WPF-Translate

Handbuch

Inhalt

[Oberfläche 3](#_Toc511639193)

[Menüfunktionen 4](#_Toc511639194)

[Datei 4](#_Toc511639195)

[Öffnen 4](#_Toc511639196)

[Speichern 4](#_Toc511639197)

[Neu 4](#_Toc511639198)

[Suche 4](#_Toc511639199)

[Inhalt löschen 4](#_Toc511639200)

[Beenden 4](#_Toc511639201)

[Sprache 5](#_Toc511639202)

[Sprache anlegen 5](#_Toc511639203)

[Sprache löschen 5](#_Toc511639204)

[Sprache übersetzten 5](#_Toc511639205)

[Funktionen auf der Oberfläche 6](#_Toc511639206)

[Eintrag anlegen 6](#_Toc511639207)

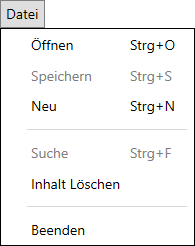
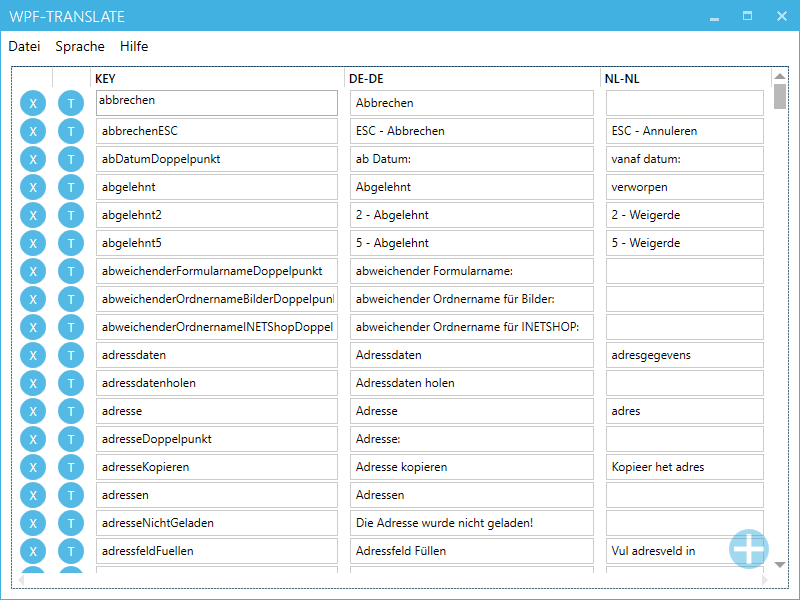
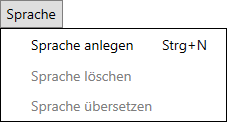
[Eintrag löschen 6](#_Toc511639208)

[Eintrag übersetzten 6](#_Toc511639209)

[Exemplarisches Vorgehen zum anlegen neuer Sprachdateien 7](#_Toc511639210)

[Schnittstelle 8](#_Toc511639211)

# Oberfläche



Löscht einen Eintrag

Öffnet ein Eintrag im Übersetzter

Fügt einen neuen Eintrag hinzu

# Menüfunktionen

## Datei

### Öffnen

Öffnet eine oder mehrere Dateien. Es können nur .xaml-Dateien geöffnet werden. Bei den Dateien muss es sich um WPF-RessourceDictionaries handeln. Alle nicht String Daten, wie z.B. Styles oder MergedDictionaries, werden zwischengespeichert und während des [Speichern](#_Speichern)s wieder in die Dateien geschrieben.

Die Funktion kann auch über die Tastenkombination *STRG+O* aufgerufen werden.

### Speichern

Speichert alle offenen Dateien. Alle Zusatzdaten, wie z.B. Styles oder MergedDictionaries, werden wieder mit in diese Datei geschrieben.

Die Funktion kann auch über die Tastenkombination *STRG+S* aufgerufen werden.

