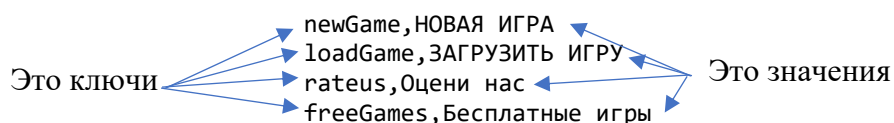


GM Localiztion

Для того, чтобы воспользоваться локализацией нужно на сцену добавить скрипт «LocalizationService». Для перевод текстового компонента (UnityEngine.UI.Text) или компонента TextMesh нужно накинуть скрипт «UILocalization» на объект, содержащий этот компонент. После добавления компонента можно будет выбрать или вписать ключ по которому будет осуществляться перевод текста. Все это можно посмотреть на демо сцене «LocalizationDemoScene».

Файлы локализации находятся по пути «Assets/GMLocalization/Resources». Разным названиям файлов соответствуют разные локализации. Файл локализации состоит из пар ключ/значение. В качестве ключа принимается строка до первой запятой в строчке. Далее пример локализации:



Поменять локализацию из кода можно так:

```
LocalizationService.Instance.Localization = "English";
```

Получить текст локализованный на определенный язык можно так:

```
LocalizationService.Instance.GetTextByKeyWithLocalize("localization1", "English");
```

Получить текст для текущей локализации можно так:

```
LocalizationService.Instance.GetTextByKeyWithLocalize("localization1");
```