

Referentie: A&D-Q&A-HMI-NS-009 meerdere talen in project

Onderwerp: Hoe kan ik meerdere talen aanmaken in een NS project?

Laatste revisie: JMJVD 21-1-2008

Producten: NS

Vorbereiding

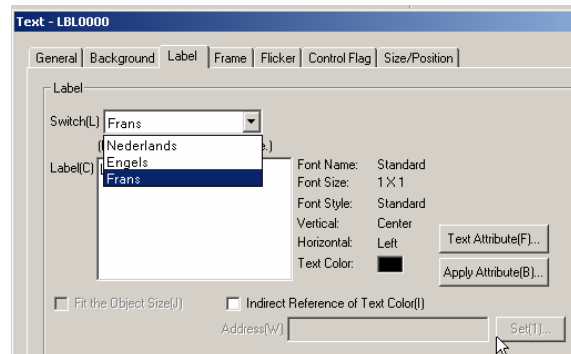
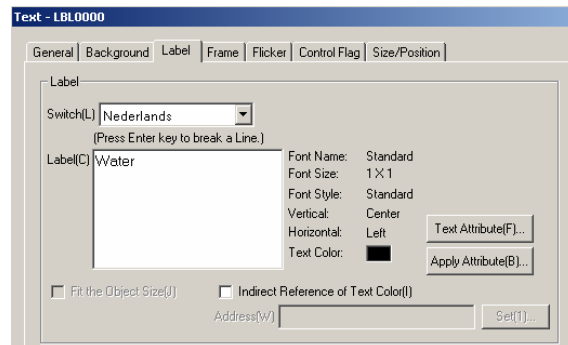
Het aanmaken van meerdere talen is mogelijk. Voordat een project geprogrammeerd gaat worden, moet er eerst een instelling in de Project Properties gemaakt worden. Kies hiervoor in het menu *Settings/Project Properties*, kies Tab *Switch Label*.

Geef bij "No. Of Labels" het aantal te kiezen talen aan. In ons voorbeeld nemen we drie talen. Met "Label No" kiest men de labelnummer zodat bij "Label Name" de naam van die label ingegeven kan worden. Daarnaast geeft men bij "Initial Label" aan, met welke label de applicatie gestart moet worden.



Programmeren

Als men een label programmeert, dan kan bij tab "Label" de label tekst ingevoerd worden. Door op "Switch" te klikken kan



men de labeltekst invoeren in de desbetreffende taal.

Deze methodiek geldt voor alle objects, waarbij men de label kan kiezen. Voor elke taal moet een tekst ingevuld worden. Men kan ook de labels voor 1 taal invullen en de vertaling later er aan toevoegen.

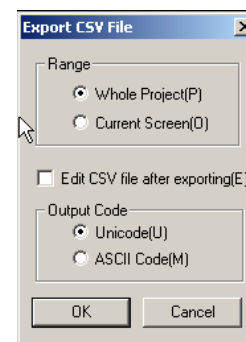
Dit gaat als volgt:

Exporteer het project als een .CSV file. Kies hiervoor in het men *File/Export CSV file*.

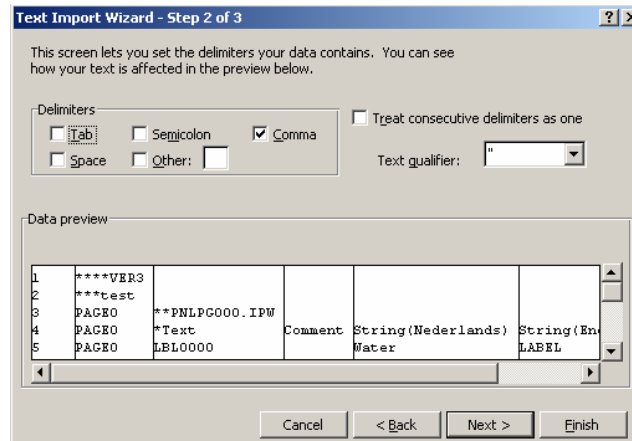
Kies Unicode bij Output Code en save de file.

Ga vervolgens naar b.v. Excell en open de file.

Er wordt nu een Import Wizard gestart. Kies in step 2 "Comma".

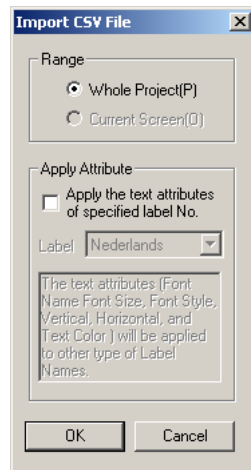


Klik op "Next" en "Finish".



	A	B	C	D	E	F	G
1	1	****VER3					
2	2	***test					
3	3	PAGE0	**PNLPG000.IPW				
4	4	PAGE0	*Text	Comment	String(Ned	String(Eng	String(Frans)
5	5	PAGE0	LBL0000		Water	LABEL	LABEL
6	6	PAGE0	LBL0001		Olie	LABEL	LABEL
7	7	PAGE0	LBL0002		Melk	LABEL	LABEL
8							

In de Excell sheet kan men nu de labels in een andere taal invullen en vervolgens weer saveen.



Kies voor import in het menu van NS-Designer *File/Import CSV file*. Laad de file.

De labels zijn nu geïmporteerd. Met  kan men schakelen naar andere talen .



Om vanuit de applicatie te kunnen schakelen, moet men gebruik maken van adres \$SW10 van het System Memory . Geef met een nummer in dit adres aan welk label nummer men wilt kiezen, in dit voorbeeld 0=nederlands, 1=engels en 2 = frans.