

Sample LingoDoc Project

Multilingual Document Example

Table des Matières

1 Introduction	3
1.1 Objectif	3
2 Méthodologie	4
2.1 Approche	4
2.2 Outils	4
2.3 Flux de Travail	4
3 User Interface Examples	5
3.1 Main Screen Keys Panel	5
4 Master Clock Control Panels	6
4.1 Main Screen Keys 1-10	6
4.2 Main Screen Keys 11-20	7
4.3 Shorthand Reference	8
4.4 Note Calculation	8

1 Introduction

Bienvenue dans le projet exemple LingoDoc. Ce document démontre comment créer des documents multilingues en utilisant Typst et LingoDoc.

1.1 Objectif

Ce projet montre comment:

- Écrire du contenu multilingue dans un seul fichier
- Utiliser le changement de langue au moment de la compilation
- Organiser les chapitres et le contenu

2 Méthodologie

Ce chapitre décrit la méthodologie utilisée dans le projet.

2.1 Approche

Nous suivons une approche systématique pour la création de documents multilingues:

1. Écrire toutes les versions linguistiques dans le même fichier
2. Utiliser les dictionnaires et blocs de contenu de Typst pour l'organisation
3. Sélectionner la langue au moment de la compilation
4. Prévisualiser n'importe quelle version linguistique instantanément

2.2 Outils

Les outils suivants sont essentiels:

1. **Compilateur Typst** pour la génération de documents
2. **Monaco Editor** pour l'édition de code avec support LSP
3. **Tauri** pour le framework d'application de bureau
4. **Rust** pour le backend haute performance

2.3 Flux de Travail

Le flux de travail typique est:

Éditer chapitre → Prévisualiser (sélectionner langue) → Compiler → Sortie PDF

3 User Interface Examples

This chapter demonstrates simulated screenshots of the master clock controller interfaces.

3.1 Main Screen Keys Panel

The Main Screen Keys panel allows configuration of function keys on the controller. Each key can be assigned to control a hammer (striker), swing motor, or other function.

4 Master Clock Control Panels

This chapter shows simulated screenshots of the master clock controller interface. The language is automatically detected from the document settings.

4.1 Main Screen Keys 1-10

This panel configures the first 10 function keys on the main controller screen. Each key can be assigned to a hammer (striker), swing motor, or other control.

Touches écran principal 1-10			
1:	+	Marteau 9:Gis0	-
3:	+	Marteau 15:D1	-
5:	+	Marteau 21:Gis1	-
7:	+	Marteau 25:C2	-
9:	+	Volée 2	-
2:	+	Marteau 14:Cis1	-
4:	+	Marteau 18:F1	-
6:	+	Marteau 22:A1	-
8:	+	Volée 1	-
10:	+	Volée 3	-

4.2 Main Screen Keys 11-20

This panel configures function keys 11-20. Some keys are left unused.

Touches écran principal 11-20			
11:	+	Volée 4	-
13:	+	Volée 6	-
15:	+	Continu 1	-
17:	+	Continu 3	-
19:	+	Non utilisé	-
12:	+	Volée 5	-
14:	+	Volée 7	-
16:	+	Continu 2	-
18:	+	Non utilisé	-
20:	+	Non utilisé	-

4.3 Shorthand Reference

The following shorthand codes are available for button assignments:

Code	English	Description
Ham1	Striker 1:C0	Hammer/striker with calculated note
Ham13	Striker 13:C1	Note wraps to next octave every 12
Swing5	Swing motor 5	Swing motor (1-20)
Cont4	Continuous 4	Continuous output
""	Not used	Empty/unused slot

4.4 Note Calculation

Hammer numbers are mapped to notes starting from C0:

Ham	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Note	C0	C#0	D0	D#0	E0	F0	F#0	G0	G#0	A0	A#0	B0

Hammers 13-24 are C1 through B1, and so on.

