

[Обучение Ext JS] :: Часть 1. Основы основ, или с чем едят Ext JS

Фев 17 2010Localization

Объекты **Ext** могут отображаться на любом, выбранном вами языке, и в настоящее время существует более 40 локализаций (к сожалению, клингонской пока нет). Все эти переводы созданы сообществами пользователей, вроде меня или тебя и которые хотели использовать **Ext** на родном языке. Вложенные языковые файлы должны использоваться как отправная точка. Итак, давайте возьмем тот язык который нам бы хотелось и скопируем его в нашу папку `lib`. При копировании языкового файла мы можем подредактировать его или добавить что-то свое в перевод, таким образом он не будет перезаписан при последующих обновлениях библиотеки **Ext**.

Есть три случая, которые потребуют отдельного рассмотрения:

- Только английский
- Один язык (но не английский)
- Несколько языков

Только английский

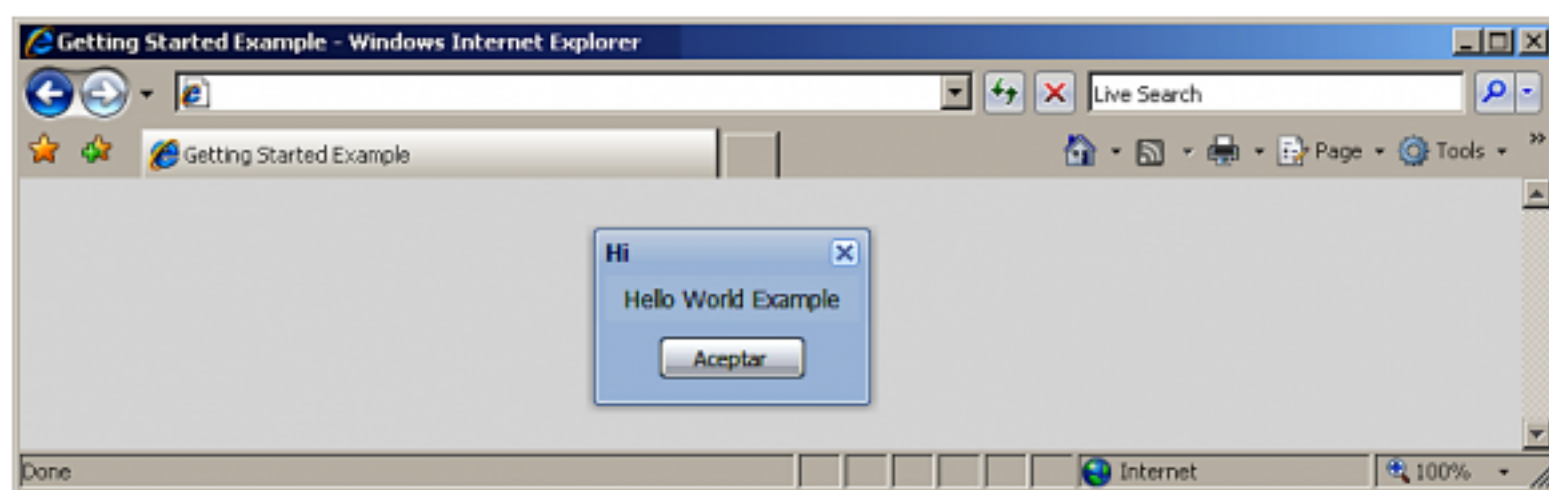
Потребуется изменение стандартных настроек, и не потребуется прописывать дополнительных файлов, поскольку английская локализация уже включена в *ext-all.js*.

Один язык (но не английский)

Этот вариант требует прописать один языковой файл из папки *build/locale*. При этом перезаписываются все английские последовательности, так что необходимо прописывать его после всех других файлов библиотеки:

```
<link rel="stylesheet" type="text/css"
  href="lib/extjs/resources/css/ext-all.css" />
<script src="lib/extjs/adapter/ext/ext-base.js"></script>
<script src="lib/extjs/ext-all-debug.js"></script>
<script src="lib/extjs/build/locale/ext-lang-es.js"></script>
```

В своем примере я прописал испанскую локализацию. Давайте посмотрим как теперь выглядит наша тестовая страница:



Были локализованы элементы, являющиеся частью интерфейса — в основном это текст реестра, сообщения об ошибках, окна всплывающих подсказок, информация о подкачке страницы и индикаторы загрузки. Сообщения которые характерны только для вашего приложения, такие как заголовок `Hi` и текст `Hello World Example` придется перевести и добавить в языковой файл `ext-lang-XX.js` (замените `'XX'` на код вашего языка) самостоятельно. Или их можно добавить в новый языковой файл. Лучше всего создать собственный языковой файл (его проще редактировать, и он не пострадает при обновлении) который будет содержать исправления к основному.

Несколько языков

Третий метод, при котором мы будем переключаться с одного языка на другой во многом похож на тот что уже был описан выше. Нам просто следует добавить серверный скрипт, который позволит переключаться между языковыми файлами. К сожалению переключение языков не может быть полностью выполнено динамически. Другими словами, мы не можем делать это в реальном времени отслеживая изменения на экране.

Онлайн сообщество Ext JS

В онлайн сообществе **Ext** довольно много знающих людей, и часто, сами разработчики отвечают на вопросы пользователей.

<http://www.extjs.com/forum/>

Если вы столкнетесь с проблемами, или упретесь в стену, поиск по форуму, скорее всего, ответит на все ваши вопросы. Я советую вам установить `Google forum search`, который доступен в секции `Learn` сайта **Ext**.

<http://www.extjs.com/learn/>

ВАЖНО: Когда задаете вопросы на форуме предоставляйте как можно более подробную информацию об ошибках. Точный текст ошибки и часть кода значительно увеличивают шанс получить ответ от сообщества.

В заключение

В этой главе мы рассмотрели основы, которые могут понадобиться вам для запуска **Ext** и как выглядит простой скрипт в ней. Легко пропустить какие-либо незначительные детали и застрять на непонятном сообщении об ошибке. Но теперь (с моей помощью) вы подготовлены к покорению любых начальных неприятностей.

Мы на примерах показали чем хороша **Ext**: пользовательским интерфейсом.

Мы использовали только диалоговые окна, но как вы уже знаете, несколько строк кода это все, что необходимо для отображения приложения **Ext**. Главной целью этой главы было установить **Ext** и заставить работать для того, чтобы в последствии перейти к созданию по настоящему крутых приложений.

- [« первая](#)
- [← предыдущая](#)
- [1](#)
- [2](#)
- [3](#)