

LIBFREDO6

Librairie Ruby partagée

VERSION 3.4 – 14 SEPT. 09

Traduction par Jean-Franco

1. Overview

LibFredo6 est une librairie partagée par mes plugins. L'idée est de regrouper du code pour des fonctionnalités communes à tous les scripts, pour gérer les menus, les barres d'outils, les traductions et les paramètres par défaut. Ce n'est pas un plugin utilisable par lui-même.

En tant qu'utilisateur, vous n'avez pas à vous préoccuper de LibFredo6, à l'exception de quelques détails qu'il est bon de connaître lorsque l'on utilise mes plugins. C'est l'objet de ce manuel. Vous pouvez cependant ignorer tout ceci, pour autant que vous ayez installé la bonne version recommandée par mes plugins. Ou à tout le moins la dernière version (recommandé).

1) Versions

LibFredo6 is versioned. La première version publiée de LibFredo6 est la **3.0** (les versions précédentes étaient un simple fichier Ruby dénommé *LibTraductor.rb*).

Par convention, la version est exprimée par un nombre décimal entier. Ainsi 3.0 est traité comme '30' (et 3.1 sera '31'). J'assure la **compatibilité arrière** ; ainsi, si vous installez la dernière version de LibFredo6, il devrait fonctionner avec tous les scripts qui l'utilisent, même s'ils ont été publiés avec des versions antérieures de LibFredo6.

2) Ce que ça apporte

Pour les utilisateurs, les fonctionnalités principales concernent:

- **Des paramètres par défaut**, communs à tous les plugins, par exemple, couleurs d'inférences
- **Traductions**, Si vous êtes disposés à contribuer.
- **Informations sur les plugins**, liens vers la documentation, vidéos et site de support web

2. Installation

Le plugin LibFredo6 fonctionne avec **Sketchup versions 5** (≥ 5.160), **6 and 7** (Free and Pro).

Pour l'installer, déziper¹ le fichier téléchargé (**LibFredo6_xx.zip** en principe) dans le répertoire Plugins de Sketchup. Cette opération devrait réaliser ce qui suit:

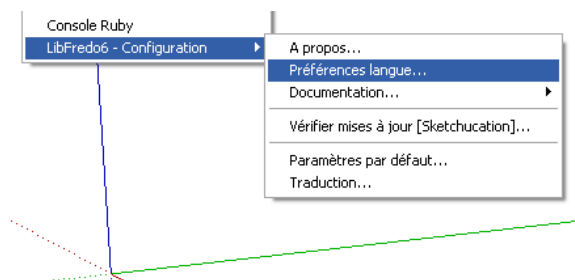
- Copier un fichier script **LibFredo6.rb** dans le répertoire Plugins de Sketchup:
- Créer un sous-répertoire **LIBFREDO6_Dir_xx**, qui contient les fichiers librairies, les fichiers d'icônes et de curseurs, les fichiers langage, et la documentation au format PDF.

Ci-dessous, vue de l'arborescence pour PC sous Windows² après installation de la version 3.4:

Name	Type
C:\Program Files\Google\Google SketchUp 7\Plugins\	Folder
LIBFREDO6_Dir_34	Folder
LibFredo6.rb	RB File

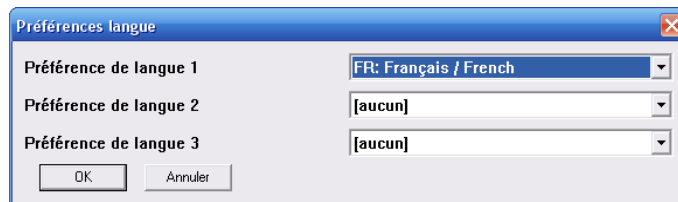
3. LibFredo6 utilitaires

LibFredo6 crée une entrée "**LibFredo6 - Configuration....**" dans le menu '**Fenêtre**' de Sketchup. Permet la configuration paramètres communs à tous les plugins.



1) Configuration des préférences langage

La boîte de dialogue permet de définir une ou plusieurs préférences de langage. Cette configuration est conservée pour toutes les sessions de Sketchup.



Par défaut, il sélectionne le langage de votre configuration système, s'il la reconnaît.