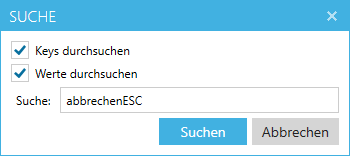
### Neu

Legt eine neue Sprache an.

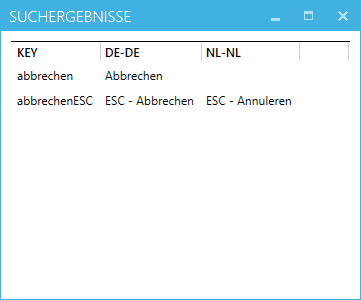
Die Funktion kann auch über die Tastenkombination *STRG+N* aufgerufen werden.

### Suche

Diese Funktion erlaubt das schnelle Suchen nach Einträgen.



Wurden in der Suche mehrere Ergebnisse gefunden werden diese in einem Extra Dialog angezeigt.



Die Funktion kann auch über die Tastenkombination *STRG+F* aufgerufen werden.

### Inhalt löschen

Diese Funktion entfernt alle Dateien aus dem Programm und erlaubt das Laden und Arbeiten mit neuen Dateien.

### Beenden

Beendet die Anwendung.

## Sprache

### Sprache anlegen

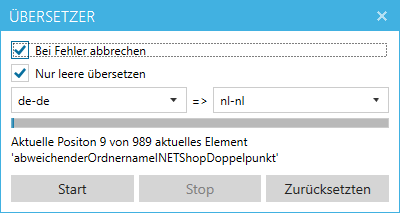
Siehe [Menüfunktionen->Datei->Neu](#_Neu)

### Sprache löschen

Löscht eine Sprache aus der Oberfläche. Die Dateien werden nicht von der Festplatte gelöscht.

### Sprache übersetzten

Mit Hilfe dieser Funktion können ganze Sprachen oder einzelne Einträge in eine neue Sprache übersetzt werden.



# Funktionen auf der Oberfläche

### Eintrag anlegen

In der [Oberfläche](#_Oberfläche) kann ein neuer Eintrag hinzugefügt werden. Damit dieser Button geklickt werden kann, muss mindestens eine Sprache geladen werden.

### Eintrag löschen

In der Oberfläche kann ein Eintrag, aus allen Sprachen, durch ein einfachen Klick, auf den entsprechenden Button, entfernt werden.

### Eintrag übersetzten

Diese Funktion ähnelt dem [Übersetzten von Sprachen](#_Sprache_übersetzten). Es wird allerding nur ein Eintrag angezeigt und übersetzt.

# Exemplarisches Vorgehen zum anlegen neuer Sprachdateien

1. Legen sie neue Sprachdateien über [Menüfunktionen->Datei-Neu](#_Neu) an. Währen des Anlegens werden Sie aufgefordert einen Sprachekey festzulegen. Dieser Key wird zum Identifizieren der Sprache verwendet kann jedoch auch frei gewählt werden. Sprachkeys sollten nach dem MS-Windows Language Code Identifier Muster festgelegt werden. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle benötigten Sprachen. Das Anlegen weiterer Sprachen ist jederzeit möglich.
2. Fügen sie über die Funktion [Funktionen auf der Oberfläche->Eintrag anlegen](#_Eintrag_anlegen) neue Einträge an, geben sie einen Key und die Entsprechenden Werte an. Zum Übersetzten der Sprachen kann zusätzlich die Funktion [Menüfunktionen->Sprache->Sprache übersetzten](#_Sprache_übersetzten) oder [Funktionen auf der Oberfläche->Eintrag übersetzten](#_Eintrag_übersetzten) verwendet werden.
3. Speichern Sie die Dateien oder Änderungen über [Menüfunktionen->Datei->Speichern](#_Speichern).

# Schnittstelle

Über die Bibliothek LSDOTNETCORE ist es möglich das einfache Laden, der erstellten Wörterbücher, zu ermöglichen. Die Klasse *ResourceHelper* befindet sich in dem Namespace *de.LandauSoftware.Core.WPF*. Die Funktion der Methoden kann der XML-Dokumentation entnommen werden.