

Letterlullaby Bug Fixes

deepwaterooo

October 31, 2017

Contents

1	LLA-48 pause menu	1
1.1	调用系统语言	1

1 LLA-48 pause menu

1.1 调用系统语言

```
private Locale[] getSystemLanguageList(){
    // 获取 Android 系统上的语言列表
    Locale mLanguageList[] = Locale.getAvailableLocales();
    return mLanguageList;
}

private static String getCurrentLanguage(){
    // 获取系统当前使用的语言
    String mCurrentLanguage = Locale.getDefault().getLanguage();
    // 设置成简体中文的时候, getLanguage() 返回的是 zh
    return mCurrentLanguage;
}

private String getCurrentLanguageUseResources(){
    // 获得当前系统语言
    Locale locale = getResources().getConfiguration().locale;
    String language = locale.getLanguage(); // 获得语言码
    return language;
}

// 得到 Android 系统上的语言列表
Locale mSystemLanguageList[] = Locale.getAvailableLocales();
// 使用 getLanguage() 方法和 getCountry 方法, 获取系统设置的语言和区域。
// 获取系统当前使用的语言
String lan =Locale.getDefault().getLanguage();
// 获取区域
String country =Locale.getDefault().getCountry();
// 设置成简体中文的时候, getLanguage() 返回的是 zh,getCountry() 返回的是 cn.

• others

1 // PrintDebug: custome the debug information , has time and red color
2 public static void PrintDebug(string debugInfo) {
3     Debug.Log("<color=red>Linkrules: [ " + Time.time + " ] " + debugInfo + "</color>");
4 }

• another

1 // GetSystemLanguage
2 // With unity4.3 on Android device can't get system language, I found this method on the
3 // Return: "Chinese" or "English"
```

```
4 static public string GetSystemLanguage() {  
5     string systemLanguage;  
6     if( Application.platform == RuntimePlatform.Android ) {  
7         AndroidJavaClass localeClass = new AndroidJavaClass("java/util/Locale");  
8         AndroidJavaObject defaultLocale = localeClass.CallStatic<AndroidJavaObject>("getDe  
9         AndroidJavaObject usLocale = localeClass.GetStatic<AndroidJavaObject>("US");  
10        systemLanguage = defaultLocale.Call<string>("getDisplayLanguage", usLocale);  
11    } else  
12        systemLanguage = Application.systemLanguage.ToString();  
13    return systemLanguage;  
14 }
```