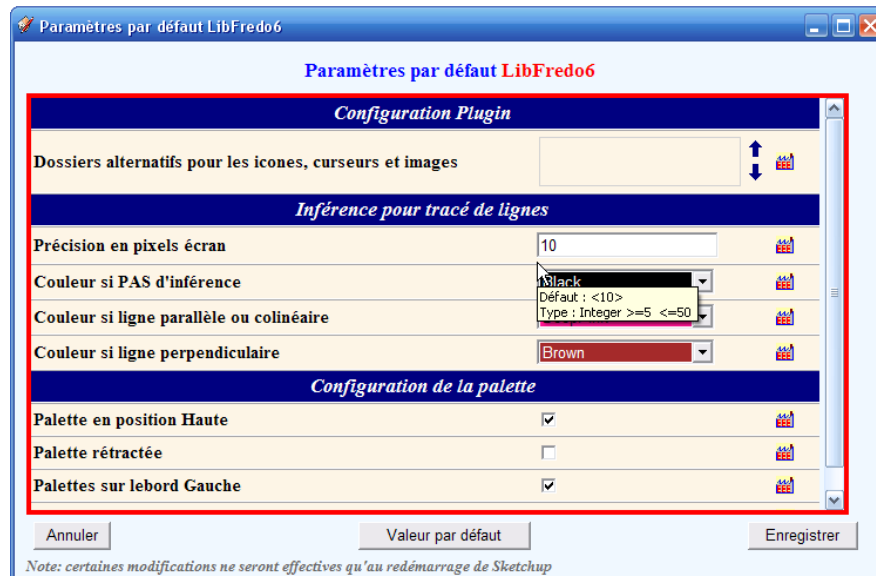
Notez que les préférences langage sont utilisées en cascade. Si vous choisissez [HU, DE, FR], cela signifie que pour chaque texte, il prendra la première traduction trouvée en Hongrois, puis en Allemand, puis en Français et enfin dans le langage par défaut (qui est de fait l'anglais).

¹ Dans Winzip, soyez attentifs à **tout sélectionner**, et ensuite **Extraire** dans le répertoire Plugins, ainsi vous êtes certains de créer l'arborescence complète du répertoire.

² **Sur Mac**, le répertoire est: [Macintosh HD/Library/Application Support/Google SketchUp 7/SketchUp/plugins](#)

2) Paramètres par défaut

LibFredo6 conserve quelques paramètres par défaut communs à tous les plugins, comme les inférences couleurs ou la position de la palette de boutons. Ils sont modifiables via la boîte de dialogue “*Paramètres par défaut...*”.



4. Participation aux traductions

[Cette section est destinée à ceux qui souhaitent participer aux traductions de LibFredo6 et de mes Plugins]

Les nouvelles versions de mes plugins, sont organisées de telle sorte que tous les textes à traduire sont groupés dans des fichiers externes qui peuvent être intégrés au plugin, sans changer le code source.

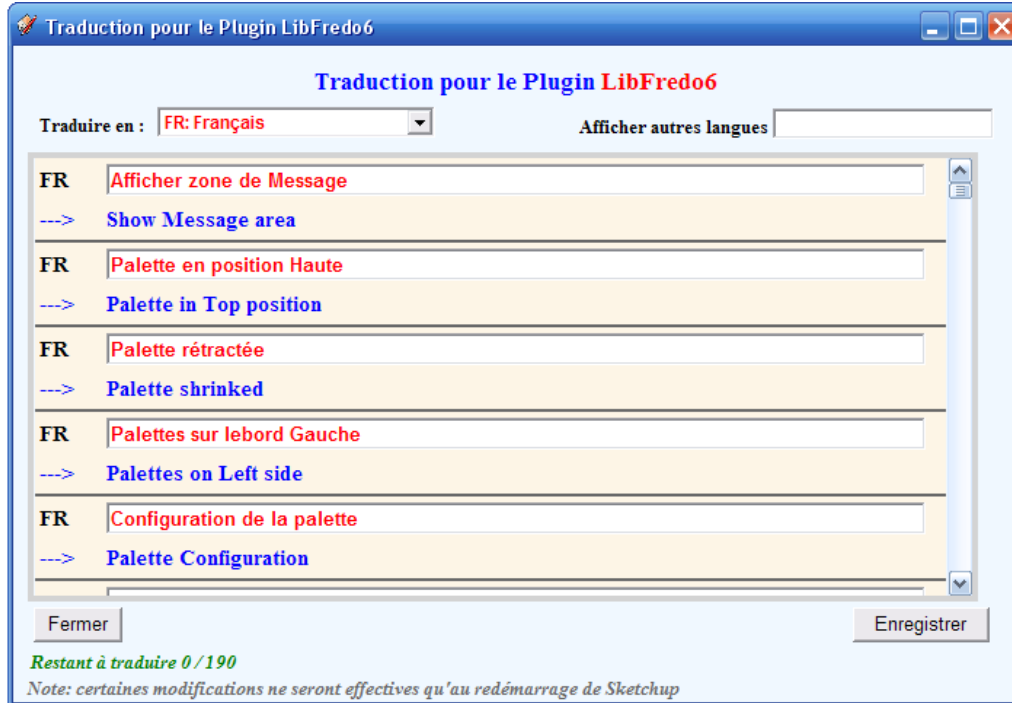
- Les langages sont identifiés par leur **code ISO à 2-caractères**. Ainsi FR for Français, DE pour Allemand, ZH pour Chinois, etc....
- Il y a un concept de **langage par défaut** (*a priori* Anglais), qui est défini dans le code source lui-même (ainsi il y a donc toujours des textes valides à afficher). Si la traduction d'un texte n'est pas trouvée dans une langue, alors le plugin basculera sur ce langage par défaut.
- Par convention le nom d'un fichier langage est de la forme **<Plugin_name>_XX.lang**, où XX est le code ISO du langage. Les fichiers doivent être placés dans un sous-répertoire. Par exemple, le Plugin FredoScale comporte un fichier **FredoScale_FR.lang** dans le sous-répertoire FREDOSCALE_Dir_20.
- Les encodages ISO et UTF sont supportés. Normalement, il doit être possible de traduire en Russe, Chinois, Japonais, Coréen, etc...
- Le processus de traduction est sûr. Vous n'êtes pas obligés de tout traduire. Et vos contributions seront conservées tout au long des révisions du plugin.

