LOCALIZZAZIONE E STRINGHE

Per evitare valori hard coded nel codice e per far si che una modifica in un determinato layout possa essere semplicemente riportata anche in tutti gli altri, si è deciso di fare un uso massiccio dei files messi a disposizione nella directory delle resources. Ciò permette anche si sfruttare i vari automatismi messi a disposizione dal sistema operativo Android.

Inn particolare, per far sì che anche utenti che non conoscano l’inglese possano comunque interfacciarsi con relativa semplicità con la nostra applicazione ed aumentare così la base di clienti che ne potrebbero essere interessati, si è deciso di localizzarla in almeno altre due lingue, ossia italiano e tedesco.

Per far ciò abbiamo inserito tutte le stringhe che comparivano nelle Views dei vari layout e nei toasts nel file string.xml. In questo modo, associando ad ogni stringa traducibile, la relativa traduzione nelle due lingue sopra citate (ogni lingua corrisponde ad un diverso file string.xml da riempire), si delega direttamente al sistema operativo il compito di presentare all’utente la traduzione corretta in base alla lingua di preferenza selezionata sul suo dispositivo.

Purtroppo, per ovvi motivi, non è stato possibile localizzare le descrizioni dei vari eroi, fumetti e simili, essendo queste stringhe prese direttamente da terzi e che non presentavano traduzioni in altre lingue oltre all’inglese.