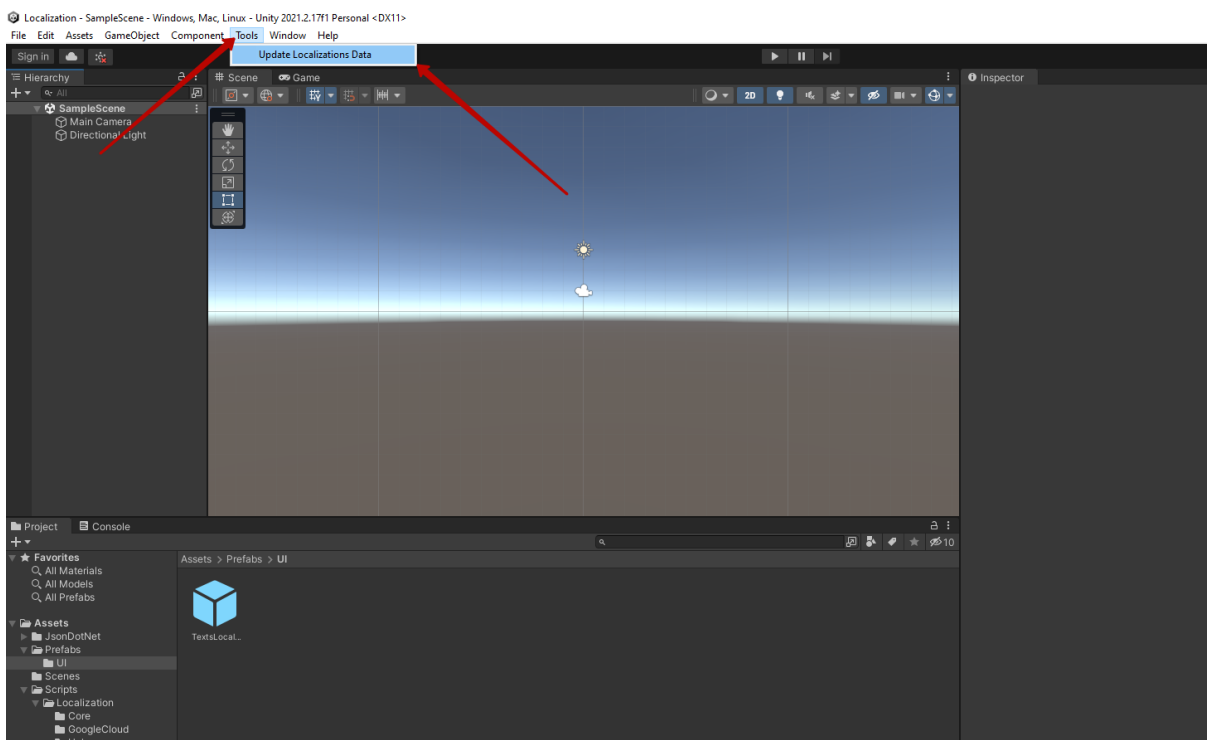
В коде:

```

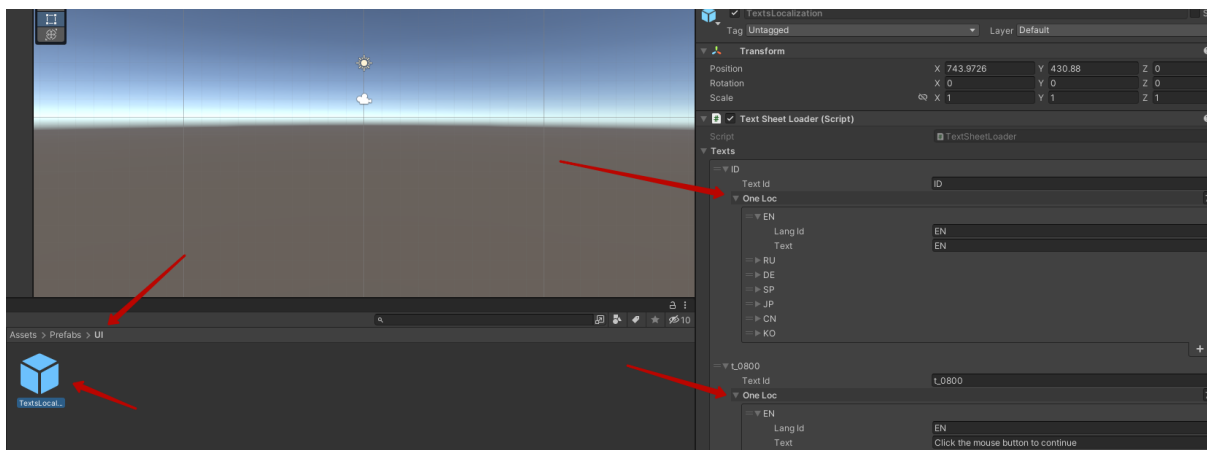
155         changeText.SetText();
156     }
157 }
158
159 #if UNITY_EDITOR
160     [Usage]
161     public void SetOfflineTextEditor(CloudConnectorCore.QueryType query, List<string> objTypeNames, List<string> jsonData)
162     {
163         Debug.Log(message: "Saving");
164         var _textsTemp = Language_Texts.Create<Language_Texts>(source: GSFUJsonHelper.JsonArray<LanguageTexts>(jsonData[8]));
165         _texts.Clear();
166
167         foreach (LanguageTexts textTemp in _textsTemp)
168         {
169             if (!string.IsNullOrEmpty(textTemp._id))
170             {
171                 SingleTextLoc newLoc = new SingleTextLoc();
172
173                 OneLoc engLoc = new OneLoc();
174                 newLoc._textId = textTemp._id;
175                 newLoc._langId = "EN";
176             }
177         }
178     }
179 #endif

```

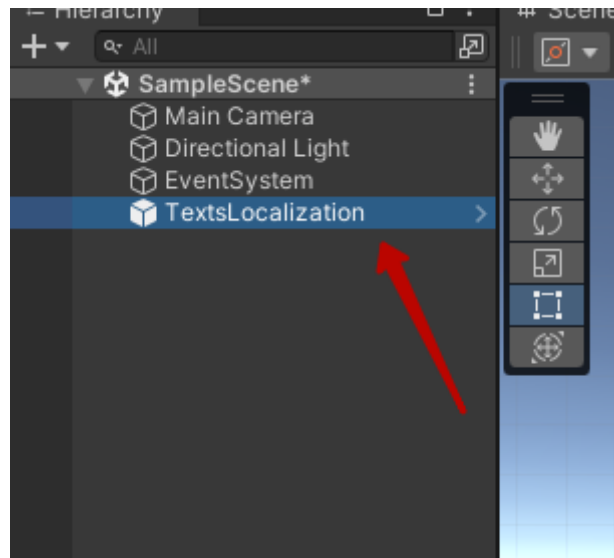
4. Обновить локализацию:



Префаб содержащий таблицу:



5. Добавить сам префаб на первую сцену, он уйдёт в DontDestroyOnLoad() и достать его можно по Instance.



6. Полезные скрипты для работы с локализацией:

- Вытянуть слово в коде по ID с таблицы:

```
private void SetText()
{
    var localText:string = TextSheetLoader.Instance.GetString(_id:"t_0001");
}
```

A screenshot of a C# script snippet. The code is: `private void SetText() { var localText:string = TextSheetLoader.Instance.GetString(_id:"t_0001"); }`. Three red arrows point to specific parts: one points to the string `"t_0001"`, another points to the `GetString` method, and a third points to the `Instance` property of `TextSheetLoader`.

- Повесить на компонент текста скрипт LocalTextLoc.cs