Le principe est de [traduire en étant A L'INTERIEUR de l'application](#), via la boîte de dialogue “*Language Translation...*”. Ne jamais éditer les fichiers manuellement³.

NOTE aux utilisateurs Mac: Il se peut qu’il subsiste des problèmes avec les dialogues Web sur la plateforme Mac. En principe, de nombreux problèmes ont été réglés dans la version 3.1f, mais on ne sait jamais!

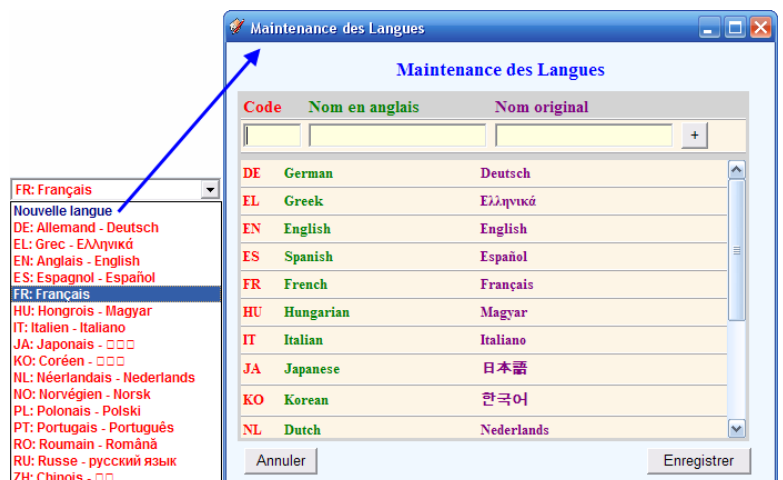
1) Utilisation de la boîte de dialogue Traduction

Ci-dessous la boîte de traduction pour LibFredo6. Vous en avez normalement une pour chaque plugin qui utilise LibFredo6.



- **Premièrement, choisir le langage** dans la liste déroulante en haut à gauche de la boîte de dialogue.

Si votre langue n’est pas dans la liste, vous pouvez en créer une nouvelle, en sélectionnant “*Nouvelle langue...*”. Cela fait apparaître une nouvelle boîte de dialogue où vous pouvez définir le code ISO, le nom en anglais et le nom original.



³ The reason is that the files still keep an ASCII format where all diacritic and double-bytes characters are encoded in a special ASCII format.

- **Les textes de langage par défaut sont en bleu**, marqués par une flèche. Vous pouvez visualiser d'autres langages si cela vous aide, en saisissant leur code ISO séparés par un espace, dans le champ en haut à droite de la boîte de dialogue.
- **Il suffit ensuite de saisir la traduction dans les champs vides.**
 - Vous n'avez pas besoin de placer de backquotes ‘\’ devant les caractères diacritiques (accentués). Saisissez *naturellement* les textes dans votre langue.
 - Vous pouvez utiliser l'apostrophe (‘).
 - Attention avec les crochets (< and >), car ils peuvent interférer avec le HTML. Pour l'instant, je vous recommande de ne pas les utiliser.
 - Les textes non traduits sont indiqués par une cellule en **vert**.
 - Les textes qui viennent d'être modifiés et non sauvegardés sont en **jaune**.
 - le bouton **“Enregistrer”** sauvegarde les modifications mais ne ferme pas la fenêtre. Utiliser le bouton **“Fermer”** pour sortir.

Une fois que vous avez traduit des textes (quelques-uns ou tous), vous pouvez déjà vérifier qu'ils sont actifs dans le plugin. Notez cependant que l'intégration complète de sera opérationnelle qu'après avoir relancé Sketchup (en particulier pour les textes de menu et des barres d'outils).

2) Publication du fichier langage

Vos efforts de traduction sont considérés comme une contribution à la communauté Sketchup. Donc ce que je vous suggère, c'est de :

- **poster le fichier .lang sur le forum de Sketchucation** (section Ruby ou section langages spécifiques, pour les partager avec d'autres)
- **m'informer par PM sur le forum**, ainsi je peux intégrer le langage, dans la distribution standard.