

Práctica 4: Internacionalización

Asignatura: Sistemas Interactivos

Resumen

Para finalizar el aprendizaje el alumno deberá aprender a usar los Bundles de idiomas para poder crear aplicaciones completas en contenido para cualquier persona internacionalmente.

1. Introducción.

Se han completado de aprender todas las características que Java y Java Swing nos permiten. Pero hay otro aspecto muy importante en las interfaces y trata de internacionalizarlo. Es decir, añadir dinámicamente idiomas para que, sea en la parte que sea del mundo, se pueda entender.

NetBeans y Java Swing nos da muchas facilidades para realizar esto y lo veremos a continuación.

2. Ejemplo básico de internacionalización

En primer lugar deberemos crear una interfaz sencilla para poder ver el ejemplo, una de las que utilizamos con anterioridad nos servirá por ejemplo la de la Práctica 2 que muestro a continuación:

Nombre:	<input type="text"/>	<input type="button" value="Buscar"/>
---------	----------------------	---------------------------------------

Seleccionamos el formulario en la ventana Navigator de Netbeans (abajo a la izquierda) y en las propiedades utilizaremos Resources and Internationalization. Una vez ahí usaré el modo automático “Automatic Internationalization” y automáticamente me creará un archivo en el proyecto llamado Bundle.properties.

Para agregar un idioma nuevo selecciono Design Locale, pulso en los tres puntos suspensivos y selecciono alguno de los idiomas. Por ejemplo, en_GB (Inglés, Reino Unido).

Automáticamente me creará el archivo Bundle_en_GB.properties dónde podré editar el fichero dándole botón derecho sobre Bundle.properties y Open. Veremos que el contenido de dicho archivo es todo el texto que existe en nuestra aplicación y podremos ponerle un equivalente a este idioma. Así no se tendrán que cambiar entre interfaces y reduce muchísimo el cargo computacional de la aplicación.

Para activar el idioma, deberemos pasarle argumentos a nuestra aplicación. Para ello le damos a las propiedades del Proyecto y en Run, podemos configurar en VM Options de la siguiente manera:

```
-Duser.language=en -Duser.country=GB
```

3. Entregable.

Con lo aprendido durante esta práctica se deberá desarrollar la misma aplicación de ejemplo pero que cambie de idioma con uso de botones o banderas en tiempo de ejecución. La entrega realizada por el alumno debe cumplir como mínimo los siguientes objetivos:

- Buen control de idioma.
- Búsqueda de información y código en portales como StackOverFlow.
- Limpieza de código.

La entrega se realizará mediante una tarea en la plataforma Moodle de la asignatura con fecha límite XX-XX-2016. El nombre del alumno debe estar reflejado en el comprimido que contenga el Proyecto que recoja ambas actividades y también debe estar reflejado en el código (suele hacerlo automáticamente NetBeans). Se valorará negativamente copias y retrasos en la entrega.