

## Localization. Памятка

### Вариант 1 – вручную:

1. Создать приложение на языке Swift по шаблону Single View Application.
2. В навигаторе проекта выбрать его имя (синяя папка), справа в разделе PROJECTS опять остановиться на имени проекта и выбрать закладку Info.
3. В разделе Localizations нажать на кнопку + для добавления нового языка локализации (например, русский и/или украинский).
4. Слева в навигаторе проекта выберите желтую папку с именем проекта и создайте новый файл: iOS -> Resource -> Strings File.
5. Файл локализации обязательно нужно назвать "Localizable.strings"!
6. Выбрав новый файл нажмите кнопку Localize в Файл инспекторе справа и укажите все возможные языки локализации.
7. Заполните каждый файл локализации по следующему шаблону  
"Key\_name" = "Key\_value"; на соответствующем языке, например:

```
alertTitle = "Title";  
alertMessage = "This is the test message !!!";  
alertButtonOk = "Ok";
```

```
labelTitle = "Hello, world !";  
buttonTitle = "Show message";
```

8. Для завершения локализации и работы с содержимым файла “Localizable.strings” необходимо в коде использовать следующую языковую конструкцию:

```
userLabel.text = NSLocalizedString(“labelTitle”,  
comment: “”)
```

```
userButton.setTitle(NSLocalizedString(“buttonTitle”,  
comment: “”), forState: .Normal)
```

9. Для запуска приложения на Симуляторе с необходимыми языковыми настройками откройте экран управления схемой проекта, перейдите на закладку Options и для параметра Application Language укажите нужный язык, например русский и/или украинский...

## **Вариант 2 – автоматически:**

1. Процесс адаптации приложения для поддержки конкретного локального языка называется локализацией.
2. Выберите имя проекта (синяя папка) в Навигаторе проекта.
3. Используя главное меню выберите Editor -> Export For Localization. Укажите папку для записи XLIFF файла. В дальнейшем

он будет использоваться для создания файлов локализации на другие языки.

4. На основании сохраненного файла создайте новый XLIFF файл, например для русского языка.
5. В тексте найдите текст, заключенный между парой тегов:

```
<source> ... </source>
```

6. После него добавьте новую пару тегов с переводом вышестоящего текста:

```
<source>Name</source>  
<target>Имя</target>
```

7. Сохраните изменения, перейдите в Xcode и выполните импорт файла ru.xliff в проект: Editor -> Import localizations...
8. Остальная работа по локализации производится с использованием оператора (макроса) NSLocalizedString(“Localized\_String”, “Comment”).

### **Вариант 3 – локализация медиа ресурсов:**

1. Задача - локализовать одну картинку на немецкий и китайский языки.
- 2.

3. Для начала необходимо в графическом редакторе подготовить необходимые шаблоны.
4. В проекте необходимо создать папку Images и перетащить в нее картинку на основном (base) языке.
5. Выбрав картинку левой стороны в навигаторе нажать кнопку Localize... и указать Base.
6. Там же проставить галочки по необходимым языкам.
7. Под каждый из указанных языков Xcode создаст отдельные папки с указанием сокращенной кодировки выбранных языков: de.lproj, zh-Hant.lproj.
8. Необходимо заменить созданные автоматически файлы на соответствующие нашим языкам графические заготовки